

F

TOTEM

CIRKLE

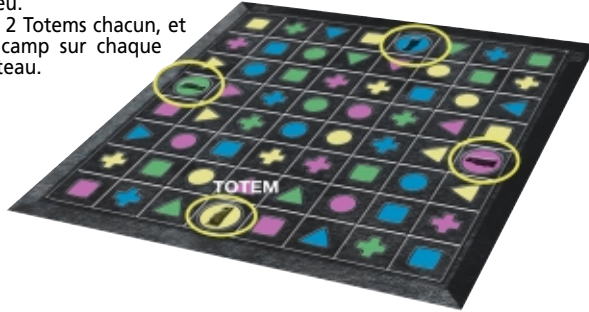
Jeu pour 2 à 4 stratégies.

Lieu et Moyens de votre affrontement :

• Un Plateau de Jeu et huit Totems

* 2 joueurs : 4 Totems chacun, et chacun son camp sur deux côtés opposés du plateau de jeu.

* 4 joueurs : 2 Totems chacun, et chacun son camp sur chaque côté du plateau.



Objectif :

• **Conquérir**, le premier, la Case Totémique d'un adversaire, en l'occupant avec l'un de vos Totems.

Principe de Jeu :

Les déplacements de vos Totems sont conditionnés par les figures et les couleurs représentées sur chacune de leurs faces, et sur chaque case du plateau (sauf sur les 4 Cases Totémiques qui sont les cibles à atteindre).

- Les conditions de déplacement sont indiquées au § « Levée des troupes ».

- Les règles de la bataille autorisent cependant l'usage de la ruse, et la transgression des règles ... dans les conditions définies au § « La Ruée »
Totem n'est pas un jeu de prise mais de déplacements combinatoires.

Déroulement d'une partie :

• Préparatifs :

Avant de commencer, chaque joueur examine le terrain, et oriente les différents niveaux de tous les Totems d'un adversaire.

A ce stade, votre objectif est de rendre difficile les premiers déplacements de l'adversaire dont vous « préparez » les Totems.

• Mise en ordre de bataille :

Une fois vos Totems « préparés » par un adversaire, placez les sur la première ligne de votre camp, têtes dirigées vers l'avant, sur les cases de votre choix à l'exception de votre Case Totémique qui doit rester vide.

Votre objectif est de trouver la meilleure option de déplacement pour vos Totems, tels que votre adversaire vous les a donnés.

• Levée des troupes :

A chaque tour, les joueurs doivent faire un choix entre deux actions :

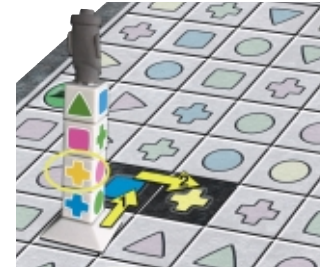
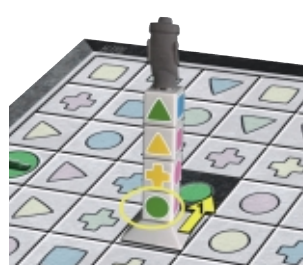
- Faire pivoter 1 niveau sur chacun de ses Totems, pour préparer de futurs déplacements.

- Déplacer 1 Totem, vers une case du plateau, dans les conditions suivantes :

Un déplacement est possible à condition de faire correspondre par la forme et la couleur, l'un des quatre étages d'un Totem sur sa face orientée vers vous, avec une case du plateau de jeu. La longueur du déplacement, est conditionnée par la position de la forme/couleur sur le totem, de bas en haut :



- o Forme/couleur niveau 1, déplacement de 1 case.
- o Forme/couleur niveau 2, déplacement de 2 cases.
- o Forme/couleur niveau 3, déplacement de 3 cases.
- o Forme/couleur niveau 4, déplacement de 4 cases.



Le passage et le stationnement sur une case occupée par un Totem sont interdits. Les déplacements sont autorisés dans toutes les directions, en ligne droite et en virages à angle droit, sauf en diagonale. Les totems peuvent également se déplacer en reculant.

• La Ruée :

La bataille fait rage, un seul vaincra : celui qui occupera, le premier, la Case Totémique d'un adversaire.

La victoire justifiant les moyens, le joueur malicieux et téméraire peut tenter de tromper son adversaire, en déplaçant 1 Totem, de 1 à 4 cases, sans respecter la règle de correspondance forme/couleur.

Cela est risqué, car 3 faces de vos Totems sont visibles par l'adversaire, ce qui permet par déduction de deviner quelle est la 4ème face, et la case d'arrivée du Totem concerné peut être mémorisée par un joueur attentif et observateur ...

Un joueur peut à tout moment contester un déplacement en déclarant « Totem », et vérifier la validité du mouvement :

- Mouvement invalide : le joueur déclarant « Totem » a vu juste, et déplace tous les totems du joueur démasqué, d'1 case de son choix, en arrière ou latérale à l'exception de la Case Totémique.

- Mouvement valide : le joueur déclarant « Totem » s'est trompé, et ses Totems sont déplacés d'une case par l'adversaire, dans les mêmes conditions.

Conçu pour votre plaisir par son auteur Patrick Laterrot, Design Christian Moura, engineering Bruno Sintive.

Tous droits réservés. Patent N° 02 3 183 487 - CIRKLE est une marque déposée protection internationale OHMI N° 003314911

**Règles complémentaires en téléchargement
sur le site www.1-2-3-games.com**