

Polarity

Règles et guide stratégique

Traduit de l'anglais par Laurent Journaux
7 mai 2006

Merci à Christine et Mattintheweb pour les relectures.

Un jeu de Douglas Seaton, pour 2 joueurs ou en équipes

**Polarity™ and all associated logos and trademarks are registered trademarks and/or service marks of Temple Games Inc., holding world rights.
© 2005–2006 Temple Games Inc. All rights reserved.**

Règles de base

Le contenu

- Une surface de jeu en tissu avec une aire de jeu circulaire ;
- 52 disques aimantés avec une face noir et une face blanche ;
- 1 disque rouge aimanté à placer au centre de l'aire de jeu ;
- Un sac de transport ;
- La règle du jeu.

NOTE: Polarity contient des aimants. Ne mettez pas ces aimants en contact avec des objets qui peuvent être endommagés par les champs magnétiques.



Comment jouer à Polarity ?

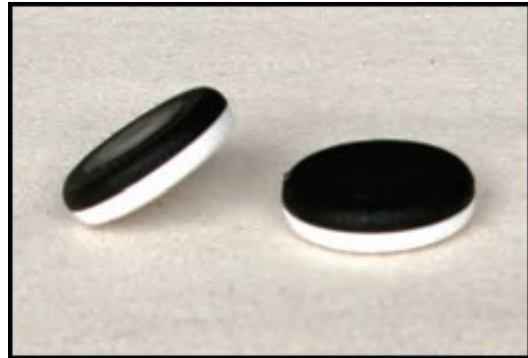
Polarity est un jeu dont le mécanisme est très simple à comprendre dès la première partie.



Vous trouverez ci-dessous un résumé des règles à lire en priorité si vous n'avez jamais joué à Polarity avant de lire la règle en entier.

Le principe de Polarity est de poser tous vos disques sur le plan de jeu en respectant un certain ordre :

Premièrement vous posez des disques sur une face. Ces disques sont appelés des fondations. Chaque joueur en dispose 5 sur la surface de jeu. A votre premier tour de jeu, vous posez un disque en appui sur l'une de vos fondations. Ce sont ces disques qui font de Polarity un jeu unique. Ces disques en appui flottent sur le champ magnétique des disques de fondation (voir la figure à droite). Lorsque vous avez un disque en appui, vous pouvez vouloir le convertir en fondation. Pour cela, utilisez le champ magnétique du disque que vous tenez en main pour forcer le disque en appui à se mettre à plat.



Beaucoup de joueurs sont contre cette pratique qui est une faute technique et qui à cause de cela marque la fin de votre tour de jeu. Mais c'est une des clés pour gagner la partie car cela vous donne plus de pièces sur lesquelles vous appuyer. Lorsque vous avez converti un disque en appui en fondation, vous pouvez jouer à nouveau un disque en appui... Duquel vous ferez un nouveau disque de fondation et ainsi de suite.

Quand vous maîtrisez ces bases, vous pouvez découvrir les nombreuses stratégies de Polarity. Vous pourrez notamment pousser votre adversaire à faire des fautes techniques qui, à l'opposé de la conversion décrite ci-dessus, ne sont pas à son avantage.

Le but du jeu

Jouer tous vos disques sur la surface de jeu et gagner le plus de points possibles. Placer vos disques à des emplacements qui rendront les coups de vos adversaires difficiles, provoquant des erreurs de leur part vous permettant de capturer des disques et de former des tours.

La mise en place

1. Déroulez l'aire de jeu sur une surface plane et stable. Fuyez les surfaces qui ont du métal à proximité.
2. Mettez à part le disque rouge, prenez les 52 disques noirs et blancs, divisez les en deux piles de 26 disques. Donnez une pile à chaque joueur.
3. Un joueur tire à pile ou face avec le disque rouge pendant que l'autre annonce Nord (-) ou Sud (•), pour déterminer la Polarité Fondamentale de l'aire de jeu et la couleur de chaque joueur. Celui qui avait choisi la bonne face choisit la polarité (noir ou blanc) de ses disques. Chaque joueur devra jouer tous ses coups en plaçant ses disques avec sa couleur face visible (sur le dessus).
4. Le disque rouge est ensuite placé au centre de l'aire de jeu sans être retourné (la Polarité fondamentale déterminée par le lancer doit être conservée).
5. Le joueur avec les aimants blancs joue en premier. Il place ses fondations à plat n'importe où dans les limites de l'aire de jeu (voir ci-dessous pour plus de détails).

Les disques de fondation (ou fondation)

Les disques de fondation sont un des aspects les plus basiques de Polarity. Quand vous commencez le jeu (après la détermination des couleurs et la pose du disque rouge au centre de l'aire de jeu), Blanc prend 5 disques de sa réserve et les place sur l'aire de jeu, face blanche visible. Ces disques peuvent être placés n'importe où, mais ils ne doivent pas toucher un autre disque quelle que soit sa couleur (rouge ou blanc). Noir fait de même en posant sur l'aire de jeu 5 disques face noire visible. Le jeu proprement dit peut alors commencer.



Le déroulement de la partie

Le joueur Blanc commence. Chaque joueur alternativement place un disque de sa réserve sur la surface de jeu. Ce disque est appelé le disque actif et doit toujours être posé avec la surface de votre couleur vers le haut. Il est joué uniquement contre un de vos disques. Mais on ne peut jamais poser un disque à plat sur la surface de jeu. Le disque joué doit toujours s'appuyer sur le champ magnétique d'un autre disque pour flotter et ne reposer que sur la tranche. Ces disques sont appelés les disques en appui. Vous pouvez vous y reprendre à plusieurs fois pour positionner votre disque. Si celui-ci tombe à plat essayez à nouveau. Si lors de votre tentative de placer votre disque actif, vous provoquez des déplacements des autres disques, comme par exemple le contact de 2 disques, votre tour prend fin immédiatement (pour les conséquences, voir le paragraphe Fautes).

Les disques en appui (ou disques dressés)

Les disques en appui utilisent le champ magnétique des fondations (et plus tard dans le jeu des tours) pour « flotter » dans l'air. Pour placer un disque en appui, prenez le disque actif dans votre main, la face de votre couleur vers le haut. Tenez le disque à environ 45 degrés de l'horizontale et approchez doucement d'une fondation. Sentez les forces magnétiques qui se créent entre les disques lorsque ceux-ci sont suffisamment proches. Le disque en appui repose alors en équilibre dans le champ magnétique existant créé par tous les disques posés sur la surface de jeu.

Les tours

Les tours se composent de plusieurs disques « collés » entre eux qui rapportent des points en fin de partie. Ils sont le résultat des fautes commises en cours de jeu. Ces disques ont été capturés par l'adversaire du joueur qui a commis la faute. Vous pouvez jouer vos disques en appui contre des tours comme vous le feriez avec une fondation.

Les fautes (qui provoquent une réaction)

Si vous essayez de placer un disque actif et que vous provoquez une réaction des autres disques, vous avez fait une faute et votre tour s'arrête (pour plus de détails sur les différentes fautes possibles, reportez vous au guide stratégique). Ces réactions sont :

- Deux disques qui ne se touchaient pas se touchent désormais ;
- Un disque en appui se retrouve à plat sur l'aire de jeu ;
- Un disque présent sur le plateau se colle au disque actif dans votre main ;
- Une fondation ou une tour bouge d'une distance supérieure à son diamètre ;
- Faire sortir un disque complètement de l'aire de jeu délimitée par le cercle bleu.

Toute faute qui se produit avant que la main de votre adversaire n'ait pénétré dans cercle de l'aire de jeu vous sera attribuée.

Après qu'une faute a été commise

Quand un joueur a fait une faute, son tour se termine. Si son disque actif est encore dans sa main, il retourne dans sa réserve. Une ou plusieurs choses peuvent alors se passer :

- Si la faute a conduit à mettre à plat un disque en appui sur l'aire de jeu et que ce disque ne touche pas d'autres disques, le disque est laissé en l'état. Si un disque en appui de votre adversaire s'est retourné sur la face de votre couleur, l'adversaire capture ce disque (il le remet sur la face de sa couleur et le replace où il veut sur la surface de jeu comme un disque de fondation).
- Si la faute a provoqué l'agrégation d'un ou plusieurs disques avec le disque actif du joueur encore dans sa main, le joueur remet tous ces disques dans sa propre réserve.
- Si la faute a provoqué l'agrégation de plusieurs disques sur l'aire de jeu, l'adversaire capture ces disques.
- Si la faute a provoqué le mouvement d'une fondation ou d'une tour d'une distance supérieure à son diamètre, mais sans toucher d'autre disque, rien d'autre ne se passe.
- Si la faute a provoqué le mouvement d'un disque hors de l'aire de jeu, le joueur fautif ajoute ce disque à sa propre réserve.



Les captures suite à une faute

Au début de votre tour, si des disques se touchent à cause d'une faute de votre adversaire (en excluant les tours capturées précédemment) vous devez les capturer avant de jouer votre tour normal, même s'ils sont déjà sous forme de tour.

Pour capturer ces disques, prenez un des disques ou une des tours qui a été impliqué dans la faute et retirez-le de l'aire de jeu en le tirant vers le haut de telle façon que les autres disques se collent à lui et forment une tour dans votre main. Placez cette nouvelle tour où vous le voulez sur la surface de jeu avec la face de votre couleur visible. Si les disques forment déjà une tour à votre couleur, vous déclarez les disques capturés mais laissez la tour sur place.

Remarque : La capture doit s'effectuer sans commettre une nouvelle faute. Si une nouvelle faute est commise, le tour du joueur se termine et on applique les règles normales en cas de faute. Un ou des disques qui sont séparés de la capture provoquent une nouvelle faute.

Les conversions

Certaines fois, ce peut être avantageux pour vous de commettre une faute. Un joueur peut utiliser son disque actif pour faire tomber un disque en appui à plat sur l'aire de jeu et créer ainsi une nouvelle fondation. Cette action est appelée une conversion. Pour faire une conversion approcher doucement votre disque actif d'un disque en appui. Quand le disque en appui tombe à plat, retirez rapidement votre main pour ne pas commettre une autre faute. Votre tour s'achève immédiatement (puisque vous avez mis à plat un disque), mais vous avez à votre disposition une nouvelle fondation.

Le gain de la partie

Le jeu s'arrête quand un des joueurs n'a plus de disque dans sa réserve. Pour déterminer le vainqueur, comptez le nombre de disques que chaque joueur a dans ses tours (ne pas compter les disques de fondation ni les disques en appui). De ce nombre soustrayez le nombre de disques encore dans la réserve du joueur. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

Un joueur perd aussi immédiatement la partie quand :

- il fait toucher le disque rouge par un autre disque ;
- il fait bouger le disque rouge complètement en dehors du point central ;
- il n'a plus aucun disque de sa couleur sur l'aire de jeu.

Polarity sur le web

Vous recherchez des astuces, un guide des stratégies avec une illustration des mouvements possibles, (NDT : il est traduit ci-après) rencontrer une communauté active de joueurs et plus ? Rendez-nous visite sur : www.polaritygame.com

Crédits

Game design by Douglas Seaton
Rule book by J.T. Kauffman and Mark Furr
Graphic design by Bob O'Sullivan
Layout and editing by Christopher Kugler



Guide stratégique de Polarity

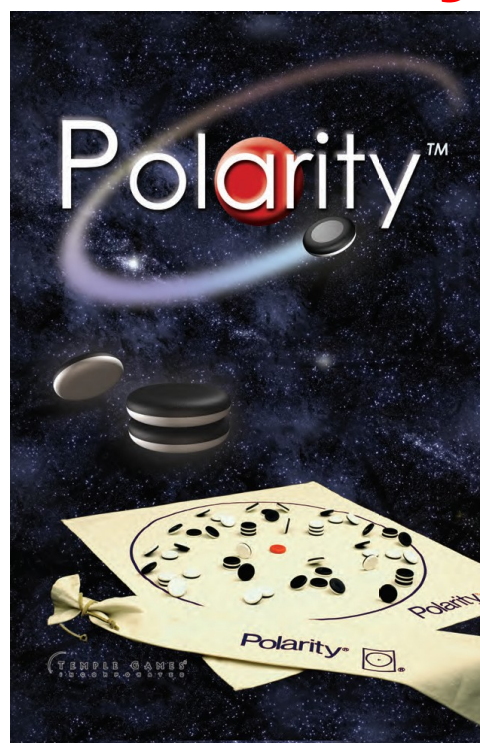


En peignant des aimants pour une signalisation sur le sol de mon studio j'ai assisté au spectacle des aimants qui se rapprochent. Subitement, le jeu et les règles s'imposèrent à moi comme une évidence.

Les règles prirent corps en trois minutes et nécessitèrent 6 mois d'écriture. Cette écriture représentait un challenge car on ne joue jamais 2 fois le même jeu. J'ai été obligé d'expliquer une série de situations de base qui peuvent se produire au cours des parties et dans le même temps d'enseigner le bon geste.

Polarity est devenu une sculpture... Le « Jeu » surgit du défi physique de placement des disques.

—Douglas Seaton



Ce guide a pour but de faire de vous un meilleur joueur de Polarity en vous donnant des exemples illustrés de coups ainsi que des astuces et des réponses aux questions les plus fréquemment posées.

Termes de base

Ci-dessous vous trouverez la définition des termes employés dans ce guide. Il est important de bien les connaître car ils sont essentiels pour comprendre le déroulement du jeu

Disque actif (*Action Disk*)¹ : C'est le disque dans la main du joueur qui exécute son coup avec sa couleur sur la face supérieure. Vous ne pouvez mettre un disque actif en jeu qu'avec la face de votre couleur vers le haut et vous ne pouvez jouer que sur des disques ou des tours qui ont votre couleur sur la face supérieure.

Capture (*Capture*) : C'est l'action qui permet de gagner des points. Quand des disques s'attirent en groupes de 2 ou plus, l'adversaire du joueur actif prend ces disques et en fait une tour à sa couleur qu'il replace sur l'aire de jeu.

Conversion (*Conversion*) : C'est l'action de transformer un disque en appui en une fondation.

Faute (*Fault*) : C'est toute réaction secondaire ou mouvement des disques ou des tours déjà en jeu qui se traduit par des disques qui se touchent, tombent à plat sur la surface de jeu ou bougent d'une distance supérieure à leur diamètre.

Fondation ou disque de fondation (*Foundation disk*) : C'est un des 5 disques posé à plat au tout début du jeu ou un disque en appui qui a été remis à plat (volontairement ou non) au cours de la partie.

Disque en appui (*Leaner - aka Standing Disc*) : C'est un disque mis en jeu avec succès en posant le disque actif contre un autre disque de votre couleur, sans contact physique grâce aux champs magnétiques.

Tours (*Towers*) : C'est une pile d'au moins 2 disques. A la fin du jeu, ce sont les tours qui rapportent des points. Le joueur dont les tours contiennent le plus grand nombre de disques moins les disques qu'il lui reste en main gagne la partie.

¹ Entre parenthèse figure le terme anglais des règles originales



Tour de jeu (Turn) : Votre tour de jeu commence quand votre main franchit le cercle délimitant l'aire de jeu. Pendant votre tour de jeu vous pouvez soit jouer avec succès votre disque actif, ou commettre une faute. Il est important de se rappeler que votre tour n'est pas terminé tant que votre adversaire n'a pas commencé le sien. Ce qui veut dire que même après avoir placé avec succès votre disque actif sur la surface de jeu ou commis une faute (délibérée ou non) et retiré votre main de l'aire de jeu c'est techniquement toujours votre tour de jeu jusqu'à ce que votre adversaire commence le sien en franchissant le cercle qui délimite l'aire de jeu. Si durant votre tour, même après avoir retiré votre main de l'aire de jeu, une faute semble spontanément se produire, elle se produit pendant votre tour et vous devez vous comporter en conséquence.

Éléments à garder en mémoire

Comme Polarity utilise des forces magnétiques puissantes, quelques points doivent être rappelés avant de jouer :

1. Polarity doit être joué sur une surface non magnétique. La meilleure surface est une surface plane, dure et parfaitement de niveau. Une surface qui permet aux joueurs de se déplacer autour du jeu est aussi un plus.
2. Faites attention aux montres et bijoux qui peuvent être endommagés par les champs magnétiques : enlevez-les avant de jouer !
3. Prenez un seul aimant à la fois dans votre main, sinon, le champ magnétique des autres aimants va aussi interférer le champ magnétique créé sur la surface de jeu.
4. Évitez les vêtements amples et souples qui peuvent toucher accidentellement les disques et provoquer des fautes involontaires !
5. Entraînez-vous, entraînez-vous, entraînez-vous. Jusqu'à ce que vous parveniez à être un maître de Polarity.
6. Pour le fun, jouez à Polarity en public. Vous serez amusé de voir combien de personnes s'arrêteront pour regarder une partie entière, ou pour vous demander où ils peuvent se procurer un exemplaire du jeu.

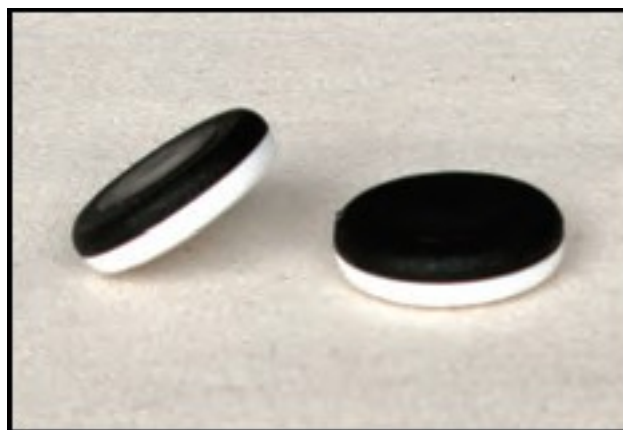
Choix de la couleur

Le joueur qui gagne le tirage à pile ou face choisit de jouer les blancs pour jouer en premier ou les noirs pour jouer en réaction aux choix de son adversaire. Le joueur qui gagne le tirage à pile ou face peut aussi avoir un petit avantage en choisissant la couleur (le pôle magnétique) qui s'accorde avec le résultat du pile ou face c'est à dire les disques qui sont repoussés par le disque rouge placé au centre de l'aire de jeu.

Placer un disque en appui

Le disque en appui est l'une des figures de base du jeu avec laquelle de nombreux joueurs ont des problèmes. L'image à droite montre un disque en appui positionné avec succès.

Remarque : Si vous essayez de placer un disque en appui et que celui-ci tombe à plat sur la surface de jeu, reprenez le en main et essayez à nouveau



Des astuces stratégiques

Parfois, vous voulez convertir des disques en appui en fondation. Plus l'angle du disque en appui avec l'horizontale est élevé, plus c'est difficile. Un disque en appui placé bas vous offre une conversion aisée. Par contre, un disque dressé s'avère un piège beaucoup plus instable pour vous et pour votre



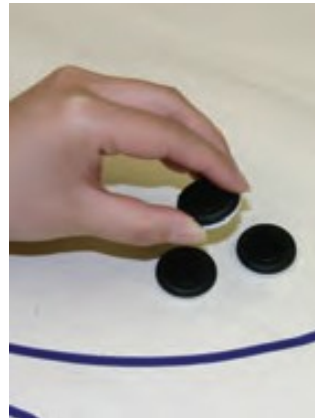
adversaire. En progressant et en devenant familier des différents placements, vous considérez de plus en plus les évolutions possibles de ces différents placements.

Introduction aux fautes – Convertir un disque en appui en fondation

Rappelez vous que les fautes constituent un des moteurs essentiels du jeu. Les fautes peuvent être intentionnelles ou accidentelles. Les fautes peuvent être utilisées pour construire une aire de jeu plus grande et interférer avec votre adversaire. Plus vous jouerez à Polarity plus vous découvrirez des mouvements qui constituent des fautes subtiles et qui boostent votre stratégie de jeu. Pour l'instant concentrons nous sur un mouvement clé qui utilise une faute intentionnelle.

Une conversion réussie

Au cours de la partie vous pouvez souhaiter convertir un disque en appui en une nouvelle fondation. Les disques en appui sont convertis en fondation pour vous permettre de poser plus de disques en appui dans l'aire de jeu ou pour rapprocher votre disque d'un de ceux de votre adversaire pour perturber son jeu. L'entraînement permet d'acquérir le geste parfait. Ce n'est jamais inutile de s'entraîner à la conversion en dehors des parties pour le pratiquer avec aisance en cours de jeu. Approchez doucement votre disque actif d'un disque en appui en prenant garde de ne pas perturber le champ magnétique des autres pièces avoisinantes.



Remarque : Quand le disque en appui tombe à plat, retirez rapidement votre main. Votre tour s'achève immédiatement.

Remarque : Il est possible de convertir plus d'un disque en appui à la fois à condition de le faire en un seul mouvement. En d'autres termes, vous ne pouvez pas convertir un disque, retirer votre main et la remettre ailleurs sur l'aire de jeu. La conversion de plusieurs disques en appui doit se faire simultanément.

Accidents – Fautes non intentionnelles

Des fautes non intentionnelles se produisent tout au long de la partie. Elle peuvent instantanément faire changer l'équilibre du jeu. Toutes les fautes, mêmes intentionnelles, sont régies par des règles importantes.

Remarque : votre tour n'est pas terminé tant que votre adversaire n'a pas commencé le sien. Ce qui veut dire que même après avoir placé avec succès votre disque actif sur la surface de jeu ou commis une faute (délibérée ou non) et retiré votre main de l'aire de jeu, c'est techniquement toujours votre tour de jeu jusqu'à ce que votre adversaire commence le sien en franchissant le cercle qui délimite l'aire de jeu. Si durant votre tour, même après avoir retiré votre main de l'aire de jeu une faute semble spontanément se produire, elle se produit pendant votre tour et vous devez vous comporter en conséquence.



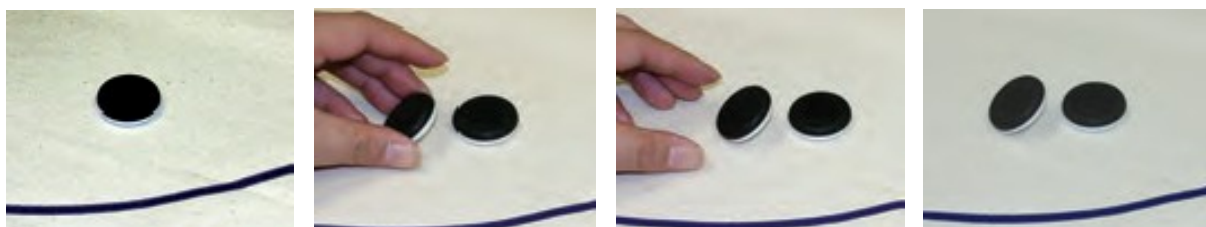
Scénarios de jeu

un guide illustré pour compléter les règles

Exemple d'action élémentaire : créer un disque en appui

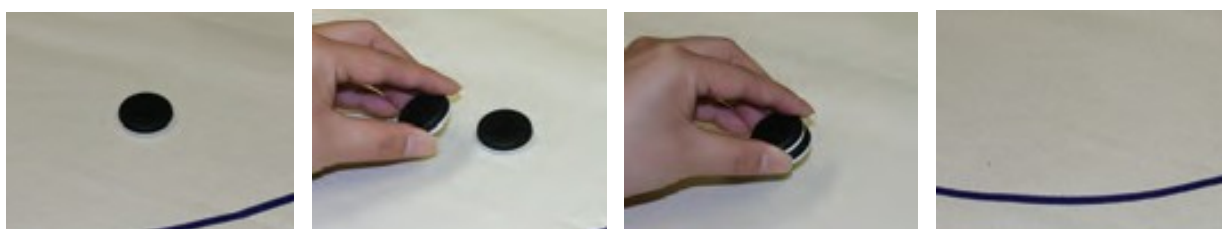
1. Situation : une fondation noire isolée sur l'aire de jeu.
2. Action : le disque actif est amené doucement jusqu'au point où le champ magnétique le repousse.
3. Réaction : le disque actif est appuyé en équilibre sur le bord du champ magnétique du disque de fondation.
4. Résultat : le disque actif est posé en équilibre avec succès en appui. Le tour de jeu est terminé.

Remarque : Les disques sont joués un par un. Un tour n'est pas fini si le disque ne tient pas en appui. Un disque peut être appuyé sur une tour ou même d'autres disques en appui en utilisant la même technique de base. Mettre en équilibre un disque en appui sur un autre disque en appui est très difficile et ne doit être tenté que si vous maîtrisez parfaitement les techniques de base du jeu.



Une action élémentaire qui se finit mal, créant une faute non intentionnelle

1. Situation : une fondation noire isolée sur l'aire de jeu.
2. Action : le disque actif est amené doucement pour créer un disque en appui.
3. Réaction : le disque actif est approché trop près de la fondation et la fondation saute et se colle sur le disque actif.
4. Résultat : le disque actif et le disque de fondation retournent dans la réserve du joueur. Le tour de jeu est terminé.



Un mouvement stratégique clé : étendre, construire et accroître votre territoire – Une faute délibérée, convertir un disque en appui en fondation

1. Situation : deux disques noirs (une fondation et un disque en appui du tour précédent) sont sur l'aire de jeu.
2. Action : le disque actif est amené en jeu très haut au-dessus de la fondation.

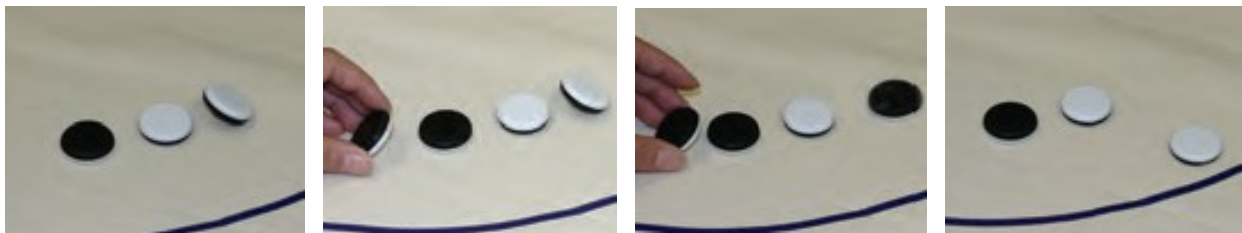


3. Réaction : avec un mouvement descendant et ascendant, en utilisant la force magnétique comme un outil forcez le disque en appui à se mettre à plat et à former une nouvelle fondation.
4. Résultat : le disque actif retourne dans la réserve du joueur. L'avantage c'est que vous avez maintenant deux fondations sur lesquelles vous pouvez construire. Le fait de mettre à plat un disque jusque là en appui est une faute et signe la fin du tour de jeu.



Une faute : un scénario où aucun contact entre disques ne se produit

1. Situation : Une fondation noire, deux disques blancs, un en appui l'autre à plat.
2. Action : Le disque actif noir est introduit pour créer un disque en appui sur la fondation.
3. Réaction : Noir provoque le retournement du disque blanc en appui sur sa face noire. La modification du plateau de jeu signe la fin du tour de noir et son disque actif retourne dans sa réserve.
4. Résultat : Noir ne peut pas prendre l'avantage (de même que blanc ne peut pas être pénalisé) à cause de son erreur. Blanc capture le disque retourné en s'en saisissant. Il le tourne sur sa face blanche et le repose où il veut dans l'aire de jeu. Si le disque en appui était tombé sur sa face blanche, il serait resté à la place où il était.

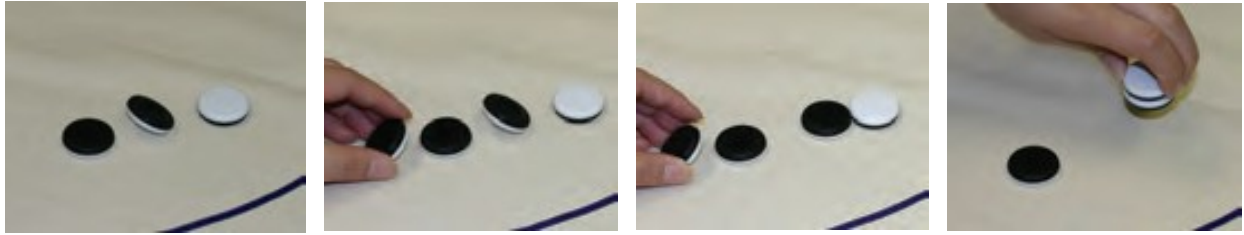


Remarque : Si une faute se produit pendant que Blanc tente de capturer le disque noir, son tour de jeu s'arrête immédiatement. Le disque que Blanc tentait de capturer retourne dans la réserve de Blanc. Noir joue à nouveau. Voir aussi « capture qui a échoué » ci-dessous.

Une faute : des disques qui se connectent accidentellement

1. Situation : trois disques en jeu, une fondation noire, une fondation blanche et entre les deux un disque noir en appui sur la fondation noire.
2. Action : Le disque actif noir est introduit pour essayer de transformer le disque noir en appui en fondation.
3. Réaction : le disque noir est attiré par la fondation blanche et s'y connecte.
4. Résultat : la faute, la cassure de l'équilibre du disque noir provoque la fin du tour de Noir. Le disque actif retourne dans la réserve de Noir. Blanc peut maintenant capturer la tour ainsi constituée.



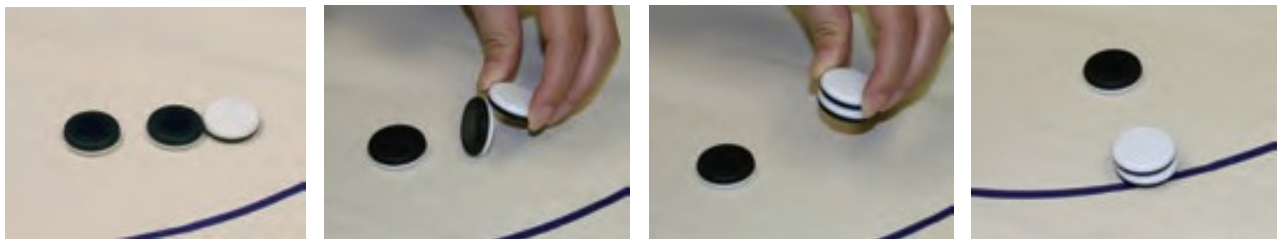


Remarque : Le résultat de cette tentative, c'est que tous les disques qui se sont réunis en une pile sont maintenant offerts à la capture de Blanc qui peut essayer de marquer des points.

Une capture réussie – marquer des points

1. Situation : le disque noir a entraîné un contact entre les 2 autres disques.
2. Action : Blanc doit essayer de capturer tous les disques connectés entre eux. Ce peut être des fondations ou des tours.
3. Réaction : En levant le disque blanc de la surface, le joueur entraîne le disque noir qui se colle au disque blanc.
4. Résultat : Blanc retourne n'importe où sur l'aire de jeu la tour blanche nouvellement formée pour gagner 2 points. Comme la capture est un succès le joueur joue normalement son tour et peut convertir un disque en appui, placer un disque en appui ou faire un mouvement offensif.

Remarque : Les piles constituées lors du tour de Noir qui se présentent sur la face blanche sont déclarées capturées sans qu'il soit nécessaire de les bouger.



Une capture qui échoue – les points ne sont pas marqués et le tour est perdu

1. Situation : Une fondation noire, déjà en jeu entre accidentellement en contact avec une fondation blanche.
2. Action : Blanc doit essayer de capturer tous les disques en contact.
3. Réaction : En capturant les disques, Blanc transforme le disque noir en appui qui tombe sur l'aire de jeu en une nouvelle fondation.
4. Résultat : Ce disque transformé en fondation marque la fin du tour de Blanc. Les disques que Blanc a en main retournent dans sa réserve. Noir continue à jouer.



Conseils et règles additionnelles

Utilisation offensive du contact

Le contact est parfois utilisé comme une stratégie offensive efficace. Par exemple un joueur peut intentionnellement utiliser la répulsion magnétique de son disque pour forcer un autre de ses disques à entrer en contact avec une fondation de l'adversaire qui a aussi un disque en appui. Quand l'adversaire essaye de capturer les disques, le disque en appui tombe. Les disques capturés retournent dans la réserve de l'adversaire et c'est à nouveau au premier joueur de jouer.

Réactions multiples

Quelquefois, plus d'une faute se produit au cours du même tour. Par exemple en essayant de placer un disque en appui, le joueur fait tomber un disque déjà en appui et tous les disques sur le plan de jeu se connectent. Lorsque cela se produit, on applique la règle suivante : le disque qui a déclenché la réaction en chaîne retourne dans la réserve du joueur et le tour passe à l'adversaire qui doit capturer avec succès les disques qui sont connectés.

Sortie forcée

Si un disque ou une tour est poussé à l'extérieur, il retourne dans la réserve du joueur, et le tour de l'adversaire commence immédiatement.

Disque attiré à l'extérieur

Si un disque ou une tour est attiré hors de l'aire de jeu par un pion actif dans la main d'un joueur, les disques sortis et le disque actif retournent dans la réserve du joueur. Le tour de son adversaire commence immédiatement.

Déplacement

Un joueur pourrait utiliser un disque dans sa main pour déplacer une fondation, une tour ou un disque en appui de leur position actuelle. Si la fondation ou la tour bouge d'une distance supérieure à leur diamètre, le tour du joueur prend fin. Son disque actif retourne dans sa réserve. Si la tour ou la fondation rentre en contact avec d'autres disques, l'adversaire peut les capturer pour marquer des points.

Incidents involontaires

Si un joueur interagit accidentellement négativement sur le jeu en dehors de son tour (en bougeant la table ou en approchant trop ses aimants de l'aire de jeu), ce joueur est considéré comme responsable de la faute commise. On résout cette faute et le joueur actif continue son tour.

