

TRANSCRIPTION D'UNE PARTIE DE REPLICANTS

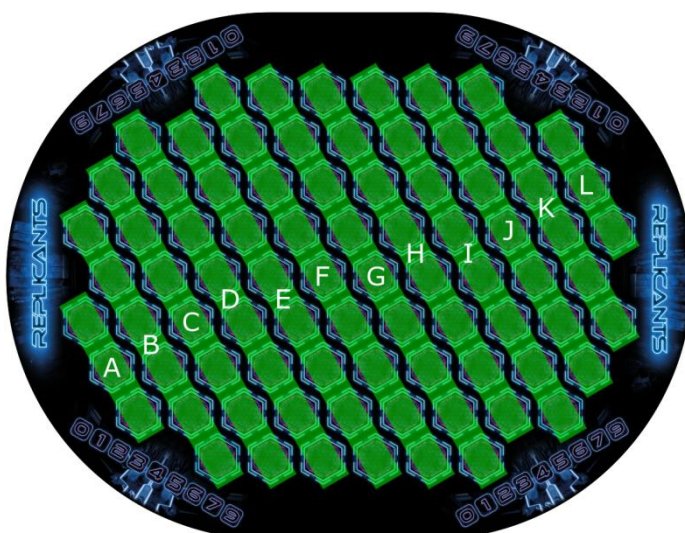
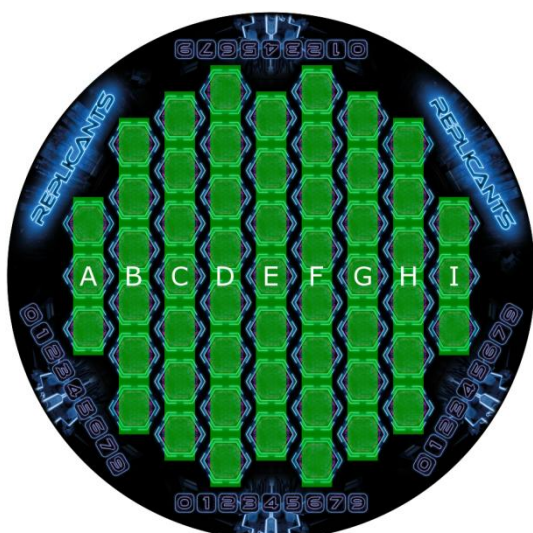
Pour s'améliorer, analyser une partie, comprendre ses erreurs, celles de ses adversaires et ses bons coups, la transcription d'une partie est l'un des meilleurs moyens. Ce document vous présente en 5 chapitres comment transcrire une partie de REPLICANTS.

- 1 - Définir les coordonnées des hexagones
- 2 - Représentation des Replicants
- 3 - Transcription d'un tour de jeu
- 4 - Transcription des actions
- 5 - Exemples de transcription

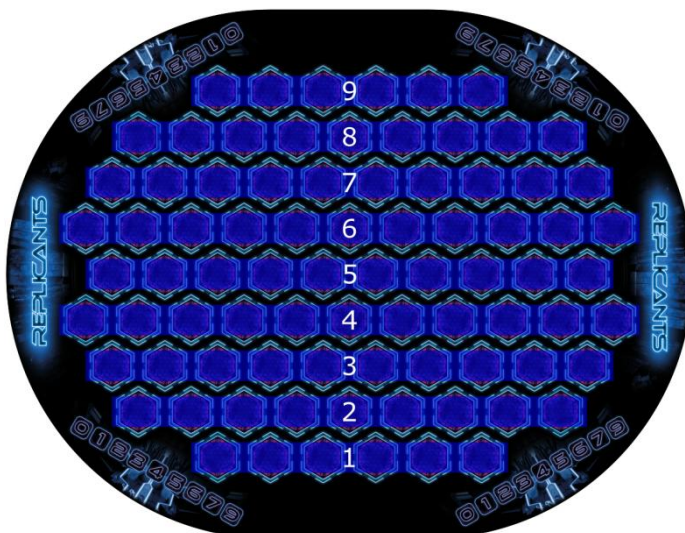
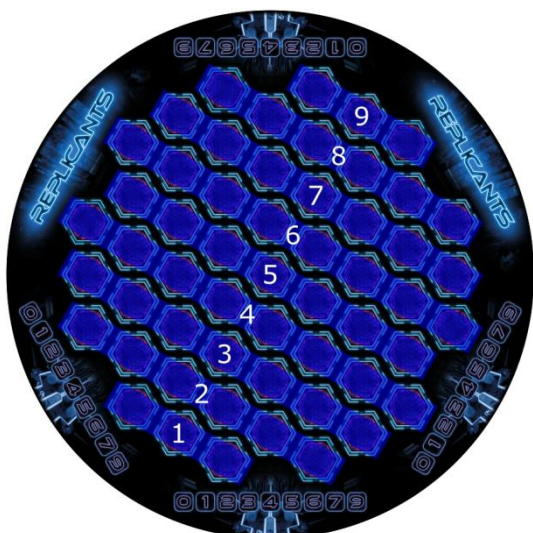
1 - DÉFINIR LES CORDONNÉES DES HEXAGONES

Pour commencer, il faut que chaque hexagone de l'arène circulaire et ovale soit identifiable par des coordonnées. Pour cela, nous allons définir des colonnes et des lignes.

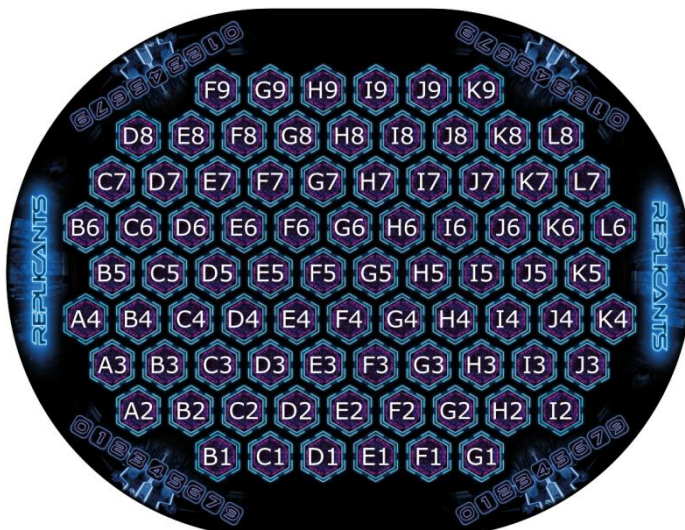
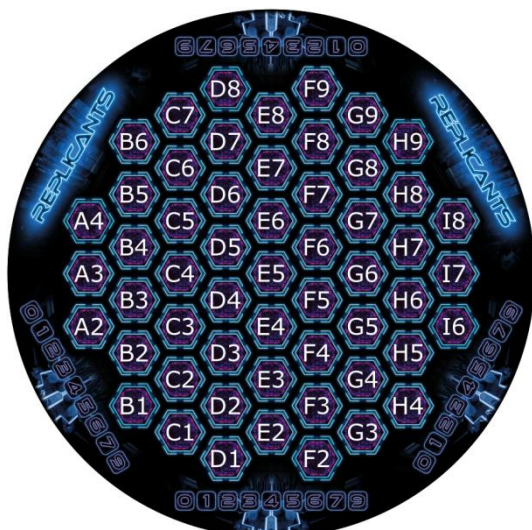
Les colonnes sont au nombre de 9 pour l'arène circulaire. Elles sont notées A, B, C, D, E, F, G, H et I.
Les colonnes sont au nombre de 12 pour l'arène ovale. Elles sont notées A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K et L.
Elles sont représentées sur les 2 images ci-dessous par les rectangles verts.



Les lignes sont au nombre de 9 pour les deux arènes. Elles sont notées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9.
Elles sont représentées sur les 2 images ci-dessous par les rectangles bleus.



En fusionnant les colonnes et les lignes, nous obtenons les coordonnées des 55 hexagones de l'arène circulaire et les 82 hexagones de l'arène ovale. Elles sont représentées sur les 2 images ci-dessous.



En début de partie, à 2 joueurs, les matrices se trouvent :

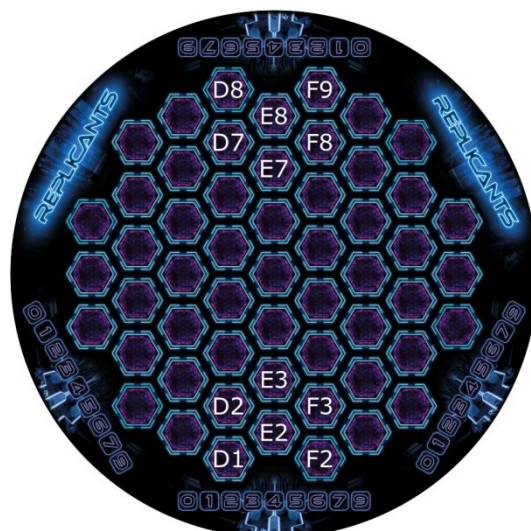
- celle du joueur 1 en E8,
- celle du joueur 2 en E2.

En début de partie, à 3 joueurs, les matrices se trouvent :

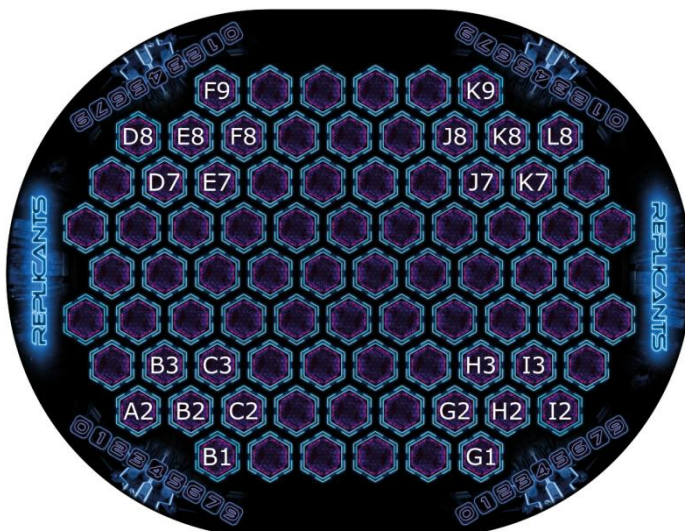
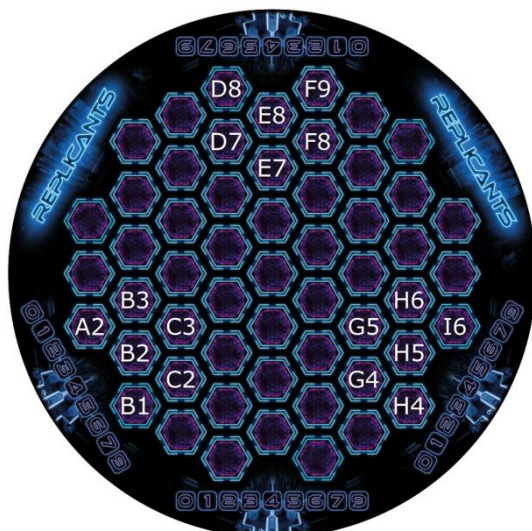
- celle du joueur 1 en E8,
- celle du joueur 2 en H5,
- celle du joueur 3 en B2.

En début de partie, à 4 joueurs, les matrices se trouvent :

- celle du joueur 1 en E8,
- celle du joueur 2 en K8,
- celle du joueur 3 en H2,
- celle du joueur 4 en B2.



L'image ci-contre et celles ci-dessus montrent les coordonnées de départ des Replicants à 2, 3 et 4 joueurs.



2 - REPRÉSENTATION DES REPLICANTS

Pour savoir de quel Replicant nous parlons, chacun d'eux est représenté par un chiffre.

La matrice est représentée par le « 1 ».

Le Replicant 2 est représenté par le « 2 ».

Le Replicant 3 est représenté par le « 3 ».

Le Replicant 4 est représenté par le « 4 ».

Le Replicant 5 est représenté par le « 5 ».

Le Replicant 6 est représenté par le « 6 ».

Le Replicant 7 est représenté par le « 7 ».

3 - TRANSCRIPTION D'UN TOUR DE JEU

Pour un tour de jeu donné, les actions de tous les joueurs sont écrites sur la même ligne.

Le tour de jeu est désigné par la lettre « T » suivi d'un nombre.

Exemple : T7 pour le septième tour de jeu.

Le tour de jeu est séparé des actions des joueurs par deux points « .. ».

Les actions de chaque joueur sont séparées par deux points « .. ».

Exemple au T5 à 4 joueurs : T5..joueur 1..joueur 2..joueur 3..joueur 4

Les joueurs effectuent 3 actions. Chaque action d'un joueur est séparée par une barre oblique « / ».

Exemple au T12 à 3 joueurs :

T12..action 1/action 2/action 3..action 1/action 2/action 3

4 - TRANSCRIPTION DES ACTIONS

A) Les joueurs

Avant de commencer une partie, il faut définir la place des joueurs (joueur 1, 2, 3 et 4). Ils sont notés entre parenthèse et séparés par un point « . », précédés par la notation tour de jeu zéro « T0 ».

Exemple, Eric est le joueur 1, Lucy la joueuse 2 et Paul le joueur 3 : T0..(Eric.Lucy.Paul)

B) Action 1

Il y a deux possibilités :

- ① augmentation de l'énergie,
- ② surcharge de la matrice.

- L'augmentation de l'énergie est symbolisée par la lettre « E ».

- La surcharge est représentée par un dièse « # » suivi de l'emplacement du Replicant qui est foudroyé.

Exemple avec l'image ci-contre : le Replicant 3 en C7 se fait foudroyer : #C7



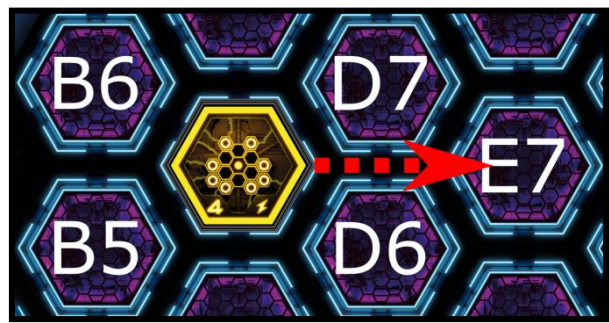
C) Action 2

Il y a quatre possibilités :

- ① déplacement d'un Replicant,
- ② déplacement d'un Replicant avec destruction,
- ③ destruction simple ou multiple avec les arcs électriques puis déplacement d'un Replicant,
- ④ création d'un Replicant.

- Le déplacement d'un Replicant se note par le chiffre du Replicant suivi par la coordonnée de l'hexagone d'arrivée.

Exemple avec l'image ci-contre, le Replicant 4 se déplace en E7 : 4E7



Si deux Replicants identiques d'un joueur peuvent se déplacer sur le même hexagone, pour éviter toute ambiguïté, on note l'hexagone de départ entre le chiffre du Replicant et l'hexagone d'arrivée.

Exemple avec l'image ci-contre, les deux Replicants 4 peuvent se déplacer en E7. Le Replicant 4 en G8 se déplace en E7 : 4G8E7



- La destruction d'un Replicant est notée par un « x ».

Quand un Replicant détruit un Replicant adverse en se déplaçant, le « x » est noté après l'hexagone d'arrivée.

Exemple avec l'image ci-contre, le Replicant 6 se déplace en H5 et détruit le Replicant 4 : 6H5x



- Quand un Replicant 5 détruit un ou plusieurs Replicants adverses à l'aide des arcs électriques, le « x » est noté devant les coordonnées du ou des Replicants détruits. Chaque destruction sont séparées par un point « . ».

La ou les destructions sont séparées du déplacement du second Replicant par un point « . ».

Exemple avec l'image ci-contre, le Replicant 5 détruit à l'aide des arcs électriques le Replicant 2 en G8 et le Replicant 3 en G7. Puis le Replicant 4 se déplace en E6 : xG8.xG7.4E6



- La création d'un Replicant se note par un point d'exclamation « ! » suivi par le chiffre du Replicant créé et suivi par les coordonnées de l'hexagone où il est créé.

Exemple avec les images ci-dessous, le Replicant 6 est créé en D2 : !6D2



D) Action 3

Il y a trois possibilités :

- ① augmentation de l'énergie,
- ② rotation de 60° d'un Replicant en sens antihoraire (à gauche),
- ③ rotation de 60° d'un Replicant en sens horaire (à droite).

- L'augmentation de l'énergie est symbolisée par la lettre « E ».

- La rotation de 60° d'un Replicant en sens antihoraire est notée par les coordonnées du Replicant qui pivote suivi du signe moins « - ».

Exemple avec l'image ci-dessous, le Replicant 6 en D2 pivote vers la gauche : D2-



- La rotation de 60° d'un Replicant en sens horaire est notée par les coordonnées du Replicant qui pivote suivi du signe plus « + ».

Exemple avec l'image ci-dessous, le Replicant 6 en D2 pivote vers la droite : D2+



E) Fin d'une partie

- La fin d'une partie se note par des parenthèses « () ». Elle suit la dernière action de la partie.

Exemple, à la suite de la surcharge de sa matrice au tour 15, le joueur 1 ne possède plus que 3 Replicants dans l'arène et perd donc la partie : T15..#H9()

- Dans les parenthèses, il est notifié plusieurs items, chacun séparé par un point « . »

a) Si le gagnant détruit une matrice, on note : (M)

Si le gagnant gagne par 3 Replicants restants, on note : (R)

Note : on dit qu'un joueur gagne par 3 Replicants restants dès que l'un de ses adversaires n'a plus que 3 Replicants dans l'arène.

b) A 2 joueurs, on note le nom du gagnant : (M.Luc)

A 4 joueurs en mode équipe, on note les gagnants : (M.Luc.Carole)

c) A 3 joueurs, on note le nom du gagnant suivi de ses points, le nom du joueur terminant 2^{ème} suivi de ses points : (R.Luc.5,5.Emma.4)

- d) A 4 joueurs en mode individuel, on note le nom du gagnant suivi de ses points, le nom du joueur terminant 2^{ème} suivi de ses points, le nom du joueur terminant 3^{ème} suivi de ses points : (M.Luc.4,5.Emma.3.Eddy.2)
- e) A 3 joueurs et à 4 joueurs en mode individuel, si des joueurs terminent avec un même nombre de points, placez un égale « = » entre leur nom suivi de leurs points : (M.Luc.4,5.Emma=Eddy.4)

Rappel : le cas rare d'une égalité entre les premiers n'est possible que par la surcharge d'une matrice.

Exemples à 2 joueurs : T0..(Luc.Eric)

(M.Luc) : Luc gagne la partie en détruisant la matrice d'Eric.

(R.Luc) : Luc gagne la partie par 3 Replicants restants (Eric n'a plus que 3 Replicants dans l'arène).

Exemples à 3 joueurs : T0..(Eric.Lucy.Paul)

(M.Lucy.4,5.Eric.2) : Paul se fait éliminer par destruction de sa matrice. Lucy gagne la partie par 4,5 points contre 2 pour Eric.

(R.Lucy.3,5.Eric.2) : Paul se fait éliminer par 3 Replicants restants. Lucy gagne la partie par 3,5 points contre 2 pour Eric.

(R.Paul=Eric.5) : Lucy se fait éliminer par 3 Replicants restants (par la surcharge de sa matrice). Egalité entre Paul et Eric avec 5 points chacun.

Exemples à 4 joueurs en mode équipe : T0..(Eric.Lucy.Paul.Carole)

(M.Eric.Paul) : Eric et Paul gagnent la partie en détruisant une matrice de l'équipe adverse.

(R.Lucy.Carole) : Lucy et Carole gagnent la partie par 3 Replicants restants.

Exemples à 4 joueurs en mode individuel : T0..(Eric.Lucy.Paul.Carole)

(M.Lucy.4,5.Eric.4.Carole.3) : Paul se fait éliminer par destruction de sa matrice. Lucy gagne la partie par 4,5 points contre 4 pour Eric et 3 pour Carole.

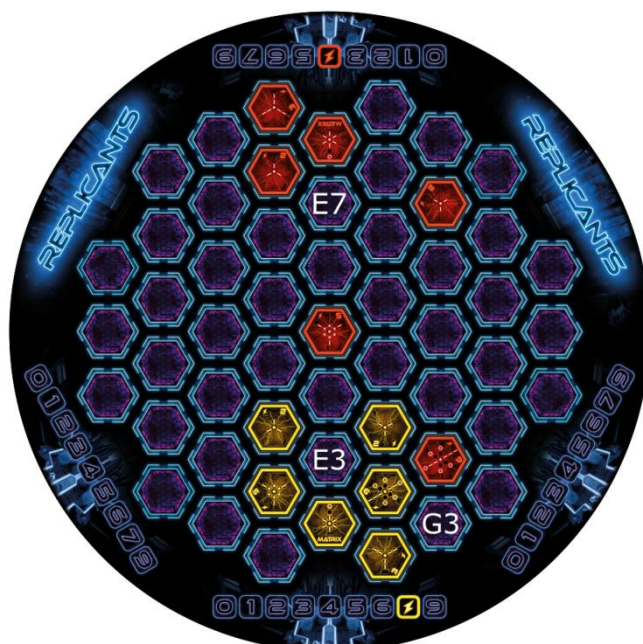
(R.Paul=Eric.5.Carole.4) : Lucy se fait éliminer par 3 Replicants restants (par la surcharge de sa matrice). Egalité entre Paul et Eric avec 5 points chacun. Carole fini 3^{ème} avec 4 points.

5 - EXEMPLE DE TRANSCRIPTION

Voici un exemple de transcription d'une fin de partie à 2 joueurs : rouge et jaune.

Rouge est le premier joueur : T0..(rouge.jaune)

L'image ci-contre montre le placement des pièces au début du tour 21.



Actions du joueur rouge.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin des 3 actions du joueur rouge.

T21..E/5E3/E3-

Action 1 :

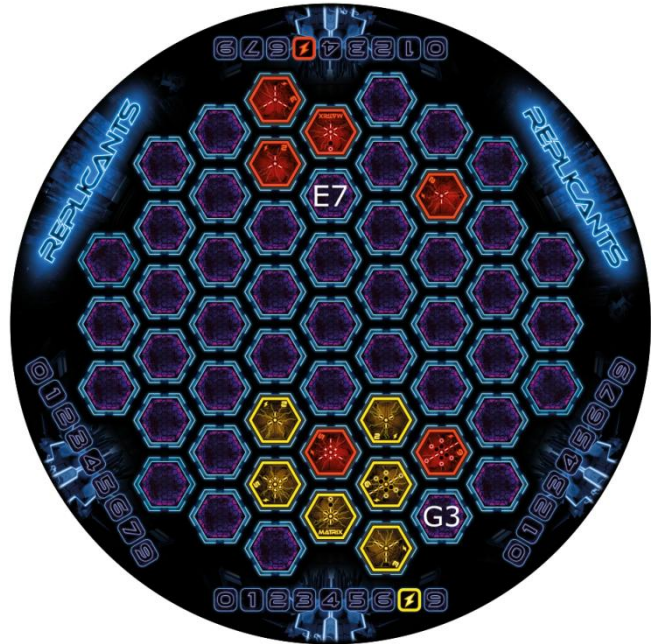
Il augmente l'énergie de sa matrice qui passe de 4 à 5.

Action 2 :

Il déplace son Replicant 5 en E3.

Action 3 :

Il pivote son Replicant 5 en E3 vers la gauche.



Actions du joueur jaune.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin des 3 actions du joueur jaune.

T21..E/5E3/E3-..E/xE3.3G3/G3-

Action 1 :

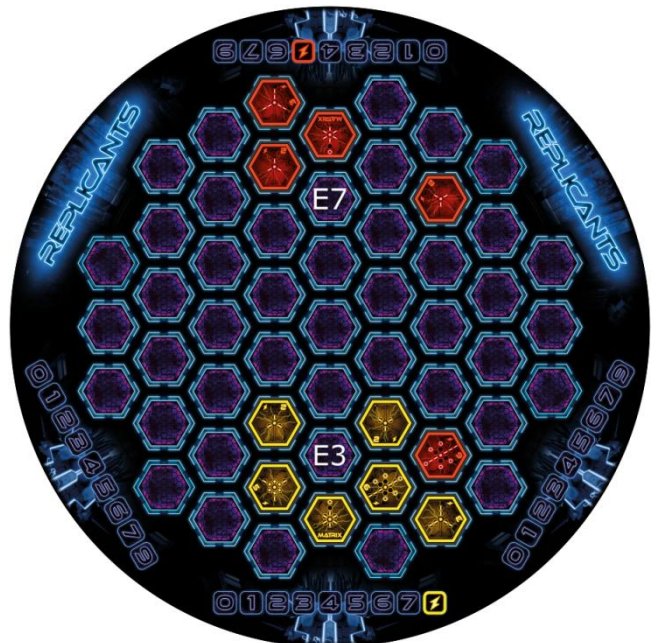
Il augmente l'énergie de sa matrice qui passe de 7 à 9.

Action 2 :

Avec les arcs électriques, il détruit le Replicant 5 rouge en E3 puis il déplace son Replicant 3 en G3.

Action 3 :

Il pivote son Replicant 3 en G3 vers la gauche.



Actions du joueur rouge.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin des 3 actions du joueur rouge.

T22..E/6F3x/E

Action 1 :

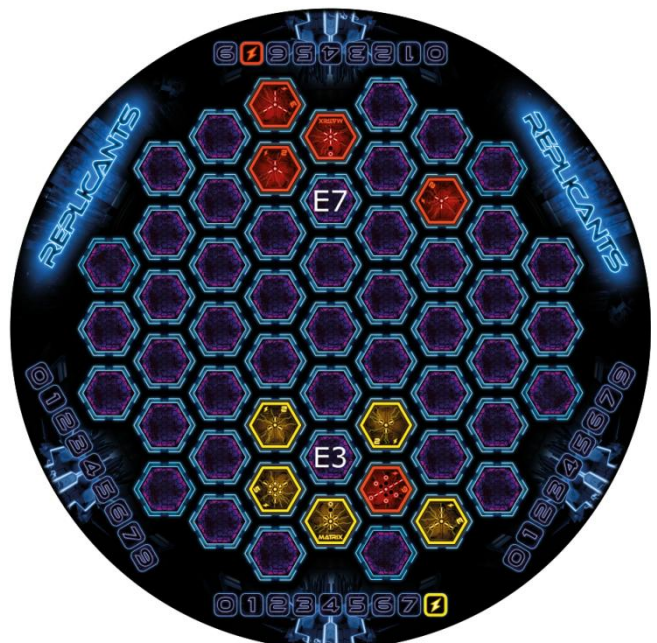
Il augmente l'énergie de sa matrice qui passe de 5 à 6.

Action 2 :

Il déplace son Replicant 6 en F3 et détruit le Replicant 6 jaune.

Action 3 :

Il augmente l'énergie de sa matrice qui passe de 6 à 7.



Actions du joueur jaune.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin des 3 actions du joueur jaune.

T22..E/6F3x/E..#D3/2F3x/D2-

Action 1 :

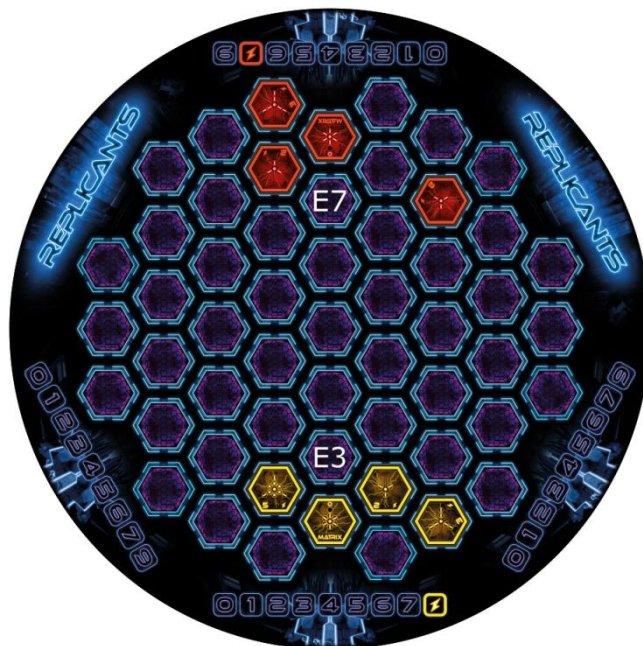
Sa matrice est en surcharge. Il foudroie son Replicant 2 en D3.

Action 2 :

Il déplace son Replicant 2 en F3 et détruit le Replicant 6 rouge.

Action 3 :

Il pivote son Replicant 5 en D2 vers la gauche.



Actions du joueur rouge.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin des 3 actions du joueur rouge.

T23..E/!4E7/E7+

Action 1:

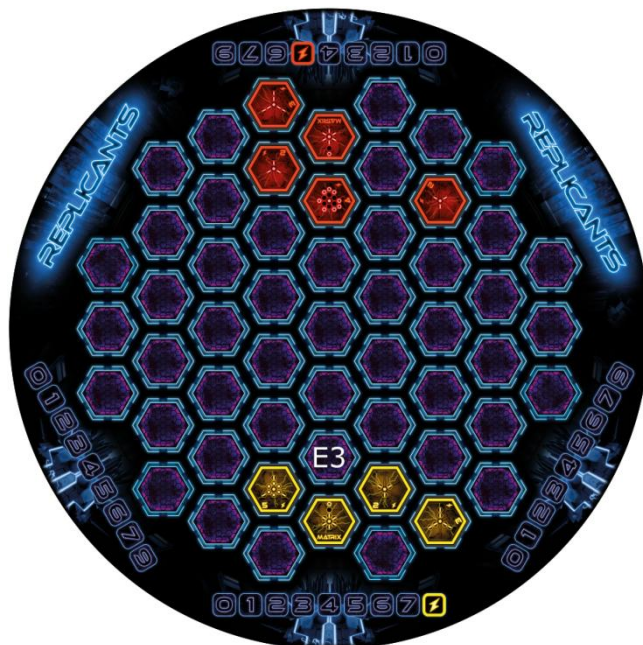
Il augmente l'énergie de sa matrice qui passe de 7 à 9.

Action 2:

Il crée le Replicant 4 en E7. L'énergie de sa matrice passe de 9 à 5.

Action 3:

Il pivote son Replicant 4 en E7 vers la droite.



Action du joueur jaune.

L'image ci-contre montre le placement des pièces à la fin de la partie.

T23..E/!4E7/E7+..#F3(R.rouge)

Action 1 :

Sa matrice est en surcharge. Il foudroie son Replicant 2 en F3.

Il lui reste trois Replicants dans l'arène ce qui déclenche la fin de partie.

Victoire du joueur rouge par 3 Replicants restants.

