



TOKAN

Regle



TOKAN

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs âgés de 10 ans et plus

Durée : 10 à 20 minutes, Auteur : Steffen Mühlhäuser

MATÉRIEL

- 30 tuiles : 15 avec des illustrations rouges, 15 avec des illustrations noires
par couleur : 3 souris, 7 chacals, 5 lions



BUT DU JEU

Trente animaux rouges et noirs se rencontrent dans un espace restreint selon une disposition aléatoire. Par vos déplacements agiles, vous essayez de « manger » autant que possible des animaux de votre adversaire, tout en maintenant en vie vos propres animaux. Tout ce qui compte est ce qui reste à la fin.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit sa couleur.
Mélangez les 30 tuiles faces cachées
et disposez-les, en les espaçant
légèrement, de manière à former
une grille de 5 x 6 tuiles. Retournez
ensuite toutes les tuiles, sans en
modifier la position. Déterminez
aléatoirement le premier joueur.



TUILES DU JEU

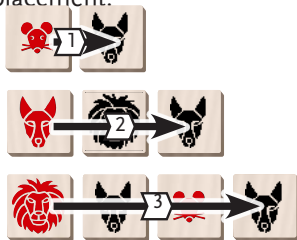
Il y a trois espèces différentes d'animaux en rouge et en noir.
Chaque animal a sa propre portée de déplacement.

La **souris** avance de **1 case**,

le **chacal** de **2 cases** et

le **lion** de **3 cases**.

Les animaux doivent toujours
être déplacés de toute la distance
leur correspondant.



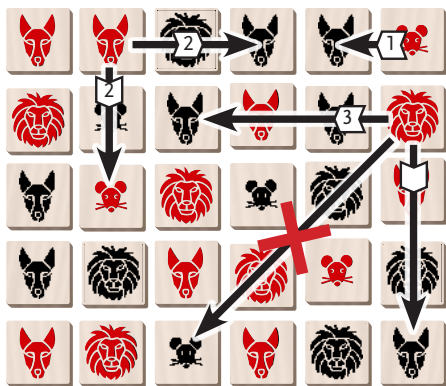
DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous devez déplacer n'importe quel animal de votre couleur sur un autre animal. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Vous pouvez effectuer un déplacement **horizontal** ou **vertical**. Les déplacements en diagonale ne sont pas autorisés.
2. Chaque animal doit avancer, selon sa capacité, d'exactement **une**, **deux** ou **trois cases**.
3. Le déplacement doit toujours se terminer **sur une autre tuile**. Cette tuile peut être l'une des vôtres ou appartenir à votre adversaire.

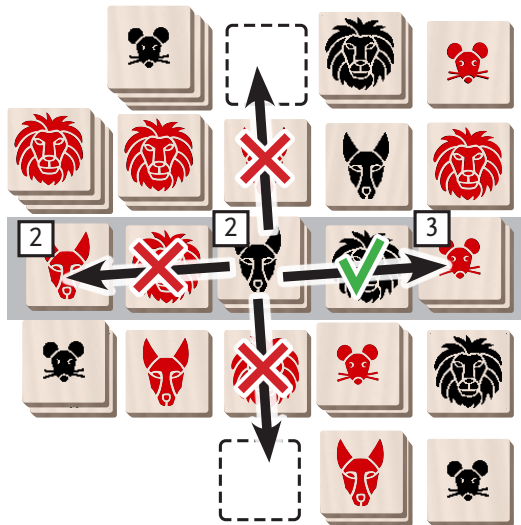
(**Tabou** : il est interdit de recouvrir la tuile que vient de déplacer l'adversaire.)

4. À la fin de son déplacement, une tuile doit se trouver à un **niveau supérieur** à son point de départ. Une tuile ne peut pas rester au même niveau ou passer à un niveau inférieur.

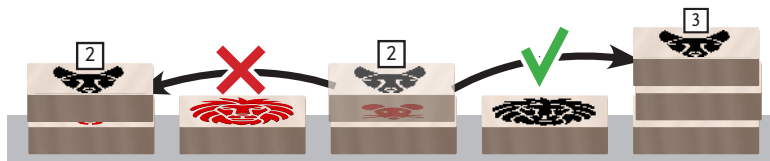


Exemple pour 4.) Le chacal noir ne peut pas se déplacer vers le haut ou le bas, car il n'y a pas de tuile sur les cases d'arrivée.

Exemple pour 4.) Le chacal est au 2^e niveau et ne peut donc être déplacé (comme toujours, de 2 cases) que vers la droite. Après le déplacement, le chacal est à un niveau plus élevé (3^e niveau) qu'avant. En allant vers la gauche, il serait resté au même niveau (2^e niveau).

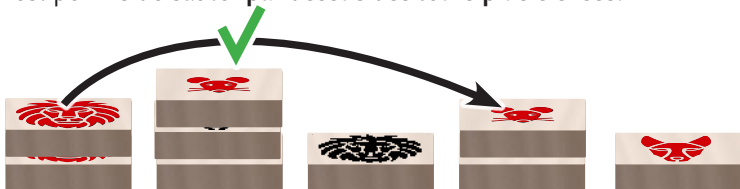


5

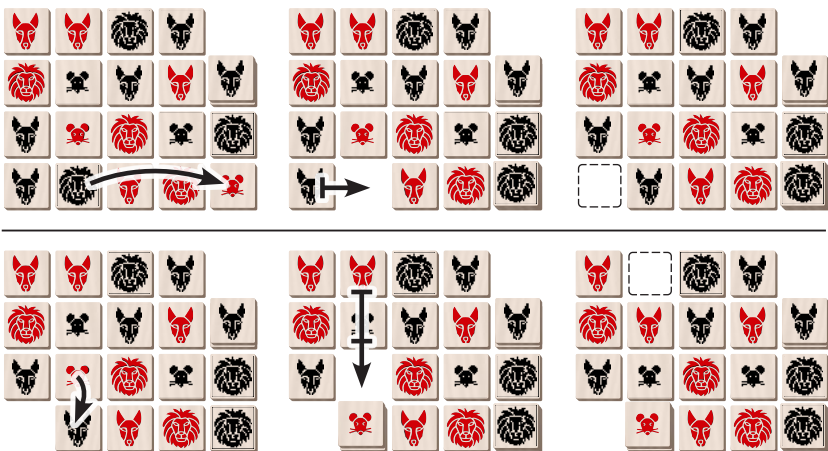


Exemple pour 4.) Même exemple que ci-dessus (ligne du milieu), vue de côté.

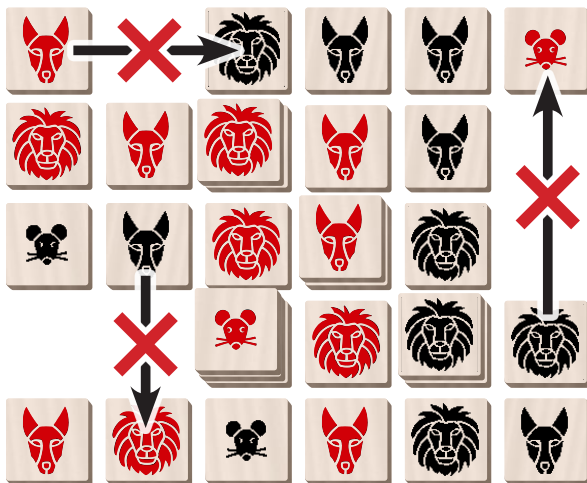
5. Il est permis de sauter **par-dessus des tours plus élevées.**



6. Si un déplacement crée un **vide**, toutes les tuiles et/ou les tours situées derrière **suivent** l'animal dans le sens de son déplacement, de sorte de refermer le vide.



7. S'il n'y a pas de tuile derrière le vide (par exemple, dans le cas des cases du bord), un **vide permanent** est créé. Il est **impossible** de **sauter par-dessus** un vide.



TRANSPORT

Les lions et les chacals peuvent transporter des tuiles lors de leur déplacement.

Le **chacal** peut transporter **la tuile** sur laquelle il se trouve.

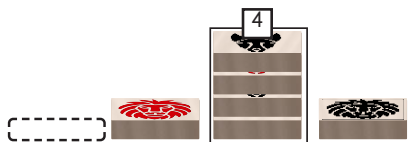
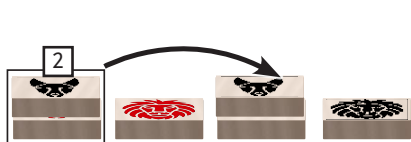
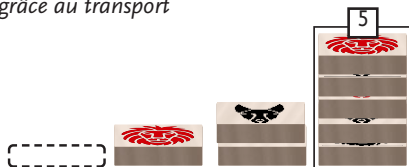
Le **lion** peut transporter **la** ou **les deux tuiles** sur lesquelles il se trouve.

(**Remarque** : il n'est pas obligatoire de déplacer des piles de tuiles, sauf si c'est votre seul déplacement possible.)

Le transport permet à une tuile de monter à un niveau plus élevé, même si elle se trouve initialement à un niveau plus élevé que sa tuile d'arrivée.

8

Exemples d'ascension grâce au transport



FIN DE LA PARTIE

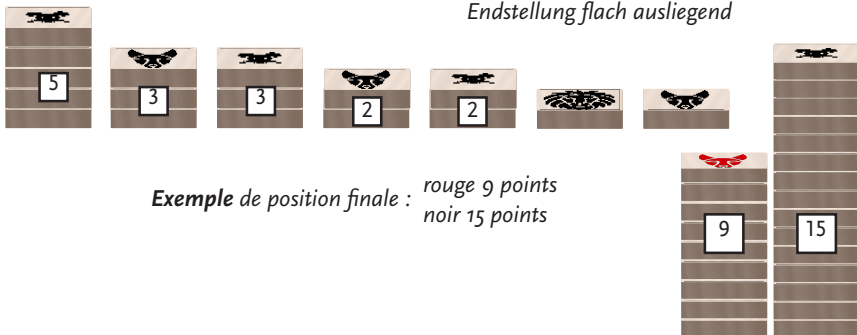
La partie se poursuit tant que les joueurs peuvent déplacer des tuiles en respectant les règles. Si un déplacement est possible, vous devez l'effectuer, même si cela ne vous arrange pas. La partie est terminée lorsque l'un des joueurs ne peut plus déplacer aucune de ses tuiles.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une tour appartient au joueur dont la couleur est présente sur sa plus haute tuile. Empilez toutes vos tours (empilements d'au moins 2 tuiles) l'une sur l'autre. Les tuiles seules ne sont pas comptabilisées. Le vainqueur est alors le joueur possédant la pile la plus élevée. Si les deux piles font la même hauteur, la partie se termine sur une égalité.



Endstellung flach ausliegend



*Exemple de position finale : rouge 9 points
noir 15 points*

VARIANTE – CHAQUE TÊTE COMPTE !

Les règles du jeu restent les mêmes ; le décompte final change, et les stratégies avec.

Tous les animaux encore visibles à la fin sont comptés selon leur portée de déplacement. Une souris vaut 1 point, un chacal 2 points et un lion 3 points. (Les tuiles seules sont également comptabilisées.) Le vainqueur est alors le joueur dont le score est le plus élevé.

En cas d'égalité, comparez les tailles des tours, le vainqueur étant celui qui a la plus élevée.

Si l'égalité n'est pas départagée, comparez les tours les plus élevées suivantes, etc.

Vous devez convenir de la variante que vous allez utiliser avant de commencer la partie.



*Exemple de décompte des points :
rouge, 16 points ;
noir, 12 points*

REVANCHE

La disposition aléatoire des tuiles peut donner une position de départ avantageuse à l'un des joueurs. Pour rééquilibrer tout éventuel désavantage, vous pouvez jouer une seconde partie avec la même position initiale.

Prenez une photo de la position initiale de la première partie et reproduisez-la pour la revanche. Chaque joueur prend alors la couleur que jouait son adversaire à la première partie.

VARIANTE – MOINS ALÉATOIRE

Mélangez séparément les tuiles rouges et les noires, faces cachées.

Prenez 5 tuiles de chaque couleur et remélangez-les ensemble, en les gardant faces cachées. Disposez alors ces 10 tuiles au milieu de la zone de jeu, de manière à former deux colonnes adjacentes de cinq tuiles, puis retournez-les. Chaque joueur retourne alors les tuiles restantes de sa couleur et les étale devant lui. Les joueurs ajoutent chacun leur tour une tuile de leur couleur à la configuration initiale.

Les tuiles peuvent être placées n'importe où, à condition qu'un de leurs côtés touche l'une des tuiles déjà placées. À la fin, les tuiles doivent constituer une grille de 5 x 6 tuiles.

Une fois les 30 tuiles placées, la partie se déroule selon les règles normales. C'est le joueur qui a commencé à placer les tuiles qui joue en premier.



Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout und Lektorat:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**
Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de