

VELETAS

Introduction.....	1
Matériel	1
Définitions.....	1
Tour de jeu.....	1
Versions courtes	1
Exemple d'un tour de jeu en version courte 7x7	2
Exemple de décompte de groupes en version courte 7x7	3
Crédit	3



Un jeu à 2 joueurs de Luis Bolaños Mures

Introduction

Veletas, un proche parent des Amazones.

C'est un jeu de territoire pour deux joueurs : Noir et blanc.

Il se joue sur les cases d'un plateau carré 10x10 initialement vide.

A chaque tour, les 2 joueurs agissent sur un des pions rouges (neutres) appelés tireurs, puis tire une pierre de leur propre couleur depuis ce tireur.

Pour gagner, un joueur doit revendiquer une majorité de pièces rouges en les entourant et formant avec ses pierres un groupe plus important que celui de son adversaire.

Ce jeu a remporté le prix BoardGameGeek du meilleur jeu combinatoire à 2 joueurs de 2013.

[Best Combinatorial 2-Player Game of 2013 Award.](#)

Matériel

- 7 pions rouges (tireurs)
- 50 pierres blanches
- 50 pierres noires
- Damier (10x10)
- «L» en plastique (coin) permettant de diminuer le damier
- Étui de transport

Définitions

- Les pions ronds rouges sont nommés « tireurs », les carrés noirs ou blancs sont appelés « pierres ».
- Un groupe est un ensemble d'une ou plusieurs pierres de même couleur adjacentes (orthogonalement) horizontalement ou verticalement entre elles et au tireur revendiqué.
- La taille d'un groupe est le nombre de pierres qu'il contient. Les pions rouges tireurs ne font partie d'aucun groupe.
- Un tireur pris au piège est un tireur qui ne peut plus faire aucun mouvement légal.

Tour de jeu

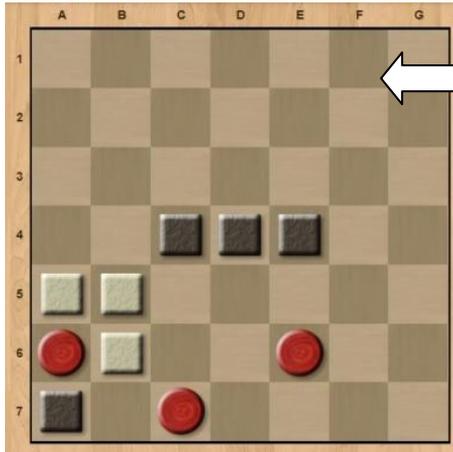
- Le damier est vide.
- Les Noirs commencent en plaçant 3 tireurs rouges sur des cases vides, puis les Blancs posent les 4 autres tireurs. Dans les 2 cas, aucun tireur ne peut être placé orthogonalement ou diagonalement adjacent aux autres. Cette restriction ne s'applique pas pendant le reste du jeu.
- Puis, les joueurs se relaient, en commençant par les Noirs.
- À son tour, un joueur **peut** (mais n'est pas obligé) déplacer un tireur rouge sur une case vide en ligne droite orthogonalement ou diagonalement, sans sauter par-dessus d'autre pièce.
- Ensuite, le joueur **doit** placer une pierre de sa couleur sur une case vide qui se trouve sur la même ligne droite orthogonalement ou diagonalement que la case de destination du tireur déplacé (ou de n'importe quel tireur, si aucun tireur n'a été déplacé). On appelle cette action «tirer».
- Aucune autre pièce ne doit se trouver sur la ligne entre ces 2 pièces.
- Les tireurs revendiqués (voir ci-dessous) ne peuvent ni bouger ni tirer.
- A ce moment, s'il y a des tireurs piégés sur le plateau qui n'ont pas été marqués auparavant, chacun d'eux est réclamé par le joueur qui possède le plus grand groupe orthogonalement adjacent à lui.
- Si ce groupe n'existe pas ou s'il n'est pas majoritaire, le tireur est pour l'adversaire.
- Marquer ce tireur en posant une pierre de la couleur du gagnant sur ce tireur ou ces tireurs bloqué(s).
- Les tireurs ainsi marqués resteront inchangés pour le reste de la partie.
- Le jeu se termine lorsqu'un joueur a marqué la majorité des tireurs, c'est-à-dire au moins 4 d'entre eux. Ce joueur gagne. Il n'est plus possible de tirer.

Versions courtes

Pour des jeux plus courts, les variantes suivantes sont suggérées (utilisez le barre plastique en L pour réduire la taille du plateau.

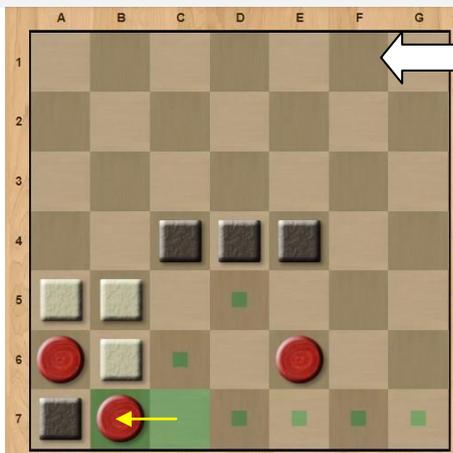
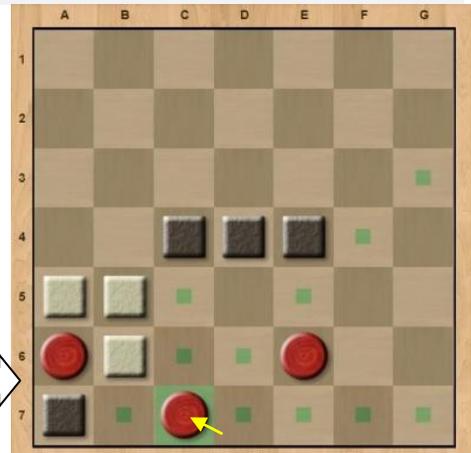
- Damier 7x7 avec 3 tireurs. Noir place 1 tireur lors de son premier tour, et Blanc place les 2 autres. Celui qui revendique 2 tireurs gagne.
- Damier 9x9 avec 5 tireurs. Noir place 2 tireurs lors de son premier tour, et Blanc place les 3 autres. Celui qui revendique trois tireurs gagne.

Exemple d'un tour de jeu en version courte 7x7



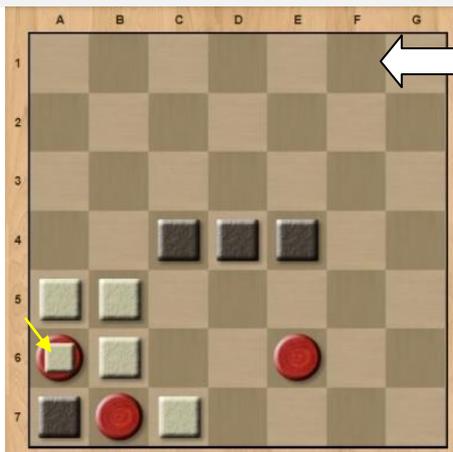
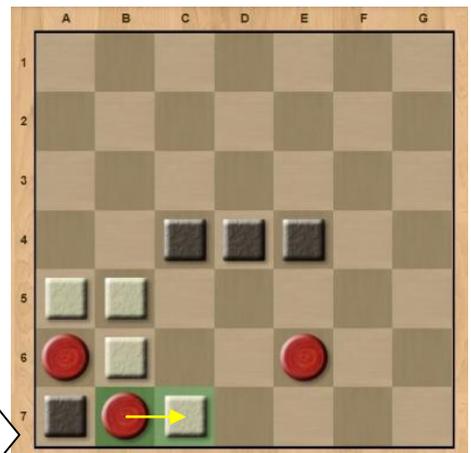
Blanc a la possibilité de déplacer un tireur.
Il doit au moins effectuer un tir.

Il choisi de déplacer le tireur C7.
Les mouvements des tireurs et leur tir (jet de pierre) ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces.
C7 peut donc aller sur toutes les cases avec des carrés verts.



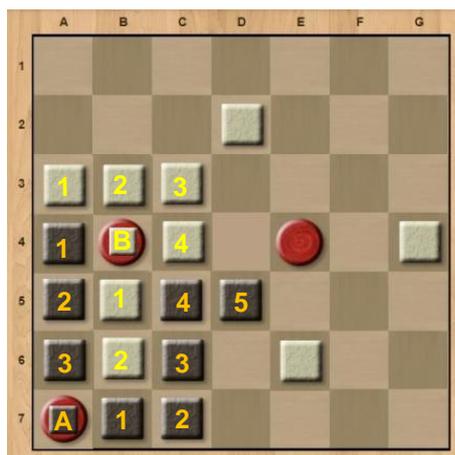
Il déplace le tireur de C7 en B7.

Blanc doit cliquer sur une case pour effectuer un tir depuis C7.
Il tire une pierre en C7.



Le tireur en A6 ne peut plus bouger.
Blanc possédant autour de ce tireur un groupe de 3, contre 1 pour Noir, c'est Blanc qui le revendique et pose une pierre dessus.

Exemple de décompte de groupes en version courte 7x7



Exp. A : Le tireur A7 est gagné par Noir par 5 contre 0

Exp. B : Le tireur B4 est gagné par Blanc par 4 contre 3
Le groupe Noir de 5 n'étant adjacent qu'en diagonale avec le tireur B4.

Crédit

nestorgames

Auteur (Design et règles) : Luis Bolaños Mures

Illustrateur : Néstor Romeral Andrés

Développé sur [BGA](#) par : Adam Dewbery ([apollo1001](#))

Traduction des règles en français sur BGA [excel13](#)