

La capture des tunnels

Introduction

« La capture des tunnels » est un jeu de hasard demandant de naviguer stratégiquement les tunnels sans se faire capturer. Votre faction devra affronter d'autres créatures pour le contrôle des tunnels puisque ceux-ci ne se laisseront pas faire !

Nombre de joueurs:

- 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu

- 4 rampes identifiés par votre faction
- 4 dés deux faces
- 5 pièces par faction (20 au total)
- 1 pièce centrale

Installation du plateau

- Installez la pièce centrale au milieu de la table.
- Installez un nombre de rampes selon le nombre de joueurs (2 à 4 joueurs) en fonction de votre faction.
- Placez toutes les pièces de votre faction près de votre rampe de faction.

Déroulement de la partie

- Afin de déterminer le premier joueur dans la partie, chaque joueur doit lancer les dés. Celui qui obtient le résultat le plus élevé, commence.

Déroulement d'un tour

- Lancez les 4 dés à deux faces
 - Votre jet est égal au nombre de cristaux dont la face détaillé est affiché vers le haut.

- Dans le cas où vous avez 0, vous avez 5.
- Bougez une pièce de votre faction à partir de votre point de départ OU bien une de vos pièces existantes sur le plateau tout en respectant les règles de mouvements suivantes :
 - Vous devez bouger la pièce avec le jet obtenu
 - Les autres pièces ne bloquent pas votre mouvement
 - Vous ne pouvez pas atterrir sur une pièce de votre faction; le mouvement est donc impossible.
 - Lorsque vous atterrissez sur une pièce de faction adverse, vous capturez cette pièce qui devient un prisonnier.
 - Placez votre pièce par-dessus celle de l'adversaire. L'adversaire ne peut plus bouger cette pièce. Lorsque vous allez déplacer cette pièce, le prisonnier va suivre.
 - Si vous atterrissez sur une pièce adverse qui contient un prisonnier, vous êtes celui qui capture le tout.
 - Lorsque vous atteignez le centre du plateau, vous pouvez décider dans quelle direction vous voulez aller.
 - Vous ne pouvez pas reculer et revenir au point de départ.
 - Lorsque vous atteignez l'extérieur du plateau (avec un nombre fixe ou non), vous emportez les prisonniers avec vous.
 - Votre pièce pourra être rejouée par la suite.
 - Lorsqu'un joueur ne peut plus placer ou bouger de pièce, sa rampe ne peut plus être utilisé par les joueurs
 - S'il vous reste des pièces sur cette rampe, vous pouvez quand même terminer vos mouvements; mais personne d'autre peut aller sur celle-ci.

Voici des objectifs de fin possibles (Variantes) :

- 1) Finir la partie avec le plus de prisonniers après un nombre de tours établi entre les joueurs.
- 2) Être le seul joueur qui peut jouer des pièces à la fin de la partie.