

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





## **EX\*PION** As d'or au festival de jeux à Cannes

Jeu de réflexion - 2 à 4 joueurs

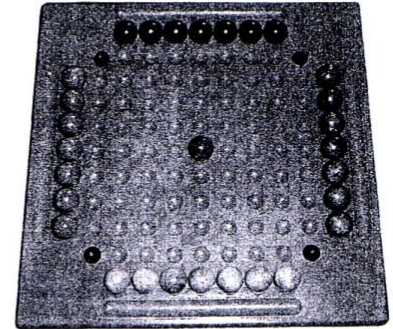


**AS D'OR 1990**

### DESCRIPTIF :

Un plateau; 1 bille EX\*PION; 28 billes (7 de chaque couleur); 1 règle de jeu.

LE PLATEAU DE JEU : est composé de 4 camps de départ (voir photo) où positionner les 7 billes de chaque couleur, une aire de jeu composée d'espaces alignés, dont 4 cases spéciales interdits à l'EX\*PION.



● = bleu; ● = vert; ● = marron; ● = naturel; ● = rouge

### MISE EN PLACE DU JEU

L'EX\*PION est placé sur la case centrale du plateau.

#### - *A deux joueurs :*

chaque joueur prend les billes de 2 couleurs qu'il positionne dans 2 camps opposés: Nord et Sud pour l'un ; Est et Ouest pour l'autre.

#### - *A trois joueurs :*

l'un des joueurs prend les billes de 2 couleurs qu'il positionne dans 2 camps Nord et Sud. Ses deux adversaires font équipe, chacun prend les billes d'une couleur et les positionne dans les camps Est et Ouest. Les 2 joueurs formant l'équipe peuvent se concerter tout au long de la partie.

#### - *A quatre joueurs :*

chacun prend les billes d'une couleur et les positionne sur un camp de départ. La partie oppose deux équipes : Nord et Sud contre Est et Ouest. Nord joue le premier, puis Est, Sud et Ouest. A son tour, chaque joueur déplace l'une des billes de sa couleur. La concertation entre coéquipier **n'est pas autorisée**.

### DEPLACEMENT DES BILLES AVANT LA PREMIERE CAPTURE :

\* pour quitter son camp de départ, chaque bille peu être déplacée de 1 à 3 cases, en lignes droite, face à sa case initiale. Il est interdit de déplacer des billes dans les camps de départ. Lorsqu'elles ont quitté leur camps, les billes ne peuvent plus y retourner.

\* une bille ayant quitté son camp peut être avancée ou déplacée de côté sur une case voisine. Elle ne peut plus reculer.

\* les billes ne peuvent jamais être déplacées en diagonale.

\* une bille située sur une case attenante à l'EX\*PION peut le pousser sur une case libre voisine. La bille "pousseur" prend alors la place occupée par l'EX\*PION. Ce mouvement compte pour le déplacement et ne peut pas être effectué en diagonale.

\* Les cases spéciales sont interdites à l'EX\*PION.

### CAPTURE DES BILLES ADVERSES :

\* Lorsque deux billes d'une même couleur, ou deux billes appartenant à 2 joueurs faisant équipe, se retrouvent, immédiatement après le déplacement de l'une d'elles, de part et d'autre d'une bille adverse, cette dernière est capturée et définitivement retirée du jeu (**fig.1**). Par contre une bille placée volontairement entre 2 billes adverses n'est pas capturée.

\* Il est possible de reculer une bille pour effectuer une capture immédiate.

\* Il arrive qu'un seul mouvement permette la capture de plusieurs billes adverses (**fig.2**). Toutes les billes concernées sont retirées du jeu.

\* La capture ne peut pas être effectuée diagonalement. Il est interdit de capturer des billes appartenant à un joueur allié.

\* La bille EX\*PION a une fonction "caméléon". Un joueur dont c'est le tour et disposant d'une bille attenante à l'EX\*PION, peut considérer cette dernière comme étant de sa couleur et faire une prise (**fig.3; 4 et 5**).





## DEPLACEMENT DES BILLES APRES LA PREMIERE CAPTURE

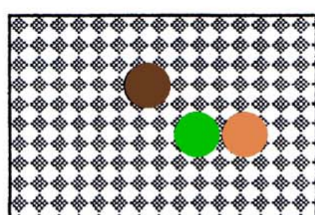
- \* La première capture affecte les possibilités de déplacement :
- Toutes les billes peuvent reculer

## FIN DE PARTIE

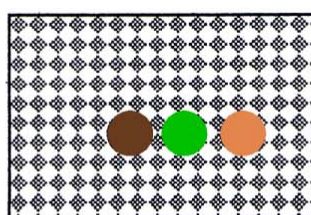
Un joueur se trouvant sans bille est éliminé.

### La partie s'arrête :

- lorsqu'un joueur parvient à faire entrer l'EX\*PION dans l'une des cases de la base adverse. Ce joueur, ou son équipe, remporte la victoire.
- lorsqu'une équipe n'a plus de pions, elle perd la partie.

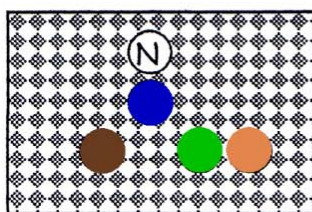


avant

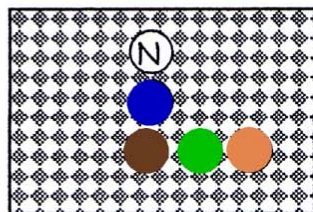


après

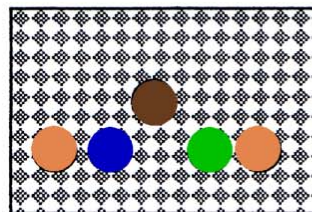
**fig.1** - La bille verte est retirée du jeu.



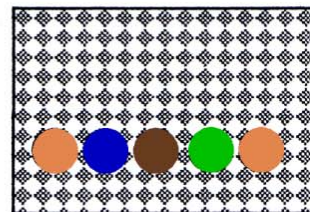
avant



après



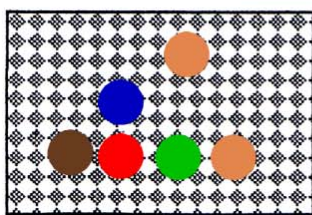
avant



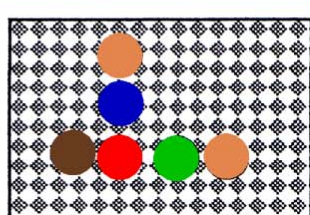
après

**fig.2**- La bille verte et la bille bleue sont retirées du jeu.

## Prises de billes avec l'aide de la bille EX\*PION

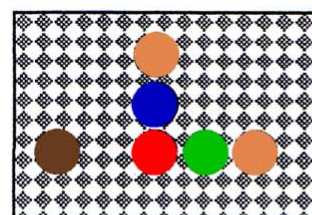


avant

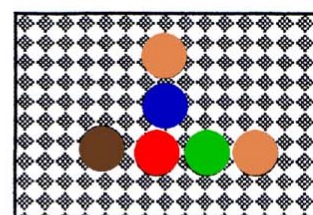


après

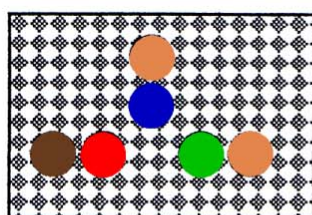
**fig.3**- la bille bleue est retirée du jeu.



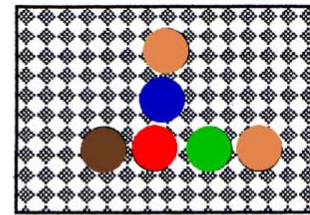
avant



après



avant



après

**fig.4 et 5** - La bille verte et la bille bleue sont retirées du jeu.

● = bleu; ● = vert; ● = marron; ● = naturel; ● = rouge