

SITUATION 4 - REGLES DU JEU

INTRODUCTION

SITUATION 4 est un jeu dans lequel deux joueurs ou deux équipes de joueurs s'affrontent pour essayer d'assembler les pièces d'un puzzle. Quand, dans les présentes règles, le mot joueur est utilisé, il peut être remplacé par le mot équipe. Chaque joueur dispose d'un puzzle complet qui, lorsqu'il est reconstitué, recouvre l'entièreté du plateau de jeu. Les deux puzzles sont identiques à l'exception de la couleur dominante des pièces. Les pièces d'un puzzle sont interchangeables avec celles de l'autre puzzle.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner plus de points que l'adversaire. Les points sont gagnés en recouvrant les zones carrées (voir le quadrillage) du plateau de jeu et en recouvrant des objectifs spéciaux dont les valeurs sont additionnées en fin de partie.

MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu
2 puzzles complets
4 ponts (2 de chaque couleur)
6 parachutistes (3 de chaque couleur)
6 tanks (3 de chaque couleur)
2 séries de drapeaux (de chaque couleur)

MISE EN PLACE

Les joueurs se placent de part et d'autre du plateau de jeu. Ensuite, chaque joueur choisit sa couleur et place devant lui toutes les pièces de son puzzle et toutes ses autres pièces (ponts, parachutistes, tanks et drapeaux). Les joueurs ne peuvent pas ranger les pièces de leur puzzle avant que le jeu ne débute.

DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs commencent à jouer au même moment et posent les pièces de leur puzzle en commençant de leur côté du plateau de jeu. La première pièce du puzzle doit être placée sur la ligne de base. Les pièces devant être posées sur la ligne de base se distinguent par leur liséré rouge sur fond noir. Chaque nouvelle pièce posée doit être connectée à une pièce déjà posée. Certaines pièces ont une valeur supérieure. Celle-ci est indiquée par un nombre imprimé sur la pièce en question. Ces pièces représentent des objectifs spéciaux et leur valeur est gagnée par le joueur qui le premier les recouvre *totalem*ent avec ses propres pièces. Dès qu'un joueur a réussi à recouvrir totalement un objectif spécial, il y place un de ses drapeaux pour indiquer qu'il l'occupe; s'il oublie de placer son drapeau, son

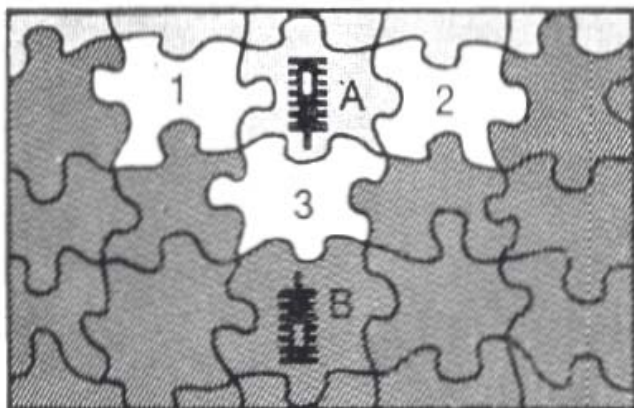
adversaire peut immédiatement planter un de ses propres drapeaux et marquer à sa place les points de cet objectif spécial.

UTILISATION DES PARACHUTISTES

Dès qu'un joueur a recouvert complètement avec ses pièces sa base de parachutistes (rectangle « Paratroops »), en ce compris la bordure noire entourant cette base, il pose ses trois parachutistes sur celle-ci. Par la suite, il pourra poser quand il le souhaitera un de ses parachutistes sur une des pièces de son adversaire, n'importe où sur le plateau de jeu, et pourra alors immédiatement connecter une de ses propres pièces à la pièce de son adversaire sur laquelle se trouve son parachutiste. La pièce ainsi posée devient une « tête de pont » à laquelle ce joueur pourra connecter d'autres de ses pièces, même si elles ne sont pas reliées à des pièces que ce joueur avait précédemment posées. Il peut donc étendre sa « tête de pont » en connectant d'autres pièces à la pièce occupée par son parachutiste ou à la pièce qu'il a posée juste après avoir posé son parachutiste. Une fois qu'un parachutiste a été posé, il ne peut plus être déplacé. Ainsi, chaque joueur ne peut établir que trois « têtes de pont » durant la même partie. L'utilisation des parachutistes est la seule exception à la règle selon laquelle un joueur ne peut poser des pièces de son puzzle que si elles sont reliées de manière continue à une des pièces de sa ligne de base.

UTILISATION DES TANKS

Dès qu'un joueur a recouvert complètement avec ses pièces sa base de tanks (rectangle « Tanks»), en ce compris la bordure noire entourant cette base, il pose ses trois tanks sur celle-ci. Par la suite, il pourra poser quand il le souhaitera un de ses tanks sur une de ses propres pièces connectées à sa « ligne de base », directement ou au travers d'autres pièces. La présence d'un tank sur une pièce empêche l'adversaire d'y connecter une de ses propres pièces.



Le tank A protège les emplacements 1, 2 et 3.

Le tank B neutralise l'emplacement 3, mais le tank A protège toujours les emplacements 1 et 2.

Les pièces sont considérées comme connectées lorsqu'elles s'imbriquent exactement l'une dans l'autre.

Une fois qu'un tank a été posé, il ne peut plus être déplacé.

Pour neutraliser un tank d'un adversaire, un joueur doit placer un de ses propres tanks (sur une de ses pièces) de manière à ce qu'il y ait un emplacement vide (et un seul) entre les deux tanks. Dans ce cas de figure (voir illustration), cet emplacement vide pourra être ensuite utilisé par n'importe lequel des joueurs qui pourra y poser une des pièces de son puzzle. Une même pièce de puzzle ne peut contenir qu'un seul parachutiste ou qu'un seul tank (éventuellement, en plus d'un drapeau). Les tanks doivent obligatoirement utiliser les ponts pour traverser la rivière et ne peuvent utiliser que les ponts de leur propre camp. Les tanks ne peuvent se déplacer qu'au travers des pièces de puzzle de leur propre camp et ne peuvent donc jamais traverser des pièces du camp adverse.

UTILISATION DES PONTS

Un pont ne peut pas être posé par un joueur tant que ce dernier n'a pas posé les pièces de son propre puzzle représentant les deux côtés de la berge. Le pont est ensuite posé de manière à ce que ses deux extrémités touchent les points blancs situés de part et d'autre de la rivière.

FIN DU JEU ET DECOMPTE DES POINTS

Le jeu se termine lorsque le plateau de jeu est totalement recouvert par les pièces de puzzle des joueurs.

Le décompte des points s'effectue de la manière suivante :

- 1. Objectifs spéciaux avec drapeau:** le joueur qui possède le drapeau marque les points imprimés sur l'objectif spécial
- 2. Ponts :** par pont qu'il a posé correctement, le joueur gagne 100 points
- 3. Zones carrées :** Un joueur gagne 50 points pour chaque zone carrée du plateau de jeu totalement recouverte par ses propres pièces de puzzle. Les zones carrées recouvertes par des pièces appartenant à des camps différents ne sont pas décomptées.

Le vainqueur est le joueur (ou l'équipe) qui marque le plus de points.

La présente traduction est une adaptation de la règle originale en français (Miro Company 1969) et est réalisée sur la base des règles originales en anglais et en néerlandais (Parker Brother 1969) qui sont quelque peu différentes de la première.