

Voltage – Règles

Un jeu de Brian Yu pour 2 joueurs à partir de 10 ans

INTRODUCTION

A L'INTERIEUR DES MURS EMIETTES D'UNE CENTRALE OUBLIEE, D'ANTIQUES TURBINES CONTINUENT DE TOURNER POUR FOURNIR DU COURANT DE HAUTE TENSION. VOTRE TRAVAIL EN TANT QU'INGENIEUR EST D'ASSURER QUE CETTE PUISSANCE VA LA OU ELLE DOIT ALLER - MAIS CE NE SERA PAS FACILE. UN INGENIEUR RIVAL BRICOLE EGALEMENT LES CIRCUITS ET LES INTERRUPTEURS, ESSAYANT DE DIRIGER LE JUS DANS DES DIRECTIONS DIFFERENTES. VOUS AUREZ BESOIN DE COMPETENCE ET D'UN PEU DE CHANCE POUR CONTINUER A ECOULER LA PUISSANCE A VOTRE MANIERE, MAIS SI VOUS JOUEZ VOS CARTES CORRECTEMENT, VOUS AUREZ UN FUTUR LUMINEUX TANDIS QUE VOUS LAISSEREZ VOTRE ADVERSAIRE ASSIS DANS L'OBSCURITE.

COMPOSANTS

1 Plateau de jeu
4 Jetons Terminaux +/- [Orange, Vert, Bleu, Pourpre]
2 Marqueurs de score [Rouge, Jaune]
56 Cartes
12 Cartes Oranges (numérotées 1 à 3)
12 Cartes Vertes (numérotées 1 à 3)
12 Cartes Bleues (numérotées 1 à 3)
12 Cartes Pourpres (numérotées 1 à 3)
4 cartes Echange
4 cartes Fusible
Livret d'instruction.

MISE EN PLACE

1. Mettre le plateau de jeu au centre de la table.
2. Les jetons Terminaux sont double face : Un "+" est moulé d'un côté et un "-" de l'autre. Placez les jetons Terminaux sur les bornes du plateau de jeu en faisant correspondre les couleurs et dans l'ordre : + - - +.
3. Choisissez le marqueur de score jaune ou rouge et placez-le sur la première douille vide de votre piste de score.
4. Mélangez les cartes. Donnez quatre cartes aux deux joueurs, puis placez la pioche près du plateau de jeu. Les cartes défaussées seront placées face visible à côté de la pioche.
5. Le joueur le plus âgé commence.

OBJECTIF

Etre le premier joueur à avancer son marqueur de score sur son ampoule en récupérant quatre ensembles de cinq cartes chacun.

VUE D'ENSEMBLE

Chaque joueur joue à son tour tours en plaçant des cartes numérotées de son côté ou du côté de son adversaire en face des terminaux du plateau de jeu. Quand un total de cinq cartes a été joué sur un terminal, chaque joueur additionne la valeur des cartes de son côté de ce terminal. Selon que le côté visible du jeton Terminal est "+" ou "-", le joueur dont les cartes ont la plus forte valeur ["+"] ou la plus faible valeur ["-"] gagne l'ensemble.

Mais faites attention - les cartes transformateur peuvent inverser le jeton Terminal et changer la valeur de votre main en un instant ! Nous regarderons ceci en plus détail ci-dessous.

COMMENT JOUER

Pendant votre tour, vous devez effectuer une de ces 3 actions :

1. Jouer une carte puis piocher une carte, dans cet ordre.

ou

2. Jouer deux cartes sur deux couleurs différentes.

ou

3. Piocher deux cartes.

Chaque carte numérotée doit être jouée sur le Terminal de la couleur correspondante ; Les cartes Echange et les cartes Fusible peuvent être jouées sur n'importe quelle couleur [voir LES CARTES].

Vous pouvez jouer des cartes sur un Terminal, de votre côté ou du côté de votre adversaire.

Vous ne pouvez pas avoir plus de six cartes en main à tout moment pendant votre tour.

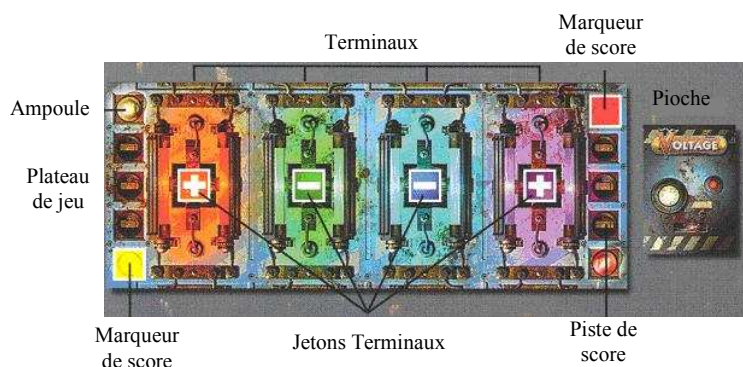
Vous devez toujours avoir en main un nombre pair de cartes à la fin de votre tour.

Assurez vous qu'on ne peut voir que la carte supérieure de la défausse.

Si la pioche est épuisée, remélangez la défausse.

GAGNER UN ENSEMBLE

Dès que cinq cartes ont été jouées dans n'importe quelle combinaison sur un Terminal [par exemple, trois cartes de votre côté et deux sur celui de votre adversaire], un ensemble est décompté immédiatement et **aucune autre action ne peut être prise jusqu'à ce que cet ensemble soit attribué.**



Voltage – Règles

Chaque joueur additionne les valeurs des cartes de son côté du Terminal [NOTE : Chaque carte Echange et chaque carte Fusible a une valeur de 0, voir LES CARTES]. Si le jeton Terminal est tourné du côté "+", le joueur ayant le total le plus élevé gagne l'ensemble. Si le jeton Terminal est tourné du côté "-", le joueur ayant le total le moins élevé gagne l'ensemble.

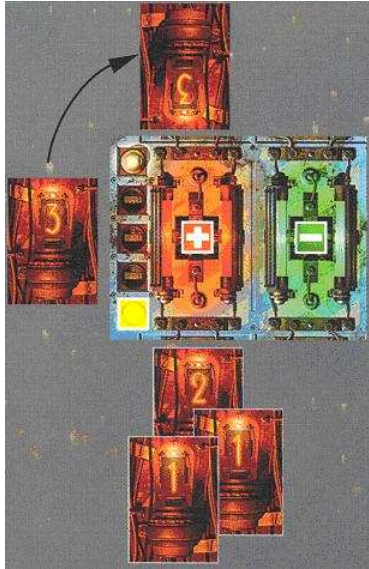
En cas d'égalité [même si les totaux de chaque côté du terminal sont tous deux égaux à 0] le joueur qui a joué la cinquième carte perd l'ensemble.

Le joueur qui gagne l'ensemble déplace son marqueur de score vers l'avant sur la prochaine douille vide de sa piste de score. L'ensemble réalisé est alors défaussé et le jeu reprend comme avant.

Par exemple :

Kay a trois cartes numérotées de son côté du Terminal orange – pour un total de 4. Michael a joué une carte numérotée de son côté - un 3. La prochaine carte jouée sur ce Terminal terminera un ensemble de 5 cartes. Comme le jeton Terminal montre un "-", le joueur avec le plus petit total quand l'ensemble sera terminé gagnera cet ensemble.

Au début de son tour, Kay décide de jouer une carte du côté de Michael - elle joue un 3 orange. Ceci termine un ensemble de cinq cartes et augmente la valeur des cartes de Michael à 6. L'ensemble réalisé doit être décompté avant que Kay ne puisse jouer une autre action [comme jouer une autre carte, piocher une nouvelle carte ou inverser un jeton Terminal]. Comme la valeur des cartes de Kay est maintenant inférieure [4] à la valeur de Michael [6], Kay gagne l'ensemble. Elle déplace son marqueur de score d'une case vers l'avant de sa piste de score, défausse l'ensemble réalisé et décide de finir son tour en piochant une nouvelle carte.



NdT : Le schéma semble faux. Le jeton terminal orange devrait être sur "-" pour que l'exemple fonctionne.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à gagner quatre ensembles et à avancer son marqueur de score à l'ampoule à l'extrémité de sa piste de score gagne la partie.

LES CARTES

Cartes numérotées



Chacune de ces cartes porte un numéro de 1 à 3 et sa couleur correspond à un des quatre Terminaux du plateau de jeu.

Cartes Echange [Permutation]



Une carte Echange peut être jouée sur n'importe quelle couleur, mais seulement du côté de l'adversaire. Une carte

Echange vous permet de prendre n'importe quelle carte numérotée du côté de l'adversaire et la déplacer de votre côté. Une carte Echange reste sur la table après avoir été jouée et **compte dans l'ensemble de cinq cartes de ce Terminal.**

Vous **ne** pouvez **pas** utiliser une carte Echange pour déplacer une carte de votre côté d'un Terminal vers le côté de l'adversaire. Les cartes Echange **valent 0** quand vous additionnez la valeur de vos cartes.

Cartes Fusible [Elimination]



Une carte Fusible peut être jouée sur n'importe quelle couleur, mais

seulement du côté de l'adversaire. Une fois jouée, vous pouvez prendre n'importe quelle carte du terminal du côté de votre adversaire et la défausser. La carte Fusible prend la place de la carte défaussée et **compte dans l'ensemble de cinq cartes de ce Terminal.**

Vous **ne** pouvez **pas** utiliser une carte Fusible pour défausser une carte de votre côté d'un Terminal. Les cartes Fusible **valent 0** quand vous additionnez la valeur de vos cartes.

Transformateurs [Versos des cartes]



Le verso de 18 cartes montre l'image d'un oscilloscope avec une ligne ondulée verte - ces versos de carte sont des transformateurs [le

recto de la carte sera un nombre, un Echange ou un Fusible].

Si un joueur pioche une carte avec un transformateur au verso, ce joueur ajoute la carte à sa main et doit inverser n'importe quel jeton Terminal, inversant sa polarité [de "+" à "-" ou vice versa].

Un transformateur inverse seulement le jeton Terminal quand il est pioché, pas quand vous le jouez sur un Terminal.

Si un joueur reçoit un transformateur au début de la partie, traitez-le comme une carte normale et n'inversez aucun jeton Terminal.

Si un joueur pioche deux transformateurs pendant le même tour, il doit inverser deux jetons Terminaux ; il peut inverser le même jeton Terminal deux fois.