

VEGA®

4 faces en mouvement

Un jeu de Christian Raffeiner et Helmut Walch, édité par Eric Perner GmbH, Nürnberg

VEGA® - pour 2 à 4 joueurs

Introduction

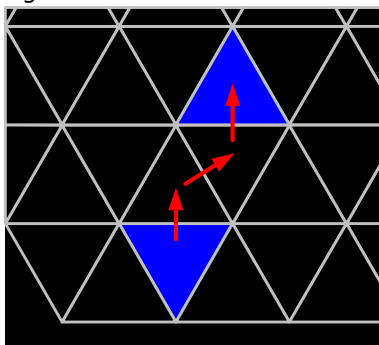
Introduction

Chaque pièce de VEGA® est un tétraèdre (= quatre faces) composé de 4 triangles équilatéraux. Une des faces comporte un petit dessin triangle. Cette particularité est expliquée dans le Livre de VEGA® de Helmut Walch (bon de commande dans chaque boîte de VEGA®).

Déplacement des pièces de VEGA®

Un coup VEGA®

Pour bouger les pions, il suffit de donner de pousser légèrement leur sommet du bout des doigts.



Le pion est découpé sur chacune de ses arêtes et retombe facilement sur la case voisine (voir l'image au dos de la boîte). En principe, un déplacement de VEGA® se compose de trois mouvements (voir la figure à gauche.), dont aucun ne peut revenir en arrière.

Un déplacement = trois étapes

Contenu

Contenu

Le jeu contient un plateau, 10 pions VEGA® respectivement de couleur rouge, bleu, jaune et violet, ainsi que la présente règle. Le plateau comporte une aire de jeu hexagonale séparée par des lignes en cases triangulaires. Un pion de VEGA® tient dans une case.

Nombre de joueurs

Nombre de joueurs

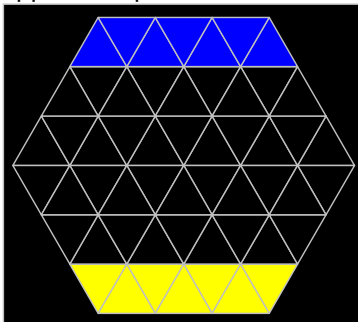
VEGA® peut se jouer à 2, 3 ou 4 joueurs.

(A) LYRA

LYRA ** (pour 2 joueurs)

Seuls des coups complets sont autorisés

Deux joueurs placent chacun 7 pions VEGA® conformément à l'illustration. Chaque joueur ne peut déplacer que les pions de sa couleur. Les joueurs jouent alternativement en déplaçant à leur tour un pion de trois cases vers le côté opposé du plateau.

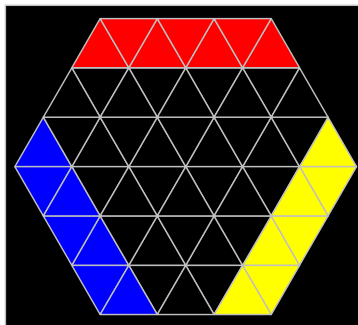


Celui qui parvient à placer le premier ses pions du côté opposé est le vainqueur. Même lors de la fin de partie, chaque coup de VEGA® doit comporter trois étapes. Même le dernier coup ne peut pas comporter un seul ou deux déplacements d'une case.

Exception : tous les pions sont bloqués

Exception : Si un joueur est totalement bloqué, il peut déplacer d'une case un pion adverse puis effectuer normalement son mouvement de 3 étapes.

LYRA * (pour 3 joueurs)**

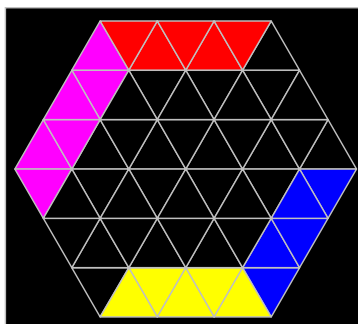


*Position de départ pour LYRA ****

Chaque joueur place des 7 pions conformément à l'illustration. Le but du jeu est le même que pour LYRA **. les joueurs essaient d'amener leurs pions sur le coté opposé à leur coté de départ respectif. Le premier joueur qui y parvient est le vainqueur.

... pour 4 joueurs

LYRA ** (pour 4 joueurs)**



Position de départ

Quatre joueurs placent leurs pions conformément à l'illustration. Le but du jeu est toujours de placer le premier ses pions du coté opposé au coté de départ.

(B) LIGNE-VEGA®

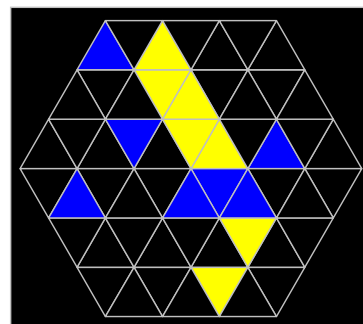
LIGNE ** (pour 2 joueurs)

Ligne continue de 5 pions...

But du jeu

...peu importe l'orientation

La position de départ est la même que pour LYRA **. Le but du jeu est de créer une ligne continue de cinq pions VEGA® de sa propre couleur et ce, dans la moitié de terrain qui fait face à sa position de départ. Peu importe l'orientation de la ligne.



Dans l'exemple, Jaune est parvenu à former une ligne de cinq pions dans la moitié opposée du plateau.

LIGNE * (pour 3 joueurs)**

Ligne continue de 4 pions...

La position de départ est la même que pour LYRA ***. La règle est la même que celle précédente, sauf qu'il suffit de créer une ligne continue de 4 pions. Lorsqu'un joueur a gagné, les deux autres joueurs peuvent continuer pour déterminer le second et le troisième. Dans ce cas, la série gagnante du premier joueur reste en place, mais on retire ses autres pions avant de continuer.

LIGNE ** (pour 4 joueurs)**

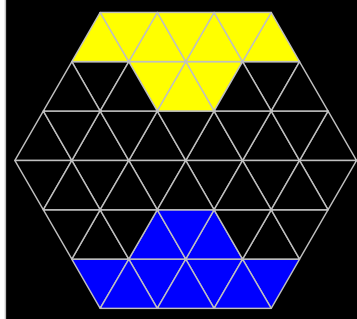
On joue avec cinq pions par joueur (position de départ comme pour LYRA ****). Pour gagner, il faut créer une ligne continue de 4.

(C) BATAILLE-VEGA®

BATAILLE **. (pour 2 joueurs)

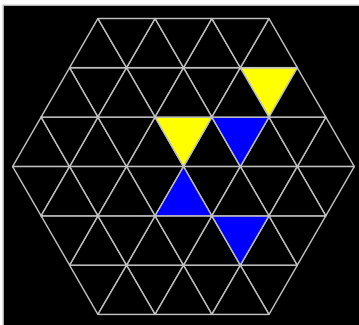
Attaquer...

Chaque joueur possède 10 pions d'une couleur : 7 dans la première rangée et 3 dans la deuxième rangée (voir l'illustration de la position initiale). Le but du jeu est d'éliminer les pions adverses en les attaquant.

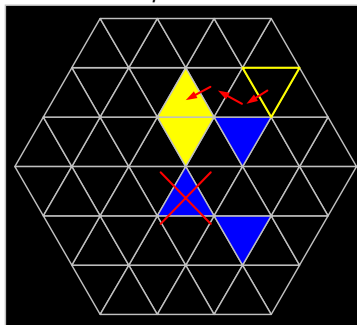


Position de départ

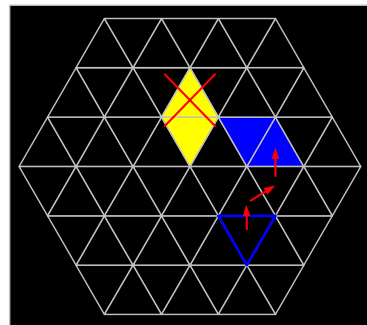
Pour prendre un pion adverse, il faut avoir un premier pion qui pointe vers le pion adverse, ainsi qu'un deuxième pion adossé au premier et qui constitue avec celui-ci la combinaison d'attaque. La contrainte de déplacement en trois étapes est toujours la règle !



C'est au tour de jaune de jouer.



Jaune forme une combinaison d'attaque. Le pion adverse est retiré du jeu.

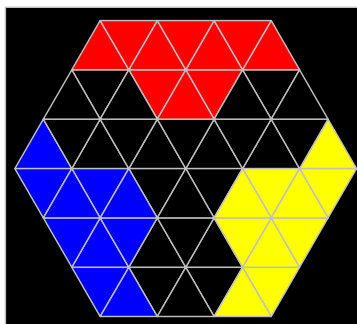


Bleu forme à son tour une combinaison d'attaque pour prendre un pion jaune.

ATTENTION !

ATTENTION : Si par inadvertance un joueur se place lui-même en position d'être pris, le pion est également retiré. Le joueur qui n'a plus qu'un pion (et ne peut plus attaquer), a perdu.

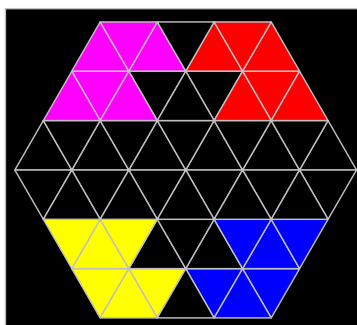
BATAILLE *** (pour 3 joueurs)



Position de départ

On joue chacun pour soi. Le premier joueur qui n'a plus que 3 pions est éliminé et doit retirer ses pions du plateau. Tout se passe ensuite comme dans BATAILLE **.

BATAILLE **** (pour 4 joueurs)



Position de départ

Le principe est identique à BATAILLE ** et BATAILLE ***. Au début, chaque joueur reçoit 6 pions. Les deux premiers joueurs qui n'ont plus que 2 pions sont éliminés et retirent leurs pions. Il n'y a alors plus que deux joueurs en lice. Le premier qui ne possède plus qu'un pion a perdu.

(D) Jeu en solitaire

Le livre de VEGA®

VEGA® permet un grand nombre de jeux en solitaire. Avec le bon de commande que vous trouverez dans la boîte, vous pouvez commander le Livre de VEGA® "Spiele in Bewegung" qui décrit de nombreuses patiences ainsi que d'autres jeux.

*Nouvelles variantes
intéressantes*

ET : Si vous avez mis au point une variante intéressante de VEGA®, faites nous le savoir. Si votre variante est innovante et que son essai est jugé concluant, elle peut être incluse dans le livre de VEGA®. Ecrivez à l'éditeur : Erich Perner GmbH, "VEGA®", Dr.-Carlo-Schmid-Str. 224,.90491 Nürnberg

Les auteurs et l'éditeur vous souhaitent beaucoup d'amusement avec VEGA® et ses nombreuses possibilités.

© 1993 Walch et Raffeiner

Tous droits réservés par Erich Perner GmbH, Nürnberg, Deutschland

Edité par : Erich Penner GmbH - Nürnberg, Deutschland

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Contient des petits éléments.

Photo de couverture : dabljuupi

Règle : PERI

Tous droits réservés

© Christian Raffeiner, Helmut Walch

Toute reproduction du jeu ou de ses règles est interdite.