



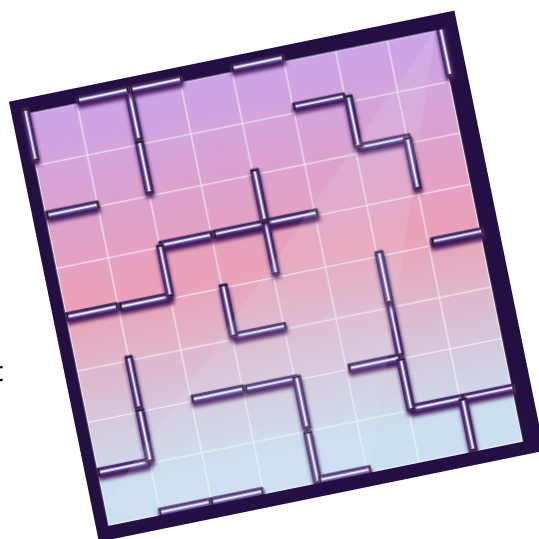
Règles de jeu

Description du jeu

- Contenu du jeu :

Le plateau de jeu :

Le plateau représente une salle très particulière où la gravité peut être modifiée. La salle est composée de cases et de murs. Au cours de la partie les joueurs vont faire évoluer leur pion à travers la salle. Cette salle est également spéciale puisque les extrémités ne correspondent pas à des murs. Sur une même colonne ou une même ligne, les cases situées à chaque extrémité sont reliées entre elles.

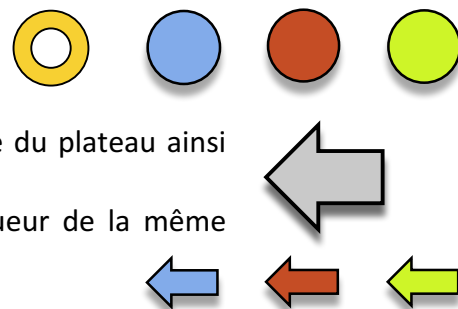


Pions :

1. Les pions personnages, un pour chacun des joueurs de la partie (maximum trois joueurs).
2. Le pion objectif (reconnaisable grâce à un cercle au milieu) que chaque joueur doit atteindre avec son pion personnage

Flèches de gravité :

1. La flèche de gravité globale grise représentant la gravité du plateau ainsi que le sens dans lequel elle agit.
2. Les flèches des flux de gravité individuelle, une par joueur de la même couleur que le pion personnage.



- But du jeu :

Le principe du jeu est simple et s'appuie sur le principe de la gravité : pour permettre à son pion de se déplacer, chaque joueur peut changer la direction de la gravité. Ainsi, à chaque fois que la gravité est modifiée par un joueur, ce n'est pas seulement son pion qui va se déplacer, mais aussi tous les autres pions (pion(s) joueur(s) ou pion objectif). Ce mécanisme permet un bouleversement du jeu à chaque tour qui oblige chaque joueur à adapter sa stratégie. Le joueur gagne la partie lorsqu'il arrive à déplacer son pion personnage sur la case du pion objectif.

Fonctionnement du jeu

- Actions :

A son tour chaque joueur a le droit entre 2 actions possibles :

- 1- **Changer la gravité du plateau** : Comme expliqué précédemment, lorsqu'un joueur modifie le sens de la gravité, cela va modifier l'emplacement de tous les pions du plateau. Les pions sont forcés de se déplacer dans le sens imposé par la gravité jusqu'à atteindre un obstacle ; soit un mur soit un autre pion personnage. Pour changer la gravité du plateau, les joueurs tournent la flèche gravitée globale dans sens qu'il souhaite.

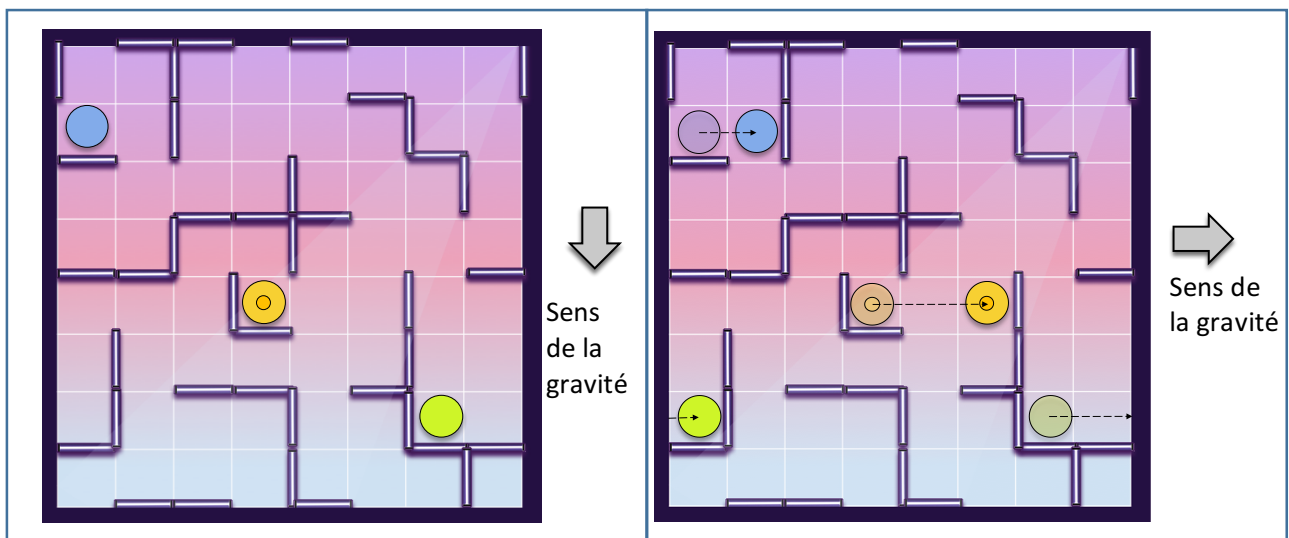
Exemple :

Tour 1 la gravité est dirigée vers le bas, les pions sont chacun en appui sur un mur dessous eux.

Tour 2 le joueur bleu décide de modifier le sens de la gravité vers la droite.

Tour 1 :

Tour 2 :



Tous les pions sont repoussés dans le sens de la gravité. Le pion vert n'est pas bloqué à droite à l'extrémité du plateau, il continue alors sa progression sur la même ligne en partant de l'extrémité gauche du plateau jusqu'à atteindre un obstacle.

- 2- **Poser un flux de gravité individuel sur un ligne** : Les joueurs peuvent également imposer la gravité sur une ligne ou une colonne de leur choix sans changer le sens de la gravité sur le reste du plateau. Pour cela ils utilisent leur flux de gravité individuel. Ce flux est plus puissant que la gravité globale et permet donc de déplacer les pions situés sur une même ligne ou colonne jusqu'au prochain obstacle sans tenir compte de la gravité globale. L'effet de cette gravité est valable uniquement sur la ligne ou elle est posée. Pour indiquer cette action le joueur pose sa flèche flux individuel devant la ligne ou la colonne concernée.

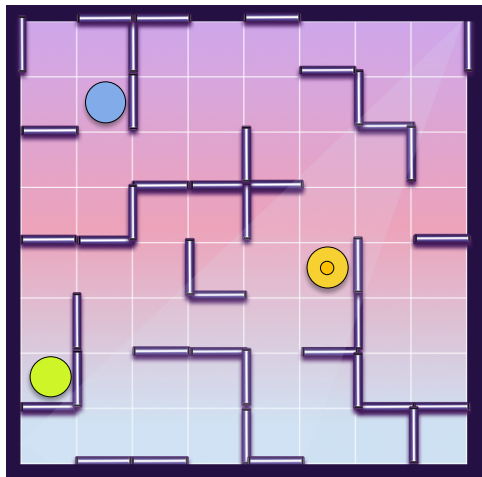
A noter que, lorsque les pions affectés par le flux individuelle rencontrent un obstacle, ils sont de nouveaux soumis à la gravité globale si cette dernière n'est pas dirigée dans le sens contraire du flux de gravité individuel.

Exemple :

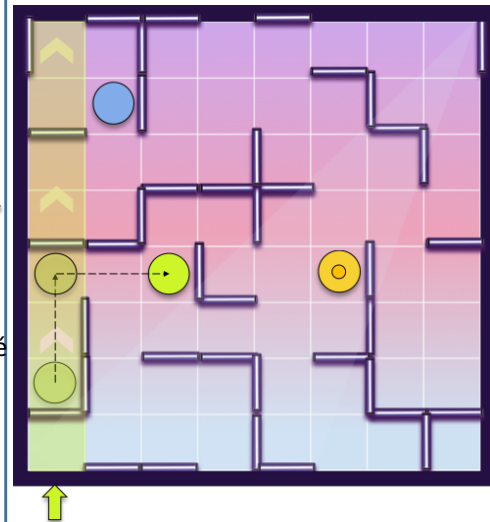
Tour 2 la gravité est vers la droite

Tour 3 le joueur vert choisit d'utiliser son flux individuel pour se pousser vers le haut du plateau.

Tour 2 :



Tour 3 :



La gravité modifiée sur la ligne du pion vert le pousse vers le haut. La poussée impulsée par le flux individuel est suffisamment fort pour que la gravité principale n'impacte pas sa trajectoire dans le flux. En revanche, une fois arrivé contre le mur au-dessus de lui (voir schéma), il est de nouveau soumis à la gravité du plateau. Il est donc attiré vers la droite.

- Déroulement de la partie

Début de la partie :

- 1) Le 1er joueur choisit le sens de gravité globale.
- 2) Le 2eme joueur place le pion objectif sur n'importe quelle case du plateau.
- 3) Le 1er joueur place ensuite le pion du 2eme joueur où il le souhaite.
- 4) Le 2eme joueur place à son tour le pion du premier joueur où il veut sur le plateau.

C'est le 1er joueur qui commence le jeu par l'action qu'il veut (changement de la gravité globale ou utilisation du flux de gravité individuelle). Les joueurs alternent leur tour de jeu en réalisant leur action à tour de rôle. La partie prend fin lorsqu'un des joueurs place son pion sur la case du pion objectif.

- Règles de jeu

Règle 1 :

Il n'est pas possible de modifier la gravité globale en la remettant dans le même sens que lors du tour précédent si la direction du tour précédant était dans le sens opposé. Autrement dit, les pions ne peuvent pas retourner dans l'état du tour précédent.

Règle 2 :

On ne peut pas poser un flux individuel sur une ligne qui en possède déjà un. On ne peut pas déplacer non plus le flux individuel des autres joueurs.

Règle 3 :

Chaque joueur ne possède qu'un seul flux individuel ; la création d'un nouveau annule/remplace forcément l'ancien. Dans ces cas-là, le déplacement des pions ne se fait que lorsque le nouveau flux individuel a été joué.

Règle 4 :

Deux pions personnages ne peuvent pas se retrouver sur la même case. Si la gravité envoie deux pions personnages vers le même endroit, le pion arrivé en second va s'arrêter contre le premier pion sur la case d'avant. Un pion personnage peut par contre se retrouver sur la même case que le pion objectif, dans ce cas la partie est gagnée

Règle 5 :

Le flux individuel est prioritaire sur la gravité du plateau. Lorsque le pion ne peut plus avancer par l'effet du flux individuel (bloqué par un mur ou un autre pion), la gravité globale peut reprendre son impact. Le flux individuel l'emporte face à la gravité du plateau si les 2 sont opposées.

Règle 6 :

Un flux individuel arrivant perpendiculairement à un autre flux individuel est prioritaire par rapport à ce dernier. Autrement dit, priorité au flux de direction perpendiculaire à la trajectoire du pion.

Règle 7 :

Tous les pions se déplacent à la même vitesse (important en cas où 2 pions atteindraient le jeton objet le même tour), priorité au premier qui l'atteint.