

# Tattoo Turtles

Un jeu pour deux joueurs, de Vincent Everaert

## INTRODUCTION

Dans **Tattoo Turtles** chaque joueur contrôle 8 tortues de son côté du plateau. Le vainqueur sera celui qui amènera l'une de ses tortues à l'extrémité du camp opposé.

Les tortues se déplacent d'un pas vers l'avant ou sautent au dessus d'autres tortues. Le saut d'une tortue adverse la neutralise tandis que le saut d'une tortue neutralisée la réactive.

Dans la variante, sauter au dessus d'une Tortue Tattoo déclenche son pouvoir spécifique.

**Tattoo Turtles** est une variante de **Tortuga**, du même auteur (Vincent Everaert). Nous étudierons d'abord les règles de **Tortuga** puis ensuite celles de cette variante.

## MATERIEL

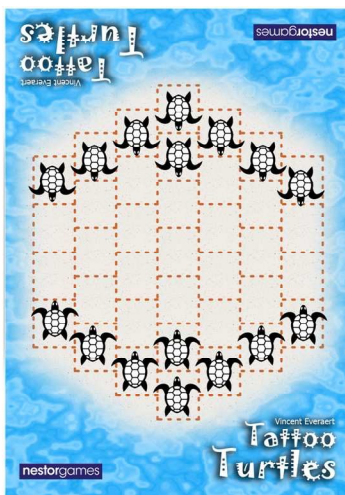
Tattoo Turtles contient :

- 1 plateau
- 16 tortues vertes
- 8 (4+4) tortues tattoo
- 1 sac de transport

## MISE EN PLACE (Règles de base)

Placer le plateau au centre de la table de jeu.

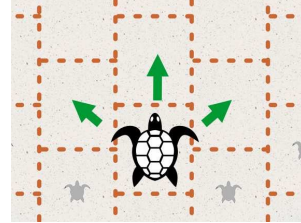
Chaque joueur place 8 tortues sur les cases de départ, de son côté du plateau (voir figure). Le premier joueur est tiré au sort. L'orientation des tortues détermine leur appartenance. Les tortues du joueur A font face au joueur B et réciproquement.



## COMMENT JOUER

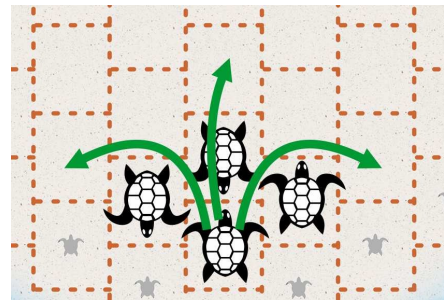
En début de partie, toutes les tortues sont **actives** (dos visible). Chacun joue tour à tour en réalisant **une** de ces actions :

- **Déplacer** une tortue vers l'avant, tout droit ou de côté, mais jamais vers l'arrière.



- **Sauter** avec l'une de ses tortues :

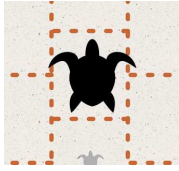
- o Les tortues sautent vers l'avant, tout droit ou de côté, mais jamais vers l'arrière.
- o Les tortues sautent **au dessus d'autres tortues** (amies ou ennemies) comme montré ci-dessous :



- o Un saut **débutant** par une tortue adverse est un coup obligatoire. Un saut **débutant** par une tortue amie est facultatif.
- o Une fois un saut débuté, il doit **être poursuivi** en sautant tant que cela est possible, mais...
- o ... une tortue **ne doit pas** sauter au dessus de tortues **amies et ennemies** au cours d'une même séquence de saut. C'est à dire que si le saut débute par une tortue amie, on ne peut sauter au dessus d'une ennemie ensuite et vice versa.
- o Une tortue peut sauter au dessus de tortues **neutres** (voir ci-dessous).

## EFFET DES SAUTS

- Une tortue amie sautée n'est pas retournée.
- Une tortue adverse **active** sautée est immédiatement retournée sur le dos et devient **neutre**. Les tortues neutres ne peuvent être jouées par aucun joueur tant qu'elles ne sont pas retournées à nouveau (par un nouveau saut).



Une tortue neutre

- Lorsqu'une tortue **neutre** est retournée (par un saut effectué avec une autre tortue), elle redevient **active**. Le joueur qui effectue le saut décide alors de son équipe d'appartenance et l'oriente en conséquence.

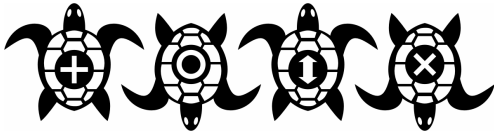
## FIN DE PARTIE

La partie cesse lorsqu'un joueur **gagne** en atteignant la case la plus éloignée du plateau ou **perd** par immobilisation.



## TATTOO TURTLES. LA VARIANTE

Cette variante utilise des tortues spéciales, tatouées:



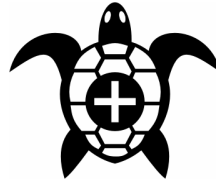
Après la mise en place, les joueurs reçoivent 4 tortues tattoo, une de chaque type, et les placent en remplaçant les 4 tortues non tatouées de leur choix. Celles-ci sont remises de côté et pourront être utilisées durant la partie.

Note : les joueurs peuvent s'accorder pour utiliser moins de 4 tortues tattoo, mais le nombre total de tortues utilisées doit toujours être de 8.

Les tortues tattoo se déplacent normalement. Mais elles déclenchent un pouvoir spécifique lorsqu'un saut adverse les **neutralise** (aussitôt ce saut terminé). Notez que plusieurs tortues peuvent être neutralisées durant la même séquence de sauts.

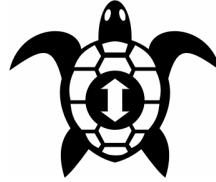
Le **propriétaire** de la ou les tortues **neutralisées** utilise leur pouvoir avant de jouer son coup normal. Utiliser les pouvoirs est obligatoire mais ils peuvent éventuellement l'être dans l'ordre choisi par le joueur.

## POUVOIRS



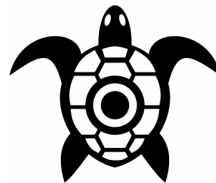
**Vie** : si possible, placez une nouvelle tortue non tatouée sur une case de départ vide de votre camp.

Cette tortue tattoo **n'est pas** retirée du plateau après l'exécution de son pouvoir.

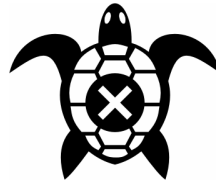


**Echange** : l'adversaire doit changer l'orientation de l'une de ses tortues (qui devient vôtre). Il choisit la tortue qu'il vous donne.

Cette tortue tattoo est ensuite **retirée** du plateau.



**Immortalité** : remplacez cette tortue tattoo par une tortue non tatouée **active** (dans l'orientation de votre équipe).



**Contamination** : retirez du plateau toute tortue adverse active et voisine.

Cette tortue tattoo est ensuite **retirée** du plateau.

## LE JOUR DE L'ECLOSION, LA VARIANTE

Le soleil frappe fort sur l'île aux tortues. C'est le grand jour, celui des naissances ! Filez vers la mer pendant que les retardataires gardent l'accès aux lieux de ponte.

Pour des parties de **Tortuga** sans cesse renouvelées, Cette variante propose de débiter la partie avec un nombre réduit de tortues et de garder les autres pour booster votre attaque ou pour un surplus de défense.

Le plateau est initialement vide. A la place des déplacements normalement autorisés, les joueurs peuvent ajouter à leur tour de jeu une ou plusieurs tortues sur leurs cases de départ (sauf sur la case extrême de leur camp). Rappelez-vous cependant que les sauts de tortues adverses demeurent des coups prioritaires et obligatoires.

Au premier tour, le premier joueur met en jeu 1 ou 2 tortues. Pour le reste de la partie, la différence entre le nombre de tortues en réserve pour chacun des joueurs devra rester inférieur ou égal à 2. Par exemple, si le premier joueur débute avec 2 tortues, son adversaire peut répondre en mettant en jeu de 1 à 4 tortues.