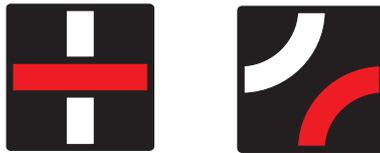




TRAX

CONTENU

64 tuiles Recto Verso, toutes identiques.



Les 2 faces d'une tuile TRAX

BUT DU JEU

Être le premier à former une boucle à sa couleur, ou une ligne allant d'un côté à l'autre d'un carré virtuel de 8 par 8.

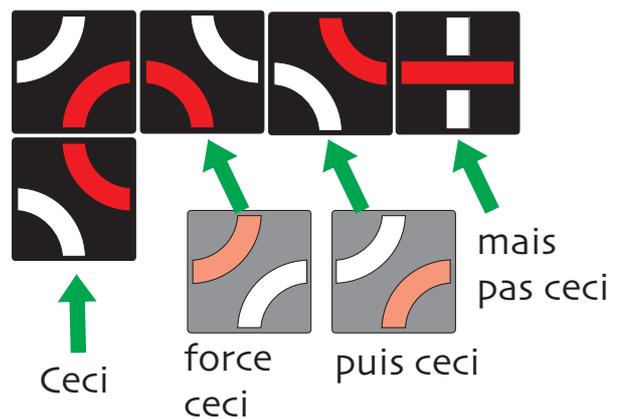
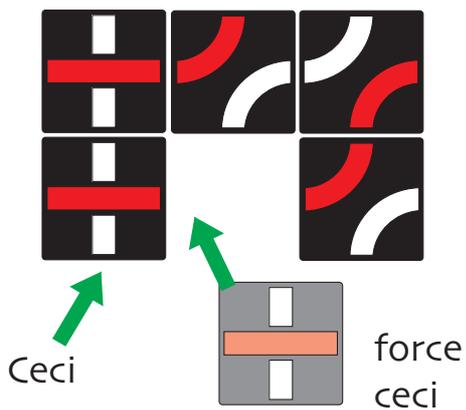
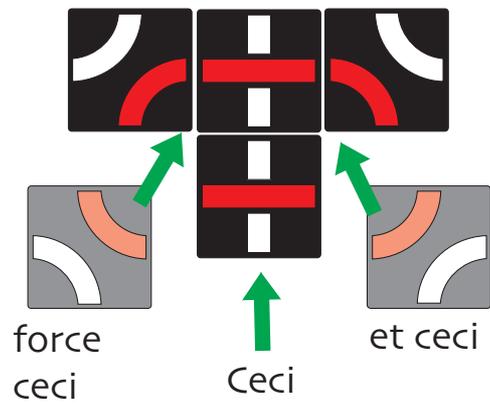
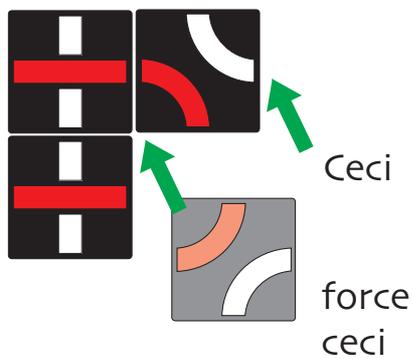
Ce qui peut sembler un jeu élémentaire se révèle extrêmement stratégique, avec des ouvertures à maîtriser et des pièges à éviter.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

1. Chacun des 2 joueurs choisit sa couleur, Blanc ou Rouge.
2. Blanc commence toujours (aucun avantage).
3. Chaque joueur, à tour de rôle, pose une tuile sur la face de son choix.
4. Après le premier tour, chaque tuile doit être jouée bord à bord avec une ou des tuiles déjà jouées.
5. Les bandes blanches doivent toujours correspondre avec les bandes blanches ; les bandes rouges avec les bandes rouges.

6. Coups Forcés: Lorsqu'une tuile jouée crée un espace avec 2 entrées de la même couleur venant de 2 côtés différents, alors le même joueur a l'obligation de poser une tuile dans cet espace. Jouer un Coup Forcé fait partie de son tour; lequel prend fin quand tous les coups forcés successifs ont été joués et qu'il ne reste plus d'espace avec 2 entrées de la même couleur.

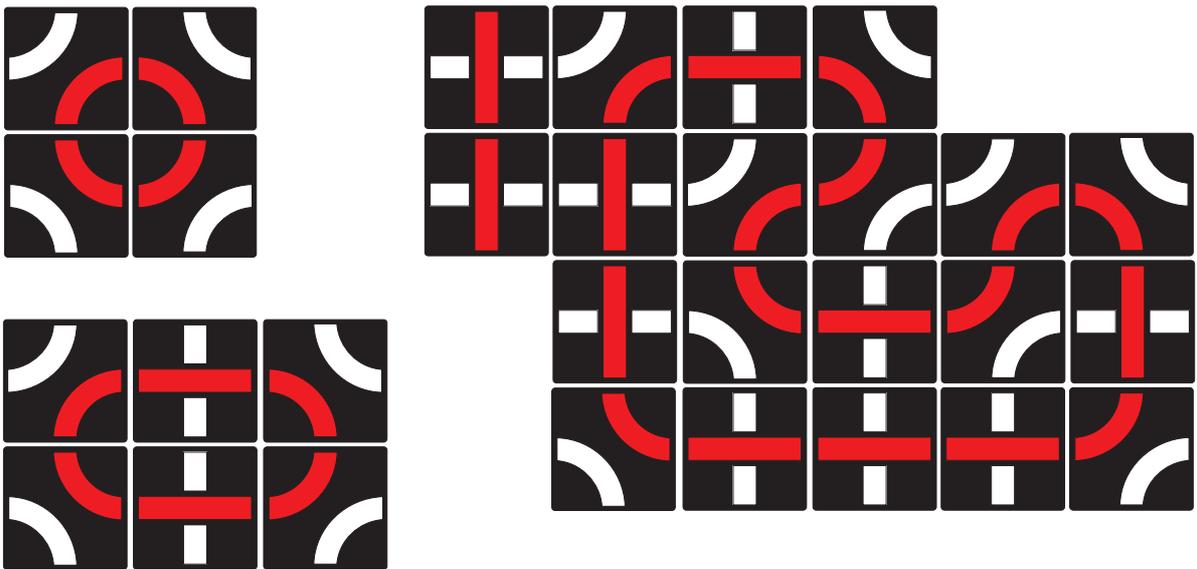
Exemples de coups Forcés



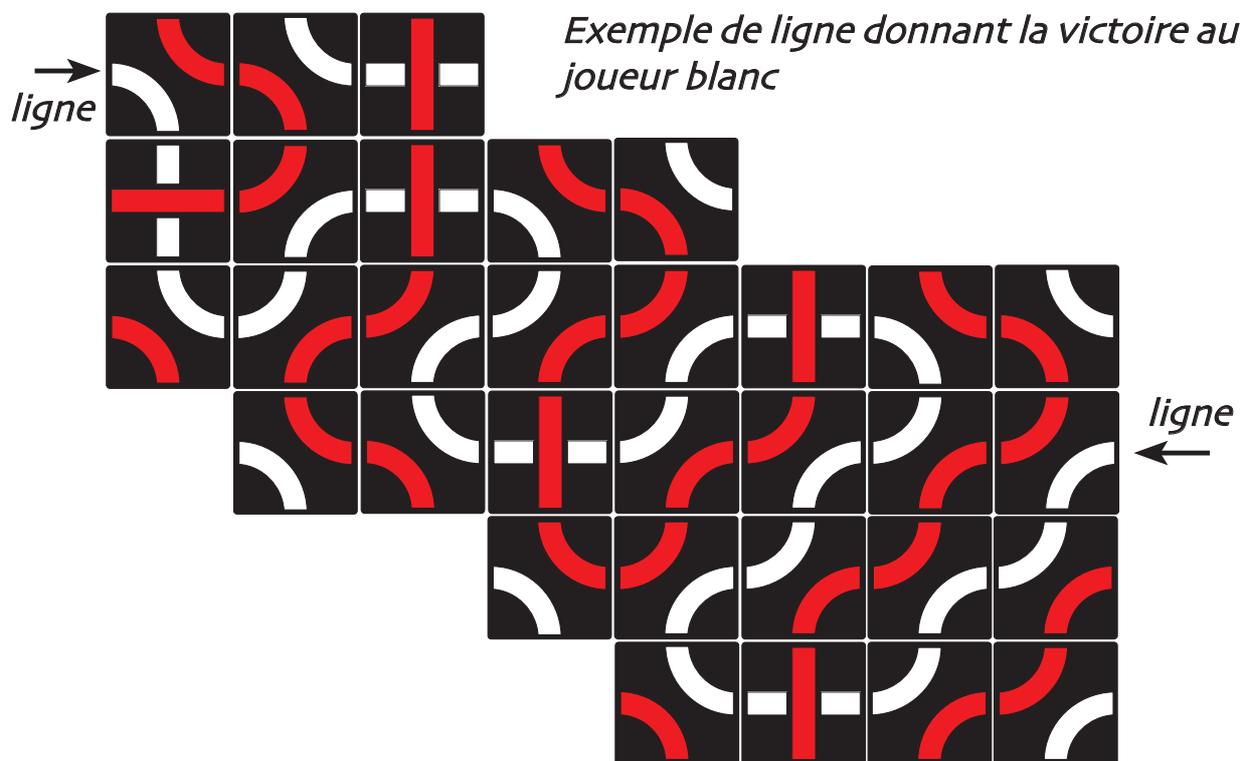
7. Le **GAGNANT** est le joueur qui forme le premier, une **BOUCLE** ou une **LIGNE**.

Une **BOUCLE** est un circuit fermé, d'une des 2 couleurs et de quelque forme que ce soit.

Exemples de boucles donnant la victoire au joueur Rouge



Une **LIGNE** est un chemin continu d'une des 2 couleurs qui relie les 2 bords opposés du jeu. La superficie totale du jeu ne peut dépasser 8 tuiles en largeur sur 8 tuiles en hauteur (on joue toujours sur un espace virtuel de 8x8).



Si un joueur crée simultanément une ou deux boucles et/ou une ou deux lignes dans les 2 couleurs alors il gagne la partie.

Si aucun résultat (ligne ou boucle) n'est atteint après avoir joué les 64 tuiles, la partie est déclarée nulle.

CONSEILS DE STRATEGIE

La subtilité de TRAX réside dans la règle des Coups Forcés qui autorisent un joueur a poser plusieurs tuiles à son tour.

Toutes les attaques sont cependant basées sur le simple concept de **BOUCLE** ou de **LIGNE**. Avec un peu de pratique du jeu, vous allez reconnaître la formation de base de ces attaques, comment les créer et comment se défendre contre elles...

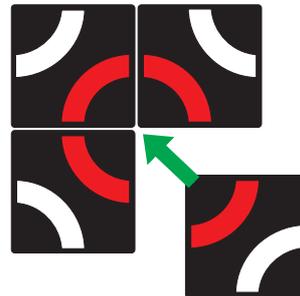
Il y a plusieurs manières d'attaquer:

A) ATTAQUE PAR LA BOUCLE.

Exemple:



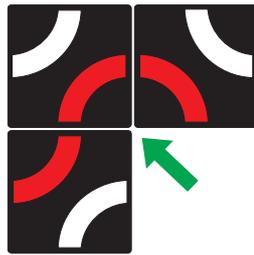
Le chemin Rouge menace de gagner au prochain coup.



Si la tuile suivante est posée de cette manière, du fait de la règle des Coups Forcés, il faut poser une seconde tuile : le résultat est une boucle gagnante pour Rouge.

DÉFENSE PAR LA BOUCLE

Exemple:



Pour prévenir la formation de la boucle Rouge, Blanc doit poser sa tuile de façon à diriger le chemin Rouge dans une autre direction.

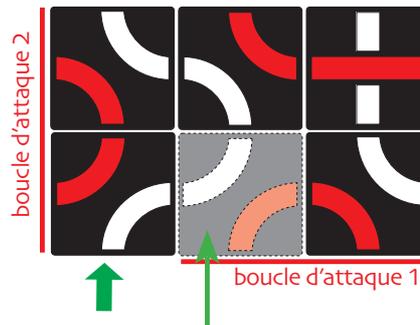
B) DOUBLE ATTAQUE

L'adversaire peut facilement reconnaître l'attaque par la boucle et la contrer. La stratégie gagnante consiste à faire une **DOUBLE ATTAQUE**: créer 2 boucles ou 2 lignes simultanément, à deux endroits différents du jeu. L'adversaire peut seulement parer à l'une des 2 attaques. Réussir une manœuvre de double attaque, c'est la victoire assurée .

Exemple:



C'est à Rouge de jouer.

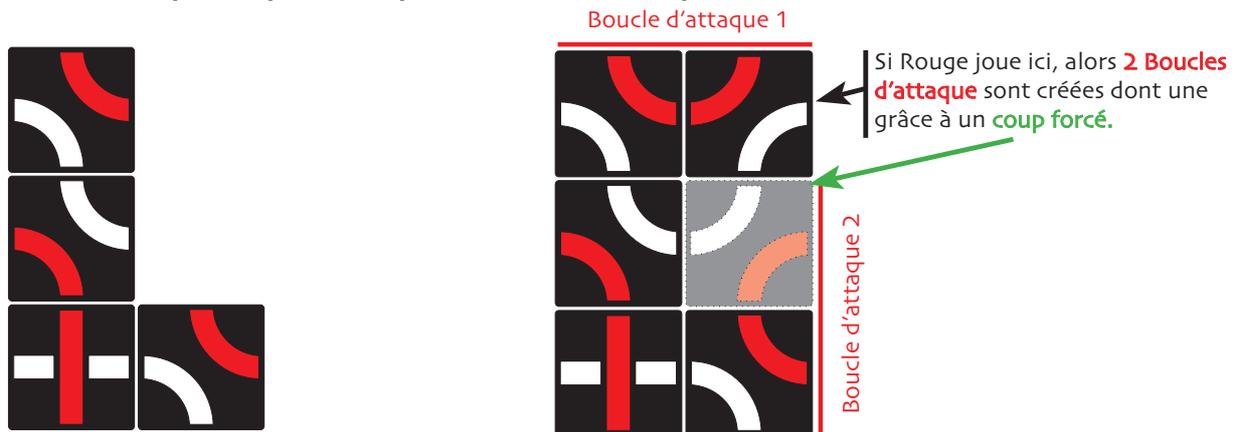


Rouge joue et crée un **coup forcé**.

...et c'est à Blanc de jouer. Rouge a créé 2 attaques simultanées par la boucle (une à gauche et une en bas). Même si Blanc en déjoue une, Rouge gagnera en complétant l'autre boucle.

C) ATTAQUE EN L.

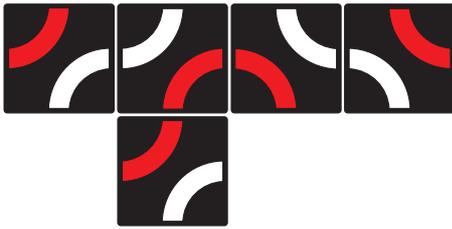
L'exemple le plus simple de cette tactique ressemble à ceci:



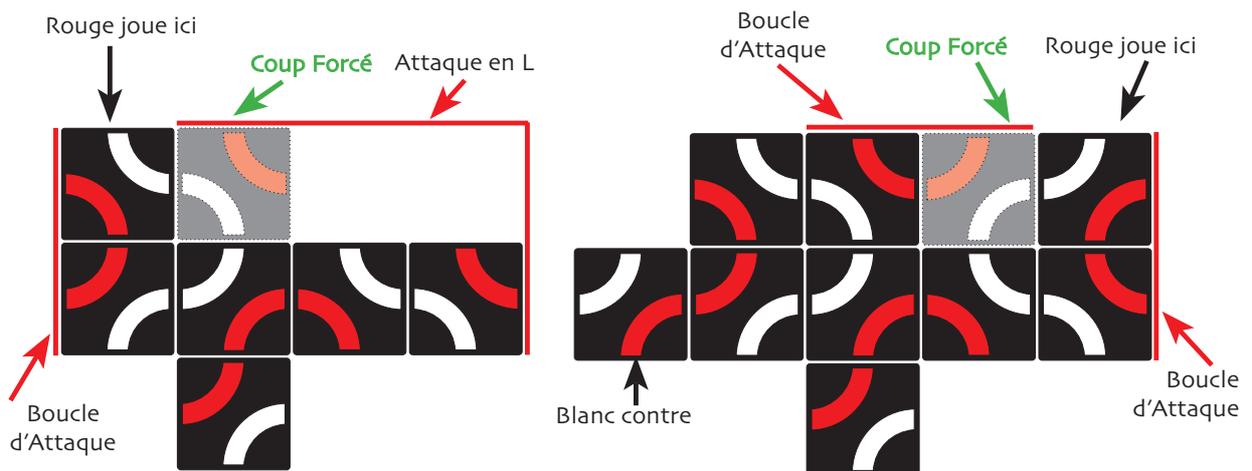
Si la menace n'est pas contrée, Rouge peut construire une boucle d'attaque en se servant du coup forcé pour créer une 2^{ème} boucle d'attaque dans le même tour. Blanc ne pourra défendre qu'une seule boucle, permettant ainsi à Rouge de fermer une des deux boucles et de gagner la partie.

D) ATTAQUE PAR L'ANGLE.

Exemple:



Si la menace n'est pas contrée, Rouge crée une **Boucle d'attaque** et une **Attaque en L**, grâce au coup forcé.



Blanc contre l'attaque, mais Rouge place sa tuile (**attaque en L**) et gagne en 2 coups.

SUPERTRAX (variante pour joueurs confirmés): le jeu se joue jusqu'à un résultat final. L'ensemble des tuiles posées peut dépasser le cadre d'un carré de 8 sur 8 tuiles. On doit alors utiliser un autre jeu de TRAX.

TRAX, tous droits réservés

Un jeu de David Smith

© 1980-2005 David Smith, Christchurch, NZ.

© 2005 Tantrix Games International, Nelson, NZ.

www.traxgame.com

© 2007 Gigamic pour la version française.

Gigamic

B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

www.gigamic.com

