Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

F

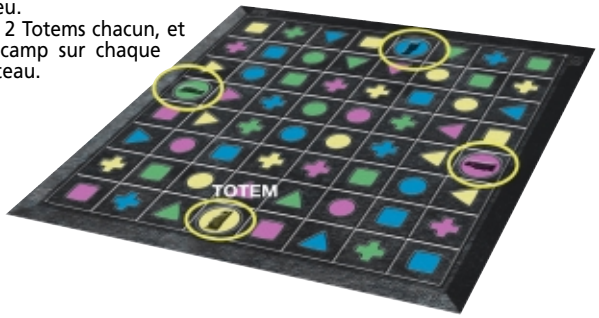
TOTEM

by CIRKLE

Jeu pour 2 à 4 stratèges.

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 côtés 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.

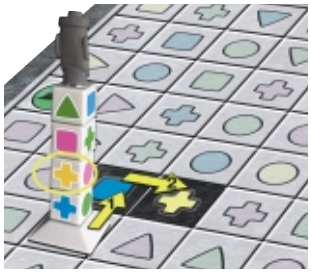
• **Mise en ordre de bataille :**
Une fois vos Totems « préparés » par un adversaire, placez les sur la première ligne de votre camp, têtes dirigées vers l'avant, sur les cases de votre choix à l'exception de votre Case Totémique qui doit rester vide.
Votre objectif est de trouver la meilleure option de déplacement pour vos Totems, tels que votre adversaire vous les a donnés.

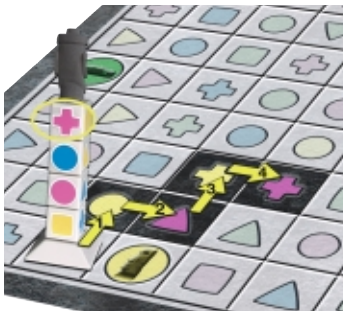
• **Levée des troupes :**
A chaque tour, les joueurs doivent faire un choix entre deux actions :

- 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 4eme 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