

1. Introduction

Ultima-Tek est un jeu de société, au tour par tour, inspiré du sport d'équipe « Ultimate » joué avec un disque volant : projetez le disque, déplacez vos pièces, bluffez et surprenez votre adversaire avec des effets bonus.

C'est un jeu pour 2 joueurs qui sollicite la réflexion tactique et stratégique, tout en procurant du « fun » grâce à une dose de hasard et de bluff sur les effets bonus. Les enfants peuvent facilement y jouer, notamment en leur procurant un avantage sur leur nombre de bonus.

2. Copyright



Copyright © 2021 Lucas Borboleta

UltimaTek, règles et design d'un jeu de stratégie pour deux joueurs, de Lucas Borboleta (<https://github.com/LucasBorboleta/ultimatek>), est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour afficher une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à lucas.borboleta@free.fr.

3. Matériel

Le terrain de jeu est composé d'hexagones verts et gris comme sur la figure 1. Les hexagones gris représentent les zones d'en-but. TODO : colorer la zone d'en-but à la couleur des équipiers qui la défende.



Figure 1

Le disque volant représenté par le jeton blanc que lance et attrapent les équipiers bleus ou rouges qui sont représentés par des empilements de 1, 2 ou 3 disques de couleur bleu ou rouge (une couleur intercalaire, violet ou orange, fournit le contraste visuel nécessaire). Ces disques restent collés ensemble. Leur nombre indique la force de la pièce (1, 2 ou 3).

Des jetons jaunes représentent des bonus d'action. Chaque équipier peut recevoir 1 bonus à son sommet (sur la figure 1, une pièce bleue de 2 et une pièce rouge de 1 ont un bonus posé à leur sommet). Ces bonus sont tirés dans le sac de pioche, et une fois utilisés, sont versés dans le sac de défausse pour le renouvellement de la pioche. Enfin, 2 dés affichent les scores de chaque joueur.

4. Mise en place

Au départ, les pièces de chaque joueur sont placées comme sur la figure 1. Aucun bonus n'est posé sur les équipiers. Chaque joueur pioche 3 bonus qu'il garde devant lui faces cachées. D'un commun accord ou en procédant au hasard, les joueurs décident de l'engagement par les bleus ou par les rouges. Le disque volant est placé dans l'hexagone contenant la pièce de 3 du milieu de terrain, comme indiqué sur la figure 1, où les bleus ont obtenu l'engagement.

5. But du jeu

Le premier joueur qui marque 2 points gagne la partie. Le joueur bleu marque 1 point lorsqu'une pièce bleue placée en zone grise adverse (à droite sur la figure 1) reçoit le disque volant. Idem pour le joueur rouge.

6. Déroulement du jeu

Phases d'un tour

A son tour de jeu, chaque joueur dispose de 3 crédits d'action (à décompter oralement) pour exécuter dans l'ordre les phases suivantes :

1. **Démasquer ses bonus** – Obligatoirement, pour chacun des bonus posés faces cachées aux sommets de ses pièces, soit le révéler et le laisser au sommet, soit le placer dans le sac de défausse sans le révéler.
 - **Règle du bonus de stop** – Le bonus de stop révélé est aussitôt appliqué sur la pièce adverse occupant le même hexagone. La pose du bonus au sommet de la pièce adverse force la défausse d'un éventuel bonus adverse et bloque la pièce adverse pour un tour.
2. **Déplacer ses pièces et lancer le disque volant** – Optionnellement, déplacer ses pièces et le disque volant, en respectant les limitations expliquées ci-après, en dépensant les crédits d'action requis, et aussi en activant les bonus voulus. Un déplacement de pièce ou un lancer de disque volant coûte de 1 à 3 crédits selon le rapport de force avec l'adversaire. C'est la seule phase qui nécessite des crédits d'action.
 - **Règle du bonus de stop** – Une pièce avec un bonus stop à son sommet n'est pas active : pas de lancer ; pas de déplacement ; force nulle.
3. **Poser des bonus** – Optionnellement, défausser des bonus déjà posés et poser de nouveaux bonus faces cachés aux sommets de vos pièces en respectant les limitations suivantes : 1 seul bonus par pièce et pas plus de 3 bonus sur le terrain. Terminer cette phase en piochant des bonus jusqu'à en avoir 3 en main.
 - **Règle du bonus de stop** – Les bonus stop actifs sont défaussés.

Si le joueur marque en phase 2, alors la phase 3 n'est pas jouée.

Après chaque point marqué, les joueurs repositionnent leurs pièces comme au départ de la partie. Les bonus posés sont tous défaussés. Les bonus non-posés sont conservés. Le joueur qui vient de se faire marquer obtient l'engagement.

Occupation des hexagones

Les pièces bleues, les pièces rouges et le disque volant peuvent occuper tous les hexagones verts ou gris du terrain.

Un hexagone ne doit pas être occupé par 2 pièces de même couleur.

Un hexagone peut contenir 1 pièce bleue et 1 pièce rouge. Le disque volant peut être seul dans un hexagone ou accompagné de 1 ou 2 autres pièces.

Déplacement d'une pièce

Règle de base – Une seule fois par tour, pour 1 crédit d'action, une pièce peut être déplacée de 1 hexagone. Pendant un tour, avec des crédits suffisants, plusieurs pièces peuvent être déplacées.

Règles de bonus – Le déplacement est modifié si le bonus au sommet de la pièce est activé :

- Bonus « Run + » : la pièce peut se déplacer en ligne droite de 2 hexagones.
- Bonus « Run +/ » : la pièce peut se déplacer de 2 hexagones avec 1 bifurcation au choix.

Lancer du disque volant

Règle de base – Une seule fois par tour, pour 1 crédit d'action, une pièce peut lancer le disque volant qui se trouve dans son hexagone, pour un vol en ligne droite de 1 à 2 hexagones. C'est la seule façon de lancer le disque. Avec des crédits suffisants, plusieurs pièces peuvent lancer le disque volant pendant un tour.

La présence de pièces adverses et l'activation de bonus modifient la règle de base.

Règle de possession du disque – Pour prendre possession du disque volant, l'unité doit être de force supérieure ou égale à l'unité adverse occupant son hexagone, ou bien compenser chaque point de force manquant par 1 crédit.

Règle de dégagement de trajectoire – Pour lancer le disque volant, l'unité doit être de force supérieure ou égale à l'unité adverse occupant le premier hexagone voisin placé sur la trajectoire du vol, ou bien compenser chaque point de force manquant par 1 crédit.

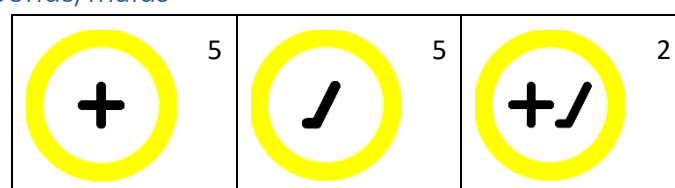
Règles de bonus – Le vol du disque est modifié si le bonus au sommet de la pièce est activé :




- Bonus « Fly + » : le disque peut voler en ligne droite de 3 hexagones.
- Bonus « Fly / » : le disque peut voler sur 2 hexagones avec 1 bifurcation au choix.
- Bonus « Fly +/ » : le disque peut voler sur 3 hexagones avec 1 bifurcation au choix.

Ces quatre règles se combinent. Exemples :

- Il peut s'avérer nécessaire de payer 3 crédits : 1 crédit pour lancer le disque ; 1 crédit pour obtenir sa possession ; 1 crédit pour dégager sa trajectoire.
- L'activation d'un bonus « V+L », qui procure une trajectoire brisée, peut permettre d'éviter le coût d'un dégagement de trajectoire







Design des effets bonus/malus



 8	 4	 2
---	---	--

À tout moment, chaque joueur peut avoir 3 bonus en main et 3 bonus posés. Ce qui fait 12 bonus hors de la pioche. Décidons de placer un nombre de bonus équivalent dans la pioche. Cela fait 24 bonus au total. Leur répartition est indiquée dans le tableau ci-dessus. Les 2 bonus de stop ont été ajoutés, après ce premier décompte.

Autre design plus sobre :

Flyer			
Runner			

7. TODO

Quelques réflexions, critiques et idées pour affiner/améliorer le jeu « Ultimatek » surtout avec l'intention d'en faire un « jeu famille » :

- Créer un plateau matériel (A3 ?) avec des cases plus contrastées (damier ? couronnes ?)
- Créer des équipiers par collage de jetons.
- Simplifier les genres de bonus/malus :
 - NULL : OK, juste pour le bluff.
 - STOP : KO, car trop pénalisant !
 - RUN : OK, courir 2 cases de plus en ligne droite, ou 1 case de plus et 1 bifurcation d'un secteur angulaire au choix.
 - FLY : OK, lancer de disque 2 cases de plus en ligne droite, ou 1 case de plus et 1 bifurcation d'un secteur angulaire au choix.
- Simplifier les règles d'occupation d'un hexagone :
 - Dans un hexagone, au maximum deux équipiers de la même équipe ou pas. Même de façon transitoire pendant un déplacement.
 - Le disque peut être seul dans un hexagone, ou avec un ou deux équipiers de la même équipe ou pas.
 - Lorsque deux équipiers de la même équipe sont sollicités :
 - En défense, c'est toujours le plus fort qui doit être choisi.
 - En attaque, c'est le joueur du tour qui doit choisir l'équipier à activer.
 - Non ! Car des stratégies de barrage en occupant à deux les case seraient possibles !
- Simplifier les règles d'engagement,
 - Les joueurs placent leurs équipiers selon leurs choix.
 - Les équipiers sont chacun dans leur moitié de terrain.
 - Une bande horizontale vide sépare les deux moitiés.
 - Le disque est toujours à la même position.
- Précision : Pour marquer un point, l'équipier dans la zone d'en but doit recevoir le disque et en obtenir la possession.