

21bis - QUIXO



Contenu :

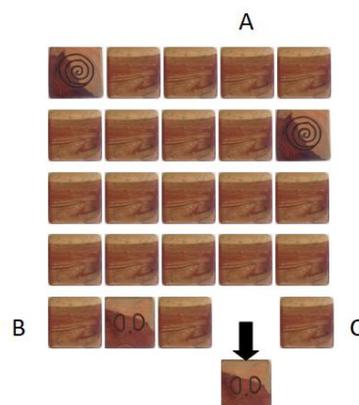
- 1 plateau
- 25 cubes avec 2 faces avec symboles et 4 faces neutres



Nombre de joueurs : 2 ou 4 (équipe)

Règle du jeu pour 2 :

- 25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure : face neutre, tourbillon ou en gouttes. En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face neutre. Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les tourbillons et qui commence.
- **But du jeu :** Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque.
- A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. En aucun cas un joueur ne peut passer son tour :
 - o Le joueur qui commence choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque. Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.
 - o Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur la face supérieure.
 - o Le joueur replace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie ; il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi ; le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C comme indiqué ci-contre.
- La fin de la partie a lieu quand le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si il crée en même temps une ligne à sa marque.



21bis - QUIXO



Règle du jeu pour 4 :

- Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.
 - A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou un cube à sa marque si le point est orienté vers lui ; en effet, l'orientation du point détermine qui dans l'équipe peut jouer le cube.
 - V et W ne peuvent être joués que par le joueur A1, X, Y, et Z ne peuvent être joués que par le joueur A2.
 - Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.
- Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur la face supérieure, le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.
- Le joueur replace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie ; il pousse sur cette extrémité pour replacer son cube. On ne peut jamais replacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi. Le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.
 - Un joueur est obligé de jouer à son tour sauf s'il ne peut saisir en périphérie du plateau un cube neutre ou un cube à sa marque avec le point orienté vers lui.
 - **La fin de la partie quand l'équipe gagnante crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque quelque soit l'orientation du point sur les cubes. L'équipe qui crée une ligne de marque adverse perd la partie même si elle crée en même temps une ligne à sa marque.**

