

# TORTUGA®

FR

## CONTENU

- Un plateau hexagonal de 37 cases;
- 16 tortues en bois.

## BUT DU JEU

Amener une de ses tortues sur la case la plus extrême du camp de base adverse. (cf fig. 7)

## PRÉPARATION

Chaque joueur dispose ses 8 tortues sur leurs bases de départ (cf fig 1).

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Un tirage au sort détermine qui commence. A tour de rôle chaque joueur déplace une de ses tortues selon les règles qui suivent:

- une tortue se déplace toujours en avançant (jamais en reculant);
- si elle ne saute pas (cf ci-dessous), une tortue se déplace d'une seule case vers l'avant ou en diagonale (cf fig 2);
- une tortue peut sauter au dessus d'une tortue amie, adverse ou neutralisée (cf ci-dessous) toujours en se déplaçant vers l'avant (cf fig 3);
- si un joueur a une tortue qui a la possibilité de sauter une ou plusieurs tortues adverses, il est obligé de le faire à son tour de jeu;
- si un joueur a une tortue qui a la possibilité de sauter une tortue amie ou neutralisée, il a le choix de le faire ou non;
- une tortue peut enchaîner plusieurs sauts dans le même mouvement dans les conditions suivantes: elle ne peut pas sauter dans le même tour au dessus de tortues amies et adverses; elle peut par contre dans le même tour sauter des tortues amies et neutralisées ou des tortues adverses et neutralisées;
- tout saut entamé doit être mené à son terme (quelle que soit la 1ère tortue sautée) en sautant autant de fois que cela est possible selon les règles qui précèdent, et toujours en se déplaçant vers l'avant; (cf. fig 4)
- une tortue adverse sautée est immédiatement retournée sur le dos : elle devient alors une tortue neutralisée incapable de se déplacer (cf fig 5);
- une tortue amie sautée n'est pas retournée;
- une tortue neutralisée (sur le dos) sautée est immédiatement retournée sur ses pattes ; selon son intérêt, le joueur qui a réalisé le saut décide du sens à lui donner: il choisit de l'intégrer à son équipe en la reposant dans le sens de ses propres tortues (cf fig 6a) ou bien (c'est parfois avantageux) il l'intègre à l'autre équipe en la replaçant dans le sens des tortues adverses (cf fig 6b).

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint, la case la plus extrême du camp de base adverse (cf fig. 7) avec l'une de ses tortues est le gagnant !

Cas particulier : si un joueur est mis dans l'impossibilité de jouer, il perd la partie.

## DURÉE DE LA PARTIE

De 10 à 20 minutes

# TORTUGA®

## CONTENTS

- 1 hexagonal board with 37 spaces;
- 16 wooden turtles

## OBJECT OF THE GAME

To advance one of your turtles onto the furthest square of your opponent's base camp.  
(See fig.7)

## PREPARATION

Each player places their 8 turtles in their starting positions (see fig 1).

## PLAYING THE GAME

Decide who plays first. Players take it in turns to move their turtles according to the following rules:

- turtles must be moved forwards (and never backwards);
- when not jumping (see below), a turtle can be moved one space forward or diagonally (see fig 2);
- a turtle can jump over a friendly, opposing or neutral turtle (see below) as long as it moves forwards (see fig 3);
- if a player has a turtle which has the chance to jump over one or more opposing turtles, the player must carry out this move when it is their turn to play;
- if a player has a turtle which has the chance to jump over a friendly or neutral turtle, the player has the choice to do so or not;
- a turtle can make several jumps during the same move according to the following conditions: it cannot jump over friendly and opposing turtles during the same move; however, it can jump over friendly and neutral turtles or opposing and neutral turtles;
- once a player has started a jump, they must carry it through (whatever type of turtle is jumped over first) by jumping over as many turtles as possible according to the rules above, and always moving forwards (see. fig 4);
- an opposing turtle which is jumped over is immediately turned onto its back: it becomes a neutral turtle which cannot be moved (see fig 5);
- if a friendly turtle is jumped, it is not turned over;
- if a neutral turtle (lying on its back) is jumped over, it is immediately turned back on to its feet; the jumping player decides which direction to place the turtle in: it can become part of their own team if placed in the same direction as their own turtles (see. fig 6a), or it can become part of the opposing team if placed in the other direction (this can be an advantage) (see fig 6b).

## END OF THE GAME

The first player, who moves one of its turtles onto the furthest square of their opponent's base camp (see fig.7), is the winner.

Special circumstances: if a player cannot move, they lose the game.

## GAME DURATION

10 to 20 minutes

