

Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN...
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES

			Level	Shiftago
2-4	8+	1 - 15 min.		Express
		10 - 30 min.		Expert
		15 - 45 min.		Extreme

Auteurs : Robert Witter et Frank Warneke
www.shiftago.com

CONTENU

- 1 plateau (7x7 cases)
- 22 billes de verre orange OPAL
- 22 billes de verre vertes OPAL
- 22 billes de verre bleues OPAL
- 22 billes de verre blanches OPAL
- 4 marqueurs rouges
- 4 cartes mémos à double face
- 1 règle du jeu en 5 langues



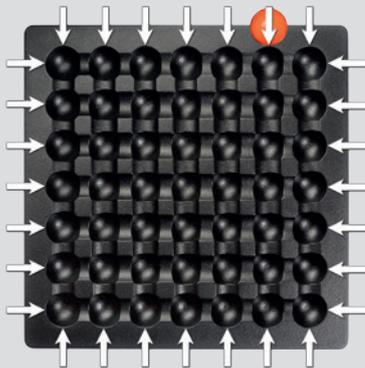
IDEE DU JEU

Amène les billes de ta couleur aussi rapidement que possible dans une rangée horizontale, verticale ou diagonale. Pour gagner, il faut former une ou plusieurs rangées de billes de longueur différente suivant la variante du jeu et le nombre de joueurs.

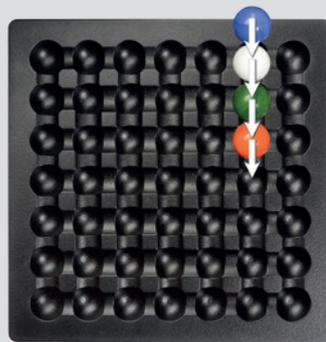
PREPARATION DU JEU

La boîte ouverte est placée avec le plateau au centre entre les joueurs. Chaque joueur a 22 billes d'une couleur qui restent dans le casier et une des 4 cartes mémo avec marqueur. Le joueur qui commence est tiré au sort.

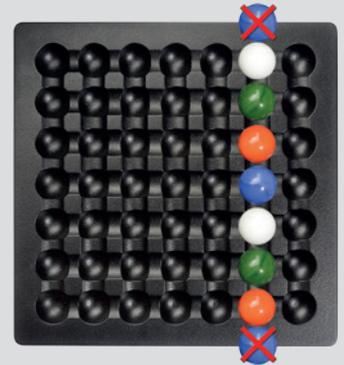
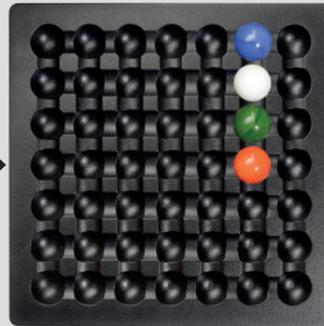
MECANISME DU JEU



Une bille doit seulement être insérée **à partir du bord** d'un **côté quelconque** dans une **trajectoire quelconque** du plateau.



Si une bille est déjà sur une case du bord, cette bille et toutes les billes directement attenantes dans le même sens sont poussées d'une case.

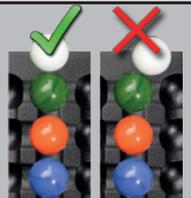


Cela toutefois seulement tant que la trajectoire n'est pas complète. En effet, les billes ne doivent **jamais** être sorties du plateau!

Touché joué

Dès que la bille à insérer touche une autre bille ou le plateau, le tour correspondant (dans la mesure où il est conforme à la règle) doit être joué.

Fais attention à viser exactement au centre la bille heurtée lorsque tu insères une bille !



VARIANTES DE JEU

Il y a trois variantes de jeu :

- Shiftago Express:** facile mais complexe
- Shiftago Expert:** épineux et raffiné
- Shiftago Extreme:** complexe et excitant

Avant de commencer à jouer, les joueurs se mettent d'accord sur une variante.

Conseil :

Joue d'abord quelques parties de Shiftago Express pour te familiariser avec le mécanisme du jeu.

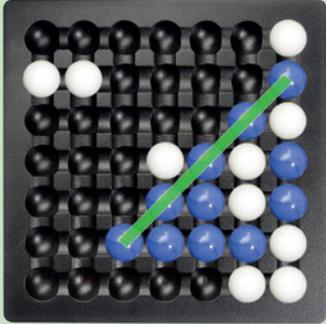
Shiftago Express ✪

Durée du jeu : 1 à 15 minutes

But du jeu

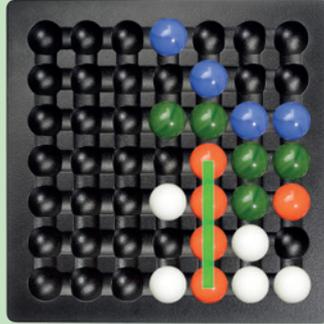
2 joueurs

Le joueur qui forme le premier une rangée de billes avec au moins 5 billes est le gagnant.



3 à 4 joueurs

Le joueur qui forme le premier une rangée de billes avec au moins 4 billes est le gagnant.



Déroulement du jeu

Le joueur à qui c'est le tour de jouer prend une des billes de son casier et l'insère dans une trajectoire du panneau. Son tour est ainsi terminé et c'est au tour du joueur qui suit dans le sens horaire de jouer.

Fin du jeu

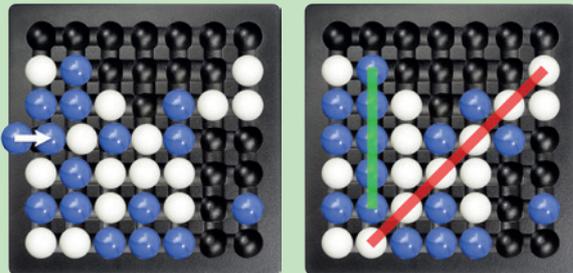
Le joueur à qui c'est le tour de jouer gagne dès qu'**après** avoir inséré sa bille, il se forme une rangée de billes horizontale, verticale ou diagonale assez longue de **sa** couleur (voir à gauche).

Les rangées de billes d'autres couleurs ne comptent pas !
Si les joueurs n'ont plus de billes ou que le plateau est complètement rempli de billes, le jeu se termine nul.

Tournoi Express

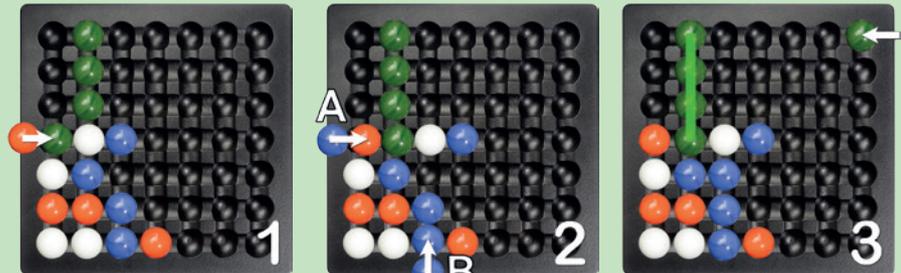
Qui est le premier à gagner 10 jeux, gagne le tournoi. Le nombre de jeux déjà gagnés est marqué avec le marqueur sur la carte mémo. C'est le joueur qui est assis à gauche du gagnant qui commence le jeu suivant.

Exemple 1 :



Bleu gagne après son coup bien que Blanc ait maintenant une rangée de billes plus longue.

Exemple 2 :



Orange pousse vert et forme ainsi une rangée de 4 billes (image 1).

Bleu à qui c'est maintenant le tour de jouer pourrait encore détruire la rangée des 4 billes vertes (image 2A), mais il ne voit pas cette possibilité et joue un autre coup (image 2B).

Vert n'a plus besoin que d'un seul coup pour que sa rangée de 4 billes ne soit pas détruite (image 3) et gagne.

Shiftago Expert ***

Durée du jeu : 10 à 30 minutes

But du jeu

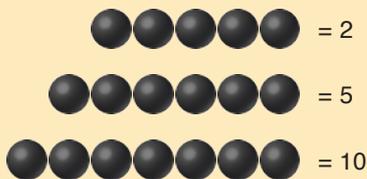
La formation et les valeurs de rangées de billes permettent d'obtenir un certain nombre de points en fonction de la longueur des rangées. Qui atteint 10 points (ou plus) le premier, gagne.

Rangées de billes à valoriser

2 joueurs

Les rangées de billes sont comptées à partir d'une longueur de billes de 5 billes.

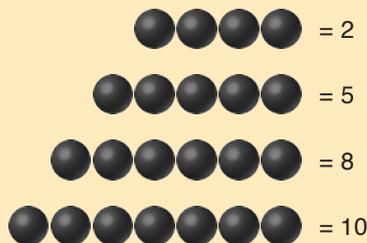
Attribution des points



3 à 4 joueurs

Les rangées de billes sont comptées à partir d'une longueur de billes de 4 billes.

Attribution des points



Seules les rangées de billes de la couleur du joueur à qui c'est le tour de jouer sont comptées. Les rangées de billes peuvent être horizontales, verticales ou diagonales.

Le décompte a toujours lieu **après** l'insertion d'une bille.

Une rangée de billes doit toujours être comptée dans sa longueur **totale** ! Une rangée de 6 billes, par exemple, ne doit pas être comptée comme rangée de 5 ou de 4 billes.

On compte toujours seulement une rangée de billes même si celle-ci se croise avec d'autres rangées de billes ou est touchée par celles-ci.

Si le joueur touche une rangée de billes à compter après l'insertion de sa bille, il doit compter celle-ci.

Les joueurs ne doivent se donner entre eux aucune information concernant le déroulement du jeu, avec une seule exception : Si un joueur oublie de compter après avoir inséré sa bille, les autres joueurs doivent le lui dire.

Déroulement du jeu

Le joueur à qui c'est le tour de jouer prend une des billes de son casier et l'insère dans une trajectoire du panneau. Il y a **alors** deux possibilités :

- 1.) Pour ce joueur, il y a **une ou plusieurs** rangée de billes à compter sur le panneau (voir à gauche « Rangées de billes à compter »).

Dans ce cas, il **doit** compter maintenant. En cas de plusieurs rangées de billes, il doit décider quelle rangée il veut compter.

Pour cela, le joueur retire les billes suivantes de la rangée de billes à compter :

2 joueurs

toutes les billes à l'exception des deux billes extérieures



3 à 4 joueurs

toutes les billes à l'exception d'une des deux billes extérieures. Le joueur peut choisir laquelle des deux billes extérieures il laisse sur le plateau



ou



Il remet dans son casier les billes qu'il a retirées et obtient pour cela le nombre de points indiqué (voir à gauche « Attribution des points »). Il avance son marqueur sur la barre de décompte de la carte mémo en conséquence.

C'est alors à ce joueur de jouer une nouvelle fois.

- 2.) Pour ce joueur, il n'y a pas de rangée de billes à compter sur le panneau.

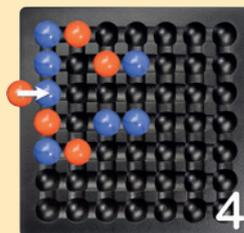
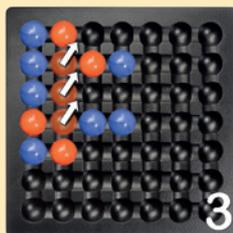
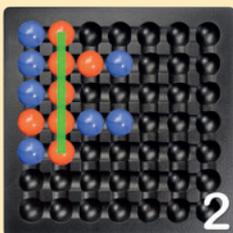
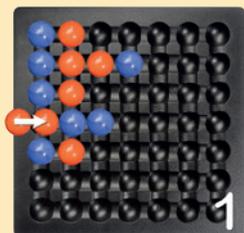
Son tour est ainsi terminé et c'est au tour du joueur qui suit dans le sens horaire de jouer.

Fin du jeu

Le joueur à qui c'est le tour de jouer gagne dès qu'il a au moins 10 points.

Lorsque le joueur à qui c'est le tour de jouer n'a plus de billes à insérer ou lorsque le panneau est entièrement rempli de billes, c'est le joueur qui a le plus de points qui gagne.

En cas d'un même nombre de points, le jeu se termine nul.



Exemple :

Orange se constitue une rangée de 5 boules (image 1 et 2) compte cette rangée (image 3) et joue de nouveau (image 4).

Shiftago Extreme ***

Durée du jeu : 15 à 45 minutes

Shiftago Extreme est une évolution de **Shiftago Expert**, le but, le déroulement et la fin du jeu étant identiques à l'exception de la différence suivante :

Les rangées de billes sont déjà comptées à partir d'une longueur de 4 billes (**2 joueurs**) ou 3 billes (**3 à 4 joueurs**), toutefois avec 0 point (voir à droite).

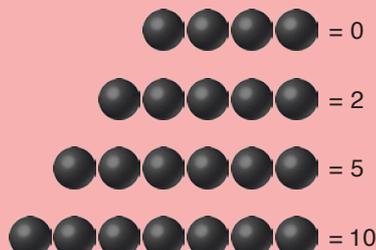
Même après avoir attribué 0 point à une rangée de billes, tout comme après avoir compté tout autre rangée de billes, c'est au même joueur de jouer de nouveau.

Rangées de billes à compter

2 joueurs

Les rangées de billes sont comptées à partir d'une longueur de billes de 4 billes.

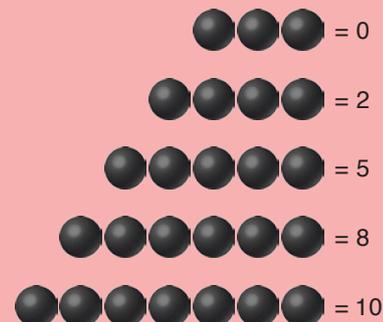
Attribution des points



3 à 4 joueurs

Les rangées de billes sont comptées à partir d'une longueur de billes de 3 billes.

Attribution des points



Exemple :



Bleu pousse Orange qui forme ainsi une rangée de 3 billes (image 1) pour qu'Orange puisse compter une rangée de billes avec 0 point.

Grâce à une suite de coups habiles, Orange, à qui c'est le tour de jouer, transforme toutefois cette rangée de 3 billes en une rangée de 5 billes qui compte 5 points (images 2 à 7).

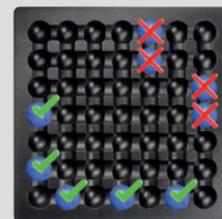
Compensation optionnelle d'un jeu fort (toutes les variantes) :

Un joueur plus fort doit sauter les 1 à 6 premiers coups (suivant l'accord).

Pour compter le nombre de coups non joués, il met le nombre de billes de côté (1 à 6) avant le début du jeu. Pour chaque tour que le joueur ne joue pas, il remet une de ces billes dans son casier. Il reprend le jeu lorsque toutes les billes qu'il a mises de côté.

Cas spécial :

Tant qu'il n'y a que des billes d'une seule couleur sur le panneau, ces billes ne doivent pas se « toucher ». Un joueur qui pose deux billes ou plus sur le panneau l'une après l'autre (parce que tous les autres joueurs ne jouent pas), ne doit donc pas placer ses billes dans des cases horizontales ou verticales voisines.



Vous trouverez d'autres informations sur notre site internet.

www.shiftago.com/info

Également de WiWa Spiele :

BARRAGOON®

Le jeu stratégique passionnant pour deux personnes
www.barragoon.com

BARRAGOON®



**WiWa
Spiele**

WiWa Spiele UG
(haftungsbeschränkt)

Bajuwarenring 21
D-82041 Oberhaching
Tel.: + 49 89 641889-14
Fax: + 49 89 641889-20
www.wiwa-spiele.de