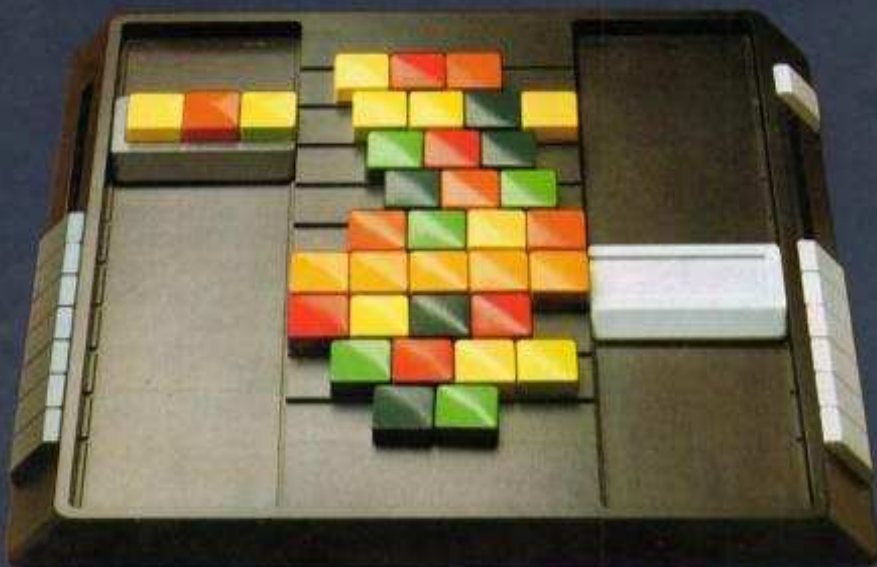


Transfer



Ravensburger

Transfer

Jeu Ravensburger® réf. 604 5 143 5

Inventeur: Hila et Ivan Moscovich

Jeu de stratégie pour 2 joueurs

Contenu: Plan de jeu avec 2 curseurs et totalisateurs de points,
35 pions (5 par couleur)

But du jeu

Le but du jeu consiste à mettre sur une seule ligne, les 5 pions d'une même couleur. Chaque série complète donne 1 point au joueur, qui arrive à la réaliser. Celui qui, à la fin, aura le plus de points, sera le vainqueur.

Exemple: situation de départ Joueur A

Totalisateur de points joueur A

Curseur du joueur A



Curseur du joueur B

Totalisateur de points joueur B

Joueur B

Préparatifs

Le curseur et le totalisateur de points de même couleur sont mis en place sur le même côté. Les 35 pions mélangés, sont posés au hasard sur les 9 rangées de la partie centrale du plan de jeu, par l'un des joueurs.

Attention! il ne faut pas qu'il ait 2 pions de même couleur, qui se touchent dans la même rangée. Il n'est pas nécessaire de mettre des pions sur toutes les rangées, une ou même deux peuvent rester libres.

Exemple: situation finale



Règle du jeu

Le joueur qui n'a pas posé les pions commence la partie.
Il choisit son curseur.

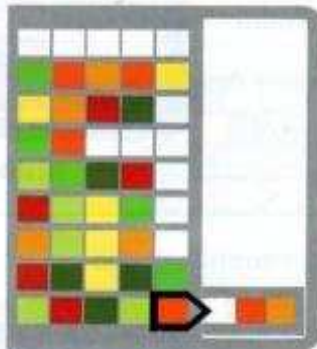
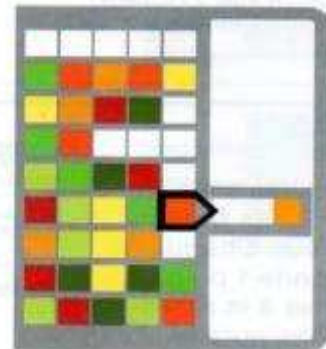
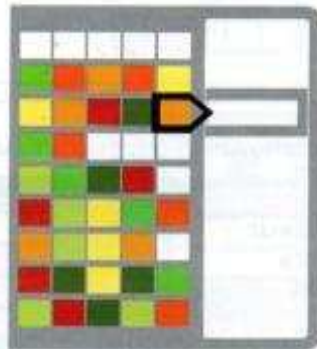
Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour ils accomplissent
2 ou même 3 actions précises.

1. Charger le curseur.
2. Déposer — à cette occasion on peut charger le curseur adverse.
3. Décharger le curseur adverse.

1 ère action: charger

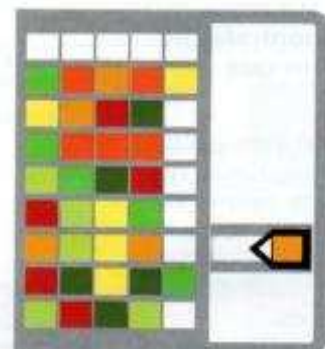
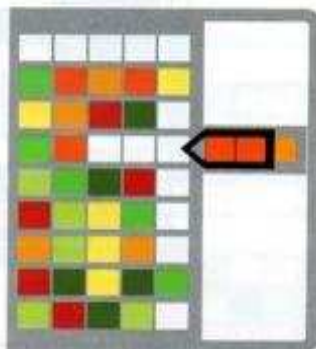
Le joueur charge son curseur, avec 1, 2 ou 3 pions. Ces pions peuvent provenir de n'importe quelle rangée, aussi bien que d'une même rangée. Pour ce faire, on positionne son curseur à la hauteur de la ou des rangées dont on retirera le ou les pions pour les pousser.

Attention! Au fil du jeu on obtient de plus en plus, que 2 ou plusieurs pions de même couleur sont côte à côte et deviennent **un groupe**. Les groupes ainsi composés, ne peuvent plus être séparés. Des groupes de 2 ou de 3 pions de même couleur dans une même rangée, peuvent bien entendu être déplacés et chargés ensemble sur le curseur.



2 ème action: déposer

Le joueur peut à son gré, déposer comme il l'entend, ses pions. Il peut aussi déposer 2 ou 3 de ses pions dans la même rangée. Lors de cette manoeuvre on ne pourra pas séparer des groupes de même couleur.

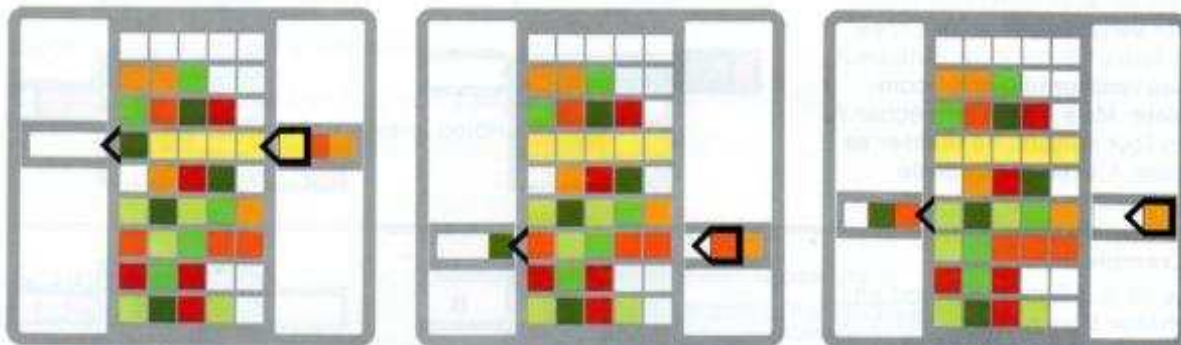


Action de déposer avec chargement du curseur adverse:

Le joueur peut déposer plus de pions sur une rangée, qu'elle ne peut absorber. Les excédents sont poussés sur le curseur adverse, qu'on aura préalablement positionné pour pouvoir être chargé de ces excédents. Si dans la même action, dans d'autres lignes, la même tactique est employée, on déplacera le curseur adverse, pour qu'il puisse prendre en charge le ou les excédents. Le maximum que le curseur adverse peut absorber étant de 3.

Dans cette manoeuvre, la règle qui veut que les groupes de couleur identique ne sont plus dissociables, doit être respectée.

Figure 5: Action de déposer avec chargement du curseur adverse.



3ème action: Déposer les pions du curseur adverse

Après avoir déchargé complètement son propre curseur, le joueur décharge celui de l'adversaire. Les pions peuvent être déposés sur 1, 2, ou 3 rangées au choix.

Attention! Dans cette manoeuvre on ne peut déposer par ligne, que le nombre de pions que celle-ci peut absorber. Il n'est pas permis de pousser à nouveau les excédents sur son propre curseur.

Si le curseur adverse est déchargé de ses pions, l'action du joueur est terminée et c'est maintenant au tour de l'adversaire de jouer.

Calcul des points:

Chaque ligne complétée de pions de la même couleur, vaut pour celui qui l'a réalisée, 1 point. Il est déterminant dans ces cas, qui a réalisé cette série complète, peu importe de quel curseur proviennent les pions. Si le joueur en déchargeant le curseur adverse, réalise une série de couleur complète, il gagne aussi pour cette rangée, le point.

Chaque point gagné est noté sur le totalisateur de points.

Fin de la partie

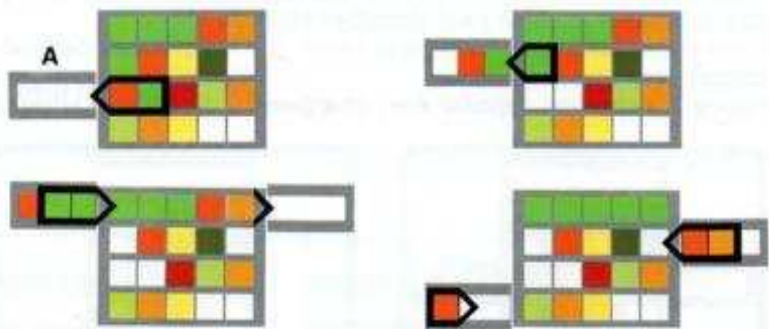
Le jeu est terminé quand la dernière rangée de couleurs est réalisée. Le vainqueur sera celui qui totalise le plus de points.

Quelques conseils tactiques:

On doit tenter de rendre dépendant de sa propre stratégie, les 5 pions d'une même couleur. Pour y parvenir, on procède selon les 4 conseils ci-après.

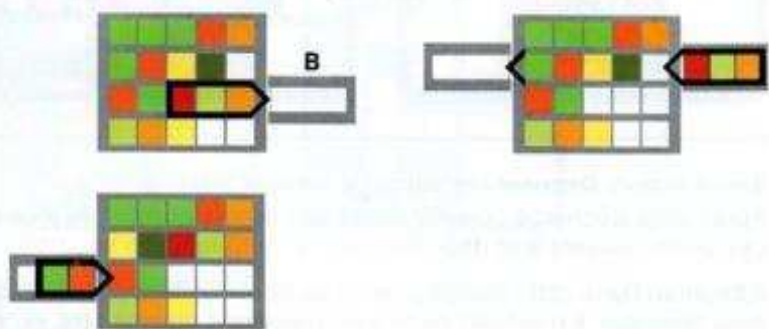
Exemple 1

Si c'est au tour du joueur A de jouer, il peut par exemple dans la même ligne 1 réaliser une série complète de la couleur verte. Si par contre, c'est le joueur B qui joue, il ne peut pas réaliser une série complète. Mais il peut empêcher A, au tour suivant, de réaliser sa série. L'exemple 2 révèle comment.



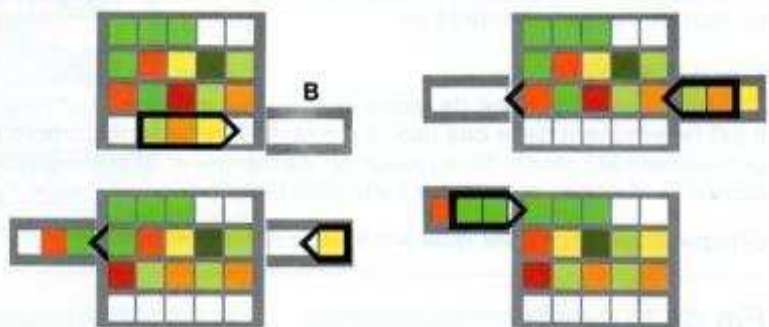
Exemple 2

Le joueur B joue. Il prend en charge trois pions de la ligne 3 et les dépose sur la ligne 2. Ce faisant il charge sur le curseur adverse, deux pions. Ces deux pions, il les dépose avec le curseur adverse sur la ligne 3. Cette manoeuvre empêche au tour suivant, au joueur A de manoeuvrer le pion vert.



Exemple 3:

Situation analogue à l'exemple 1, mais dans la ligne 1 il manque deux pions. Le joueur B joue. Cette fois-ci il peut compléter sa série. Il prend les 3 pions de la ligne 4 et les dépose sur les lignes 2 et 3, de telle façon que les pions verts sont poussés sur le curseur adverse. Ces pions verts déposés sur la ligne 1 complètent la série.



Exemple 4:

B joue. Dans le présent scénario il peut réaliser une série. En effet, il prend 2 pions de la ligne 1. Ce faisant, il libère de la place pour déposer ensuite avec le curseur adverse sur la ligne 1. Il charge les pions verts manquants sur le curseur adverse en poussant les pions sur les ligne 2 et 3. Il les dépose et complète la série de 5 pions verts.

