

# TORTUGA

Un jeu GIGAMIC

Auteur : Vincent Everaert



## VARIANTE : LE JOUR DE L'ECLOSION

*Le soleil tape fort sur l'île aux tortues. Aujourd'hui est le grand jour, celui des naissances ! Filez vers la mer tandis que les retardataires gardent l'accès aux lieux de ponte.*

*Pour plus de variété dans vos parties de Tortuga, le jour de l'éclosion permet aux joueurs de lancer la course avec un nombre réduit de tortues et de garder des réserves pour relancer une attaque ou pour un surcroît de défense.*

Dans cette variante le plateau de jeu est initialement vide. Les joueurs disposent devant eux d'une réserve de huit tortues.

A son tour de jeu chacun peut, à la place d'un déplacement, faire naître une ou plusieurs tortues.

Pour cela, il prend le ou les nouveaux nés dans sa réserve et le ou les pose sur une ou plusieurs cases « petite tortue » vide de son camp.

La case marquée d'une grosse tortue n'est pas un lieu d'éclosion et reste donc toujours vide. [les joueurs curieux pourront tester la variante ultra-défensive dans laquelle on autorise les éclosions sur cette case]

Une éclosion ne peut pas avoir lieu lorsqu'un saut obligatoire doit être effectué. Ces sauts demeurent prioritaires.

Nombre de tortues dans la réserve :

Au premier tour de jeu, le premier joueur choisit le nombre de tortues avec lequel il désire lancer la course. Après ce premier coup, l'écart entre le nombre de tortues en réserve dans les deux camps doit toujours être inférieur ou égal à deux.

Par exemple, si le premier joueur débute en posant 3 tortues, son adversaire peut répondre en mettant immédiatement en jeu 1, 2, 3, 4 ou 5 tortues.

Attention, les tortues pouvant changer de camp après capture, il faut toujours compter l'écart entre les réserves des joueurs et non sur le plateau.

## **RAPPEL DES REGLES DE BASE**

### **BUT DU JEU**

Amener une de ses tortues sur la case la plus extrême du camp adverse (cf figures du livret de règles).

### **PREPARATION**

Chaque joueur dispose ses 8 tortues sur leurs bases de départ.

### **DEPLACEMENTS ET SAUTS**

Un tirage au sort détermine qui commence.

A tour de rôle chaque joueur déplace une de ses tortues selon les règles suivantes :

- une tortue se déplace toujours en avançant, tout droit ou sur le côté, mais jamais en reculant ;
- si elle ne saute pas (voir ci-dessous), une tortue ne se déplace que d'une seule case ;
- une tortue peut sauter au dessus d'une tortue amie, adverse ou neutralisée (voir ci dessous), toujours vers l'avant ;
- un saut commençant par une tortue amie ou neutralisée n'est pas obligatoire ;
- mais sauter au dessus d'une tortue adverse est obligatoire ;
- dès qu'un saut a été entamé, il doit obligatoirement être mené à son terme en sautant tant que cela est possible ;
- dans un même coup, une tortue peut sauter au dessus de tortues amies et neutralisées ou elle peut sauter au dessus de tortues ennemies et neutralisées. En revanche une tortue ne doit pas sauter dans le même tour au dessus de tortues amies et ennemies.

### **EFFET DES SAUTS**

- Une tortue amie sautée n'est pas retournée (aucun effet) ;
- Une tortue adverse sautée est immédiatement retournée sur le dos. Elle devient alors une tortue neutralisée, incapable de se déplacer ;
- Une tortue neutralisée (sur le dos) sautée est immédiatement retournée sur ses pattes. Selon son intérêt, le joueur qui a réalisé le saut choisit de l'orientation à lui donner, il peut intégrer cette tortue à son équipe ou à l'équipe adverse (ce qui est parfois avantageux) en la tournant dans le sens des tortues adverses ;

### **FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur qui atteint avec l'une de ses tortues la case la plus extrême du camp adverse gagne la partie.

Cas particulier : si un joueur est mis dans l'impossibilité de jouer, il perd la partie.

---