

Tomoko

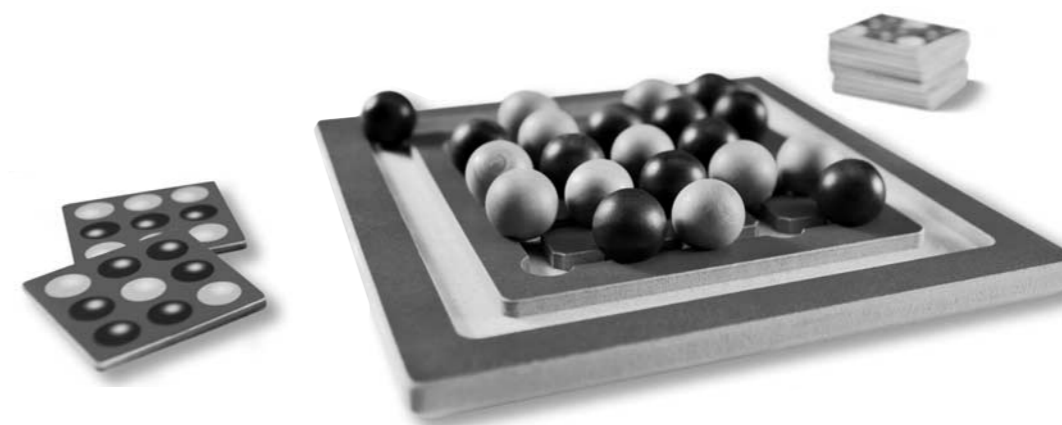
Jeu de déplacement de billes complexe pour 2 à 4 joueurs exigeants ayant le sens des combinaisons.

Le plaisir du jeu naît bille par bille : 3 fois 3 billes pour une combinaison unique. Celui qui saura anticiper les déplacements, revoir rapidement son raisonnement puis reconnaître le bon modèle, émergera en tant que vainqueur.

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 plateau de jeu, 30 billes en bois (15 billes sombres et 15 billes claires), 36 cartes de positionnement, 1 sac en tissu, règle du jeu facile à lire

Auteur : Tom Wuytack



But du jeu

Chaque joueur commence la partie avec deux cartes de positionnement, représentant un plan de positionnement spécifique basé sur l'emploi de 9 billes. Les joueurs tentent de matérialiser sur le plateau de jeu les plans de positionnement leur ayant été attribués, en déplaçant les billes sur le plateau.

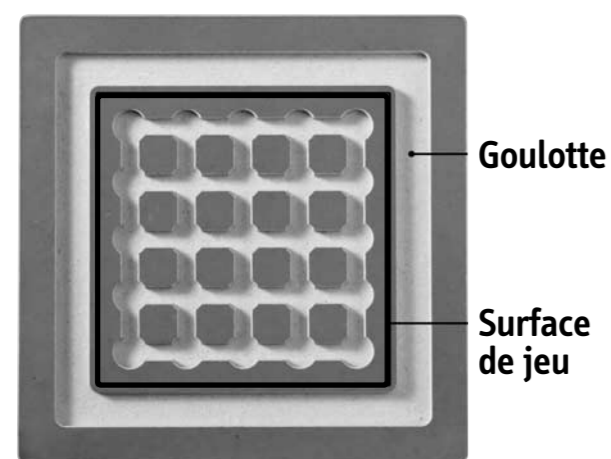
Une fois un plan de positionnement matérialisé, le joueur dépose la carte de positionnement correspondant devant lui. La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a pu déposer 10 cartes de positionnement (le cas échéant 5 ou 3).

Préparation du jeu

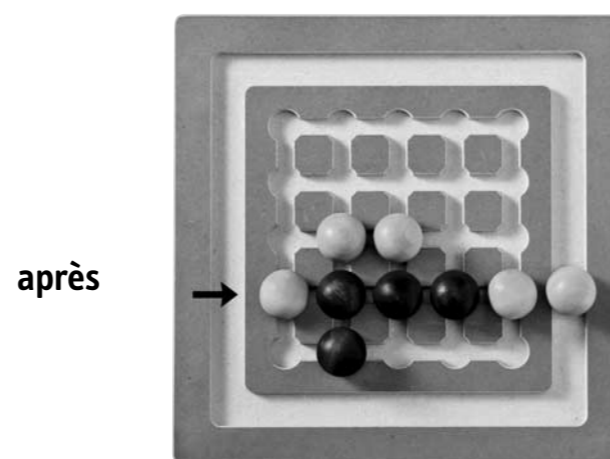
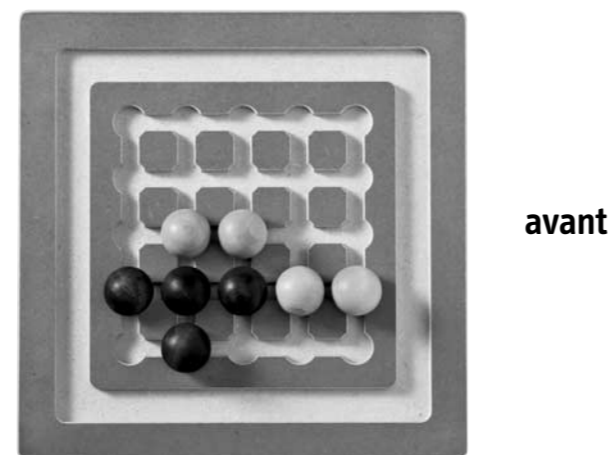
Placer les billes de bois, dans le sac en tissu, à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit **deux cartes de positionnement** au début de la partie, qu'il gardera en main **sans les dévoiler** aux autres joueurs. Chaque carte de positionnement comprend une combinaison unique de neuf billes. Toutes les autres cartes sont empilées à côté du plateau de jeu, face illustrée vers le bas.

Déroulement du jeu

Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence. Le joueur devant jouer prend une bille d'une couleur indifférente dans le sac et la fait rouler dans la rainure extérieure de la surface de jeu. Il conviendra de tenir compte des points suivants :



- Les billes ne peuvent être mises en jeu qu'à **partir du bord de la surface de jeu**. Il est interdit de placer une bille dans la zone intérieure de la surface de jeu.
- Les nouvelles billes sont toujours posées le long du rebord de la surface de jeu avant de rouler dans la surface de jeu. Les billes se trouvant déjà dans la surface de jeu peuvent s'en trouver repoussées.
- Si la dernière bille d'une rangée pleine devant être repoussée de la surface de jeu à la goulotte de récupération par l'introduction d'une nouvelle bille (photo), celle-ci retournera dans le sac de tissu .



- L'action effectuée par le joueur précédent ne peut pas être annulée dès le tour suivant.

Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Conseil :

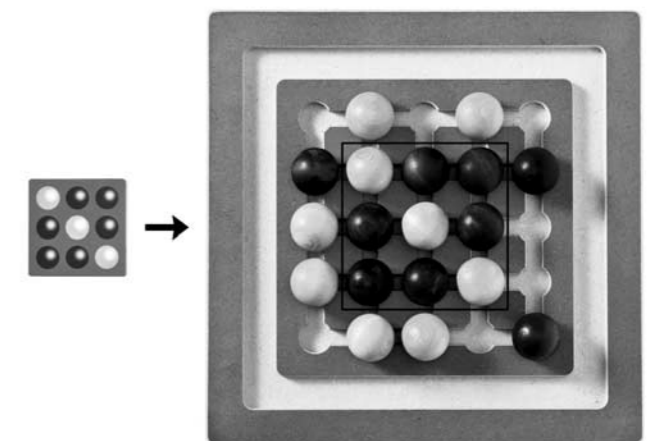
Il peut parfois être pertinent de retourner une carte de positionnement afin de bénéficier d'une perspective différente en ce qui concerne le plan de positionnement représenté.

Déposer des cartes de positionnement

Les joueurs réussissant, après l'introduction d'une bille, à **faire se correspondre** la position des billes dans la surface de jeu et l'une de leurs cartes de positionnement, peuvent déposer la carte de positionnement devant eux. Si la situation devait être modifiée pendant le tour de jeu de façon à ce que la position des billes dans la surface de jeu corresponde aux représentations des cartes de positionnement d'un ou plusieurs autres joueurs, ces derniers peuvent aussi déposer leurs cartes de positionnement, **même** s'il ne s'agit pas de leur propre tour de jeu.

Dès la carte déposée, le joueur correspondant prend une nouvelle carte dans la pile. Cette nouvelle carte peut-être immédiatement comparée à la position des billes dans la surface de jeu. Le tour de jeu revient ensuite au joueur suivant.

Le joueur suivant n'est pas obligé d'attendre jusqu'à ce que tous ses adversaires aient effectués la comparaison de leurs cartes de positionnement. Il est avantageux de jouer avec rapidité.



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a déposé **10 cartes de positionnement**, dans le cas d'une partie à **2 joueurs**, **5 cartes** dans le cas d'une partie à **3 joueurs** ou **3 cartes** dans le cas d'une partie à **4 joueurs**. Le joueur réalisant cet objectif est déclaré vainqueur. Bien entendu, les autres joueurs peuvent poursuivre la partie. Si plusieurs joueurs peuvent déposer leur dernière carte de façon simultanée, ceux-ci seront tous déclarés vainqueurs.

Conseil :

Il est aussi possible de **remplir la surface de jeu de billes au début** de la partie, afin de réduire la durée du jeu. Les billes sont alors réparties de façon aléatoire dans la surface de jeu. Les joueurs n'obtiendront leurs cartes de positionnement qu'à l'issue de cette opération. La durée d'une partie peut ainsi être réduite de 10 à 15 minutes.

Version pour 4 joueurs

En cas de partie à 4 joueurs, il est aussi possible de jouer **par équipe**. Une équipe est composée de deux joueurs. Deux coéquipiers **ne peuvent pas** jouer de façon successive.

Chaque équipe obtient deux cartes de positionnement, et doit tenter de matérialiser ces représentations en commun. Il est recommandé de ne pas mener de négociations à haute voix au cours de ces opérations, vos adversaires étant susceptibles de tenter de nuire à la matérialisation de vos modèles de position. Les coéquipiers d'une même équipe peuvent s'échanger les cartes de positionnement à tout moment au cours de la partie.

Conseil :

Il est recommandé que chaque joueur transmette une ou les deux cartes à son partenaire dès la fin de son tour, afin que celui-ci puisse se préparer à son prochain tour de jeu.

La première équipe ayant déposé 5 cartes de positionnement est déclarée gagnante.

Variante – partie avec cartes découvertes

Chaque joueur obtient 3 cartes au lieu de 2 au début de la partie, celles-ci sont posées **face découverte** sur la table. Une bonne anticipation des mouvements de l'adversaire peut permettre, dans cette version du jeu, d'empêcher un adversaire de matérialiser son plan de positionnement. Le premier joueur ayant déposé 5 cartes est déclaré vainqueur.