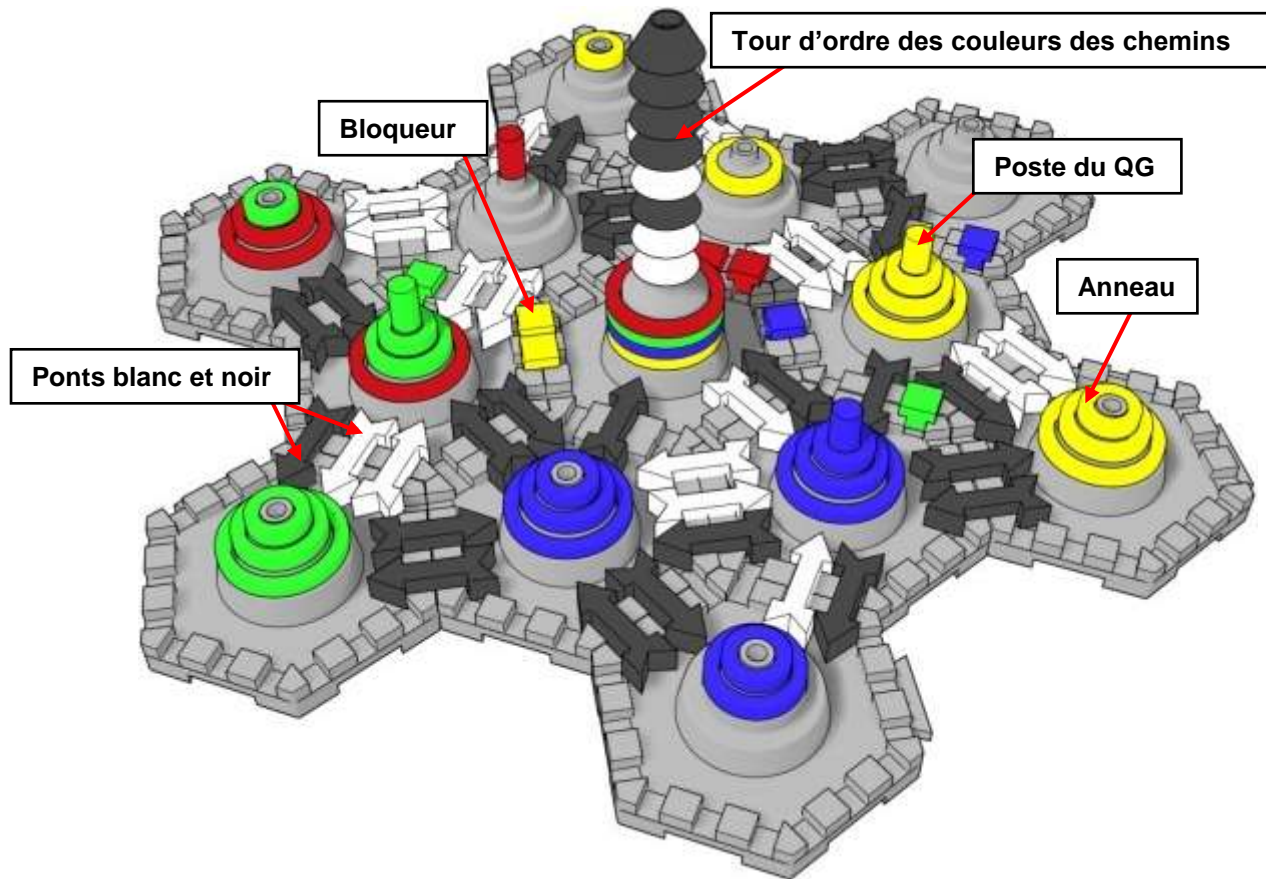


FINITY



2 à 4 joueurs

Age 10 +

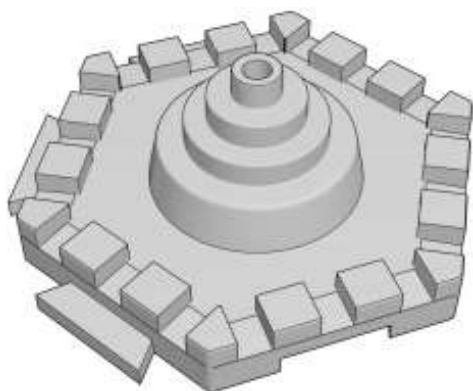
Un jeu créé et publié par [Tony Mullen](#)

Développé sur [BoardGameAréna](#) par [RicardoRix](#)

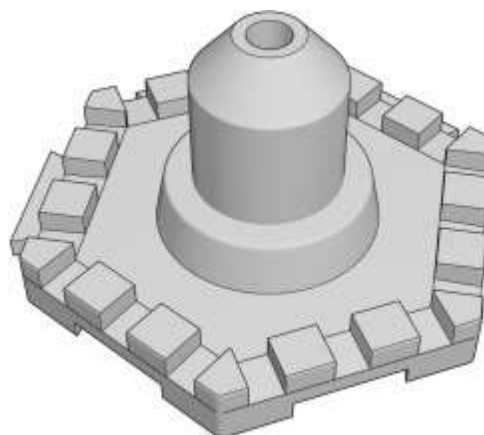
Version français au 13/08/2020 [excel.13](#) sur [BGA](#)

Matériel

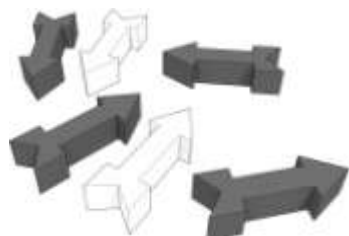
Station (x12) :



Station centrale (x1) :



Ponts (x32 noirs et x32 blancs) :



Indicateurs de chemins (x6 noirs, x6 blancs) :



1 poste de QG et
8x3 anneaux de tailles différentes par joueur :



Bloqueur (2 par joueur) :



Comment jouer

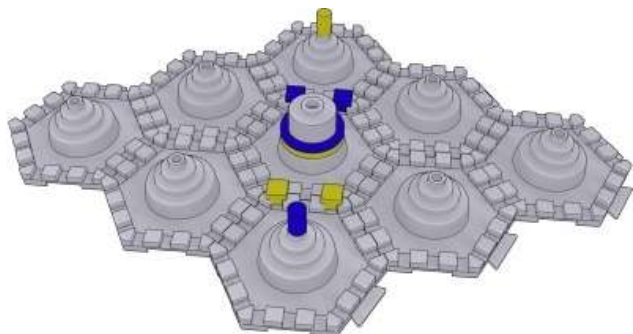
Objectif

Le but du jeu est d'être le premier à terminer un chemin complet valide de son QG (station marquée par un poste de sa couleur) à la station centrale, tout en empêchant vos adversaires de compléter leurs chemins, et défendre le votre contre leurs attaques.

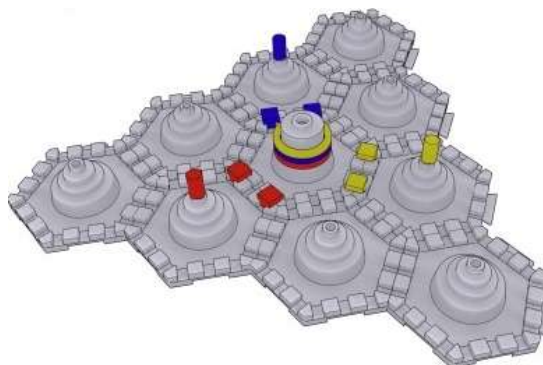
Mise en place du plateau

Au début du jeu, le plateau est configuré en fonction du nombre de joueurs (2-4) avec un QG par joueur dans les positions appropriées et un grand anneau pour chaque joueur sur la station centrale. Comme indiqué ci-dessous :

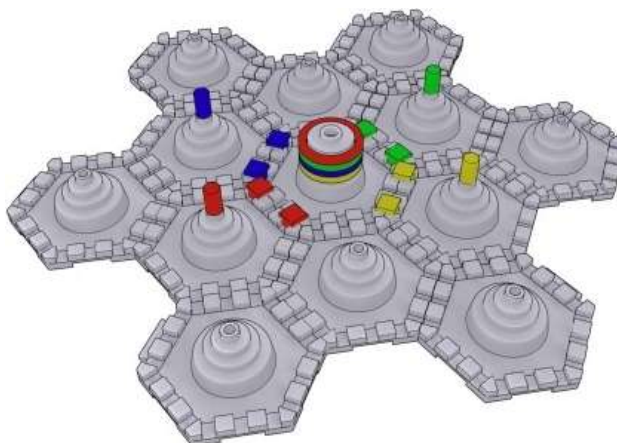
Configuration à 2 joueurs :



Configuration à 3 joueurs :



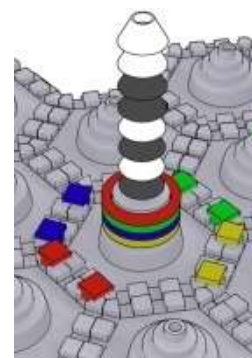
Configuration à 4 joueurs :



Construction de la tour des indicateurs de chemins

Au début du jeu, la tour des indicateurs de chemins est composée par les 8 indicateurs de couleur noirs ou blancs sélectionnés et empilés au hasard sur la station centrale. La pile qui en résulte se lit de bas en haut et représente l'ordre des couleurs à respecter pour construire des chemins valides.

Par exemple, la figure à droite montre une tour avec pour ordre des couleurs à respecter pour construire des chemins valides : noir, blanc, noir, blanc, noir, noir, blanc, blanc.



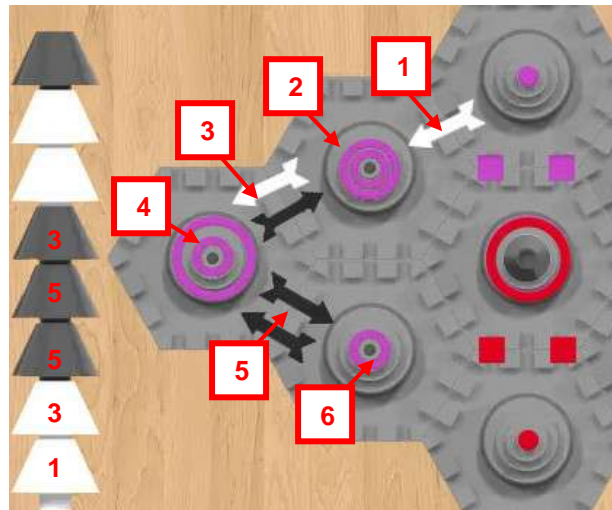
Une fois le plateau configuré pour le nombre approprié de joueurs (comme indiqué ci-dessus) et la tour construite, le jeu commence.

Avant de poursuivre, il faut bien comprendre ce qu'est un chemin valide et comment le faire progresser.

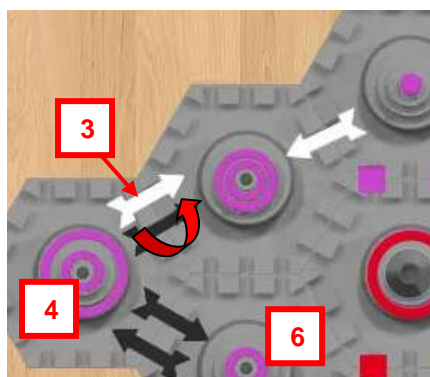
Construction d'un chemin valide et anneaux orphelins

Depuis votre QG, posez un premier pont de la couleur du premier indicateur de chemin de la tour (le plus bas). Pour poser un anneau sur une station desservie par ce chemin partiel valide. La progression se fait ainsi en surveillant constamment la validité de votre chemin.

Départ du QG,
1^{er} pont blanc (1),
la station (2) ayant au moins 1 anneau le chemin continu,
2^{ème} pont blanc (3),
la station (4) ayant au moins 1 anneau le chemin continu,
3^{ème} pont noir (5) dans le sens (4) -> (6)
la station (6) ayant au moins 1 anneau le chemin continu,
4^{ème} pont noir (5) dans le sens (6) -> (4)
la station (4) ayant au moins 2 anneaux le chemin continu,
5^{ème} pont noir (3) dans le sens (4) -> (2)



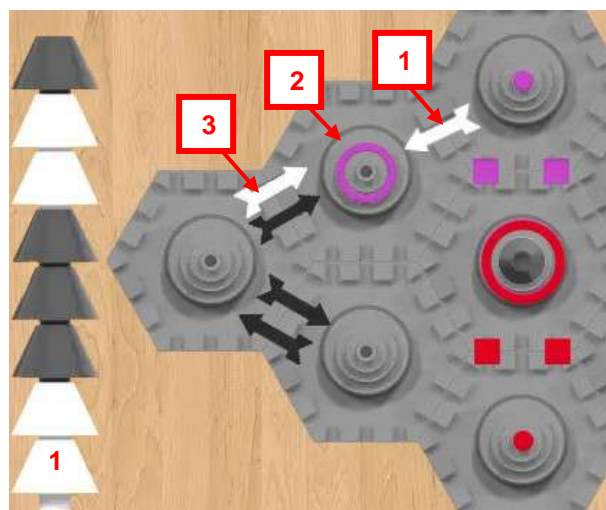
Si à la suite d'une inversion ou d'une suppression d'un pont, une ou plusieurs de vos stations n'est plus desservies par un chemin valide, vos **anneaux deviennent orphelins** et rejoignent votre stock. Sur cette même action, les anneaux orphelins de vos adversaires subissent le même sort.



Rouge inverse le 2^{ème} pont blanc (3),
la validité du chemin de Violet est coupée au 2^{ème} pont blanc (3),
la station (4) n'est plus desservie par un chemin valide,
les 2 anneaux présents sur cette station sont **orphelins** et sont donc retirés,
idem pour la station (6),

Le chemin valide de Violet étant rompu au 2^{ème} pont blanc (3),
seul le 1^{er} pont blanc (1) reste valide
et dessert la station (2) qui seule conserve ses anneaux.

Les 3 anneaux violets des 2 stations suivantes sont retirés du plateau et rejoignent le stock des anneaux de Violet.



Un chemin complet valide :

- Commence de votre QG
- Comprend 8 traversées de ponts en respectant (de bas en haut) l'ordre des couleurs défini par la tour
- Se termine par la station centrale.

Le chemin d'un joueur ne peut pas traverser une station plus de fois que le joueur n'a d'anneaux sur cette station. Les ponts peuvent être traversés plusieurs fois.

Chaque station a une capacité maximale de trois anneaux de tailles différentes (plus un poste sur son QG représentant le départ de son premier segment).

Les ponts sont traversés dans le sens de la flèche.

Exemple de [chemin complet valide](#) voir page 7 paragraphe [Exemple de chemin complet valide :]

Un chemin partiel valide :

est la première partie d'un chemin complet qui n'est pas terminé. Comme un chemin complet, un chemin partiel ne peut pas traverser une station plus de fois que le joueur n'a d'anneaux sur cette station. Les ponts peuvent être traversés plusieurs fois.

Un joueur peut posséder plusieurs chemins partiels valides séparés sur le plateau.

Exemple de [chemin partiel valide](#) voir page 4 paragraphe [Construction d'un chemin valide et anneaux orphelins]

Retirer les anneaux orphelins

Les anneaux orphelins sont tous les anneaux qui ne sont pas connectés par un chemin valide au QG d'un joueur (sauf ceux placés sur la station centrale au début de la partie). Les anneaux déjà placés sur ce nouveau QG ne sont pas orphelins.

Après chaque tour, le joueur actif doit retirer tous les anneaux devenus orphelins, y compris ceux des adversaires. Les anneaux supprimés sont rendus à leurs propriétaires et deviennent disponibles pour le reste de la partie.

Les anneaux orphelins qui ont été ignorés précédemment doivent être supprimés dès qu'ils sont signalés. Il est dans l'intérêt de chaque joueur de s'assurer que ses propres anneaux orphelins ne sont pas laissés sur le plateau par inadvertance, afin qu'il ne perde pas son temps à jouer à partir d'une position invalide.

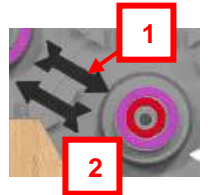
Si des anneaux orphelins ne sont pas remarqués par les autres joueurs jusqu'à ce qu'un joueur ait effectué un mouvement qui reconnecte ces anneaux orphelins afin qu'ils ne soient plus orphelins, ils peuvent rester sur le plateau. S'ils sont signalés *avant que le joueur n'ait terminé un mouvement pour les reconnecter*, même si le joueur a l'intention de faire un tel mouvement, ils doivent être immédiatement retirés du plateau.

Exemple d'[anneaux orphelins](#) voir page 4 paragraphe [Construction d'un chemin valide et anneaux orphelins]

Tour de jeu

Chaque joueur joue à son tour et doit effectuer l'une des 7 actions suivantes :

- **Ajouter un pont** : Un joueur peut ajouter un pont noir ou blanc dans un emplacement libre entre n'importe quelles stations adjacentes, à condition qu'aucun pont de même couleur et de même direction ne s'y trouve déjà.
- **Inverser un pont** : Un joueur peut inverser la direction de n'importe quel pont existant sur le plateau, à condition que le pont ainsi obtenu ne soit ni de même couleur, ni de même direction qu'un autre pont déjà présent.
- **Placer un anneau** : Un joueur peut placer un anneau sur n'importe quelle station accessible depuis son QG via un chemin valide et à condition qu'il y ait une place libre pour poser son anneau (3 places disponibles).
Attention : Il est impossible de poser un anneau sur son QG.
- **Déplacer un bloqueur** : Un joueur peut déplacer un de ses bloqueurs vers n'importe quel emplacement libre entre 2 stations quelconques du plateau.
- **Supprimer un bloqueur** : Un joueur peut supprimer le bloqueur d'un adversaire du plateau s'il y a 20 ponts ou plus placés sur le plateau. Le bloqueur est retiré pour le reste de la partie.
- **Retirer un pont** : Un joueur peut retirer un pont à condition que :
Dans la station du côté pointe de la flèche du pont, ce joueur doit posséder au moins un anneau plus petit que ceux de tous les autres joueurs de cette station.
Attention : Le poste d'un QG est considéré comme l'anneau le plus petit.
Un pont dirigé vers la station centrale ne peut pas être retiré en un seul mouvement (il peut être inversé puis retiré plus tard).
Sur l'exemple à droite, Rouge peut retirer le pont noir (1) car il possède sur la base (2) côté pointe de ce pont l'anneau le plus petit.
- **Déplacer son QG (son poste)** : Un joueur peut déplacer son QG vers **n'importe** quelle autre station qui ne possède aucun poste, à condition que le joueur ait toujours au moins un anneau sur le plateau après ce déplacement.
Observation : Si vous déplacez votre QG sur une station contenant un anneau de votre couleur, il reste sur votre QG et vous permet donc de faire repasser votre chemin par ce QG.

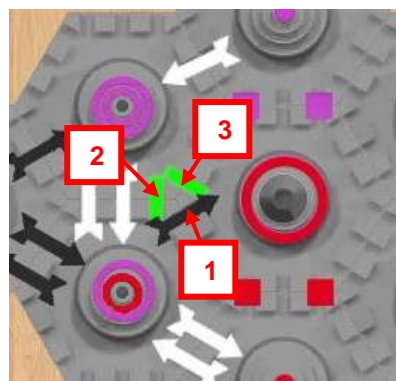


Le premier coup d'un joueur ne doit pas occuper ou bloquer un emplacement sur le QG d'un adversaire.

Limitation du nombre de ponts entre 2 stations

Entre 2 stations adjacentes, il est possible de poser jusqu'à 3 ponts.
La pose d'un pont voisin peut bloquer un de ces 3 créneaux.
Voir l'exemple ci-dessous.

Le fait de poser un pont noir (1) bloque la possibilité d'emboîter un pont dans les créneaux (2) et (3).
Il sera donc impossible de poser un pont dans les emplacements verts.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a terminé un chemin complet valide.

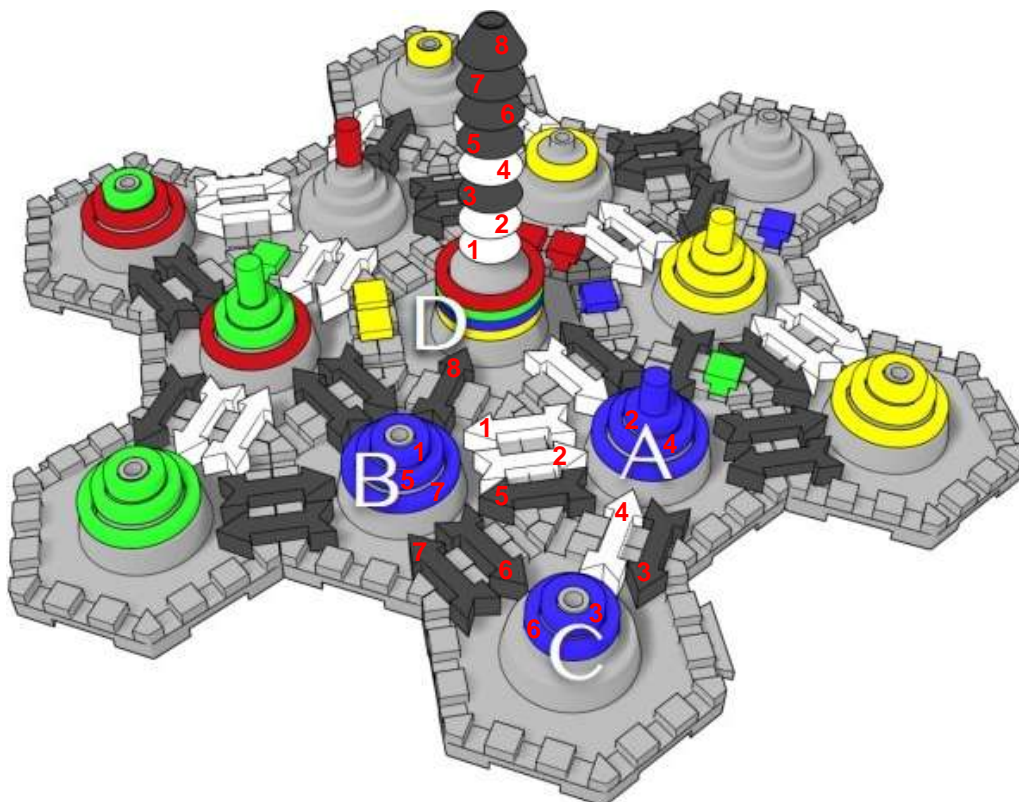
Si un joueur complète à la fois son propre chemin complet et le chemin complet d'un adversaire en un seul coup, le gagnant est le joueur dont le chemin passe par le plus de stations. S'il est égal, le gagnant est le joueur qui a le plus d'anneaux sur le plateau. S'il est égal, il y a match nul.

Exemple de chemin complet valide :

L'image ci-dessous représente un jeu terminé, où le bleu a gagné. L'ordre des couleurs du chemin à parcourir est blanc, blanc, noir, blanc, noir, noir, noir, noir. La séquence de stations traversées est :

A - pont blanc (1) -> B - pont blanc (2) -> A - pont noir (3) -> C - pont blanc (4) -> A - pont noir (5) -> B - pont noir (6) -> C - pont noir (7) -> B - pont noir (8) -> D la station centrale.

Chaque station a au moins le nombre d'anneaux bleus nécessaire (seule la station A a un anneau de plus que ce qui est strictement nécessaire pour ce chemin).



Autres restrictions et cas particuliers

Pas d'annulation

Il est interdit d'effectuer un mouvement qui annule immédiatement un coup précédent. Par exemple, si un joueur renverse un pont, le joueur suivant ne peut pas retourner le pont à sa position d'origine si rien d'autre sur le plateau n'a changé.

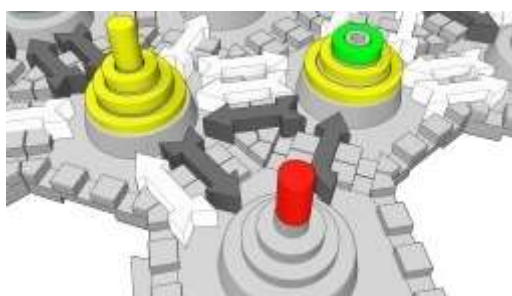
Si l'inversion du pont du joueur précédent avait rendu des anneaux orphelins, qu'ils ont été supprimés du plateau, alors l'inversion du pont est valide, car l'état du plateau a changé.

Si un bloqueur est retiré d'un emplacement, il ne peut pas être remplacé dans le même emplacement lors du coup suivant.

Si un pont est retiré du plateau, un pont de la même couleur dans les deux sens ne peut pas être immédiatement placé dans ce même emplacement.

QG bloqué et téléporté

Il est possible qu'un joueur se retrouve bloqué avec son QG, si toutes les stations adjacentes à son QG sont inaccessibles, comme c'est le cas pour le Rouge dans la figure ci-dessous :



Dans ce cas Rouge peut choisir d'utiliser un tour pour se téléporter vers une **station vide** (sans poste) si une telle station est disponible. La téléportation est autorisée lorsqu'un joueur est bloqué par des stations complètes sur toutes les stations adjacentes.

S'il n'y a pas de stations vides sur le plateau, un joueur bloqué est limité aux mouvements liés aux ponts et aux bloqueurs jusqu'à ce qu'une station devienne accessible, ou jusqu'à ce qu'il ne soit plus bloqué.

Prolongation pour les 2e et 3e places

Les joueurs peuvent continuer à jouer pour les 2e et 3e places. Laissez les pièces du vainqueur sur le plateau et sortir les anneaux lorsqu'ils deviennent orphelins. Cette option doit être décidée à l'avance. Sinon, les 2e, 3e et 4e places sont déterminées par la longueur des chemins partiels les plus longs.

Tirage forcé

Si 10 tours de jeu se déroulent sans qu'aucun anneau ne soit ajouté ou retiré du plateau, le jeu est déclaré comme match nul.

Construction d'un chemin valide :

Depuis votre QG, posez un premier pont de la couleur du premier indicateur de chemins de la tour (le plus bas). Pour poser un anneau sur une station, il faut que le chemin partiel vous menant à cette station soit valide. La progression se fait ainsi en surveillant constamment la validité de votre chemin.

Si à la suite d'une inversion ou d'une suppression d'un pont, un ou plusieurs vos stations n'est plus desservies par un chemin valide, vos anneaux deviennent orphelins et rejoignent votre stock.

Chemin complet valide :

- Il commence par votre poste QG
- Comprend 8 traversées de ponts respectant (de bas en haut) l'ordre des couleurs défini par la tour des chemins.
- Se termine par la station centrale.

Le chemin d'un joueur ne peut pas traverser une station plus de fois que le joueur n'a d'anneaux sur cette station. Les ponts peuvent être traversés plusieurs fois sans contrainte et sont traversés dans le sens de la flèche. Chaque station a une capacité maximale de 3 anneaux de tailles différentes (+ un poste sur son QG représentant le départ de son premier segment).

La finalisation d'un chemin complet valide entraîne la fin de la partie.

Chemin partiel valide :

- Il commence par votre poste QG
- Comprend au maximum 8 traversées de ponts respectant (de bas en haut) l'ordre des couleurs défini par la tour des chemins.
- N'a pas encore rejoint la station centrale.

Le chemin d'un joueur ne peut pas traverser une station plus de fois que le joueur n'a d'anneaux sur cette station. Les ponts peuvent être traversés plusieurs fois sans contrainte et sont traversés dans le sens de la flèche. Chaque station a une capacité maximale de 3 anneaux de tailles différentes (+ un poste sur son QG représentant le départ de son premier segment).

Un joueur peut posséder plusieurs chemins partiels valides séparés sur le plateau.

Retirer les anneaux orphelins

Les anneaux orphelins sont tous les anneaux qui ne sont pas connectés par un chemin valide au QG d'un joueur via un chemin partiel valide (excepté ceux placés sur la station centrale au début de la partie). Les anneaux déjà placés sur ce nouveau QG ne sont pas orphelins.