

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).

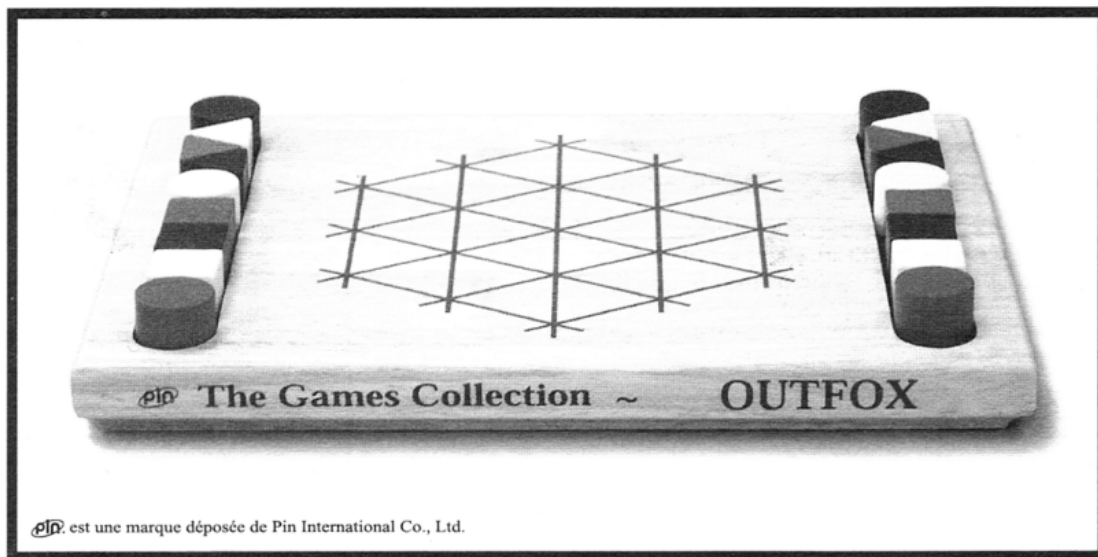
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



La Games Collection



10. OUTFOX

de Andrea Mainini et Maureen Hiron

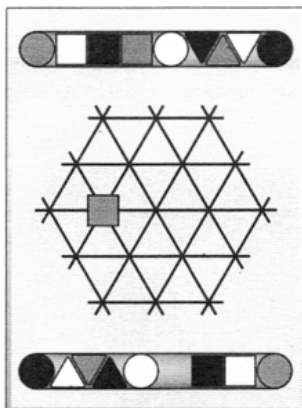
PIN INTERNATIONAL CO., LTD.

22/7 Moo 7 Bangna-Trad Road KM 17.5, Samutprakarn 10540, Thaïlande

Tel: (662) 337-0455 / Fax (662) 337-0456 / Email: Info@Pintoys.com / Website: <http://www.pintoys.com>

OUTFOX

2 ou 3 joueurs, à partir de 10 ans.



Exemple d'une mise en place initiale.

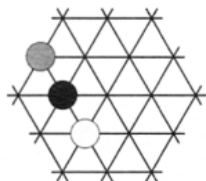
Matériel de jeu

1 plateau de jeu
18 pièces de jeu (2 ensembles identiques de 9 pions)

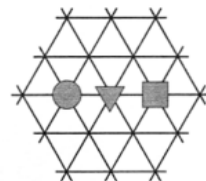
Note : Chaque ensemble comprend un carré, un triangle et un cercle dans chacune des trois couleurs.

But du jeu

Finir votre tour en alignant trois pions, SOIT de 3 formes différentes d'une même couleur, SOIT de 3 formes identiques mais de trois couleurs différentes. Les pions d'une ligne gagnante doivent se trouver l'un à côté de l'autre.

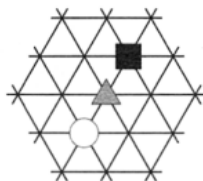


Une forme dans 3 couleurs.

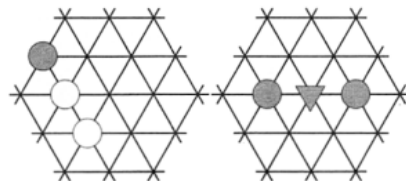


Trois formes dans une couleur.

Attention : Une ligne de trois pions de trois couleurs différentes ET de formes différentes n'est PAS gagnante.



NON GAGNANT : 3 pions alignés doivent être SOIT de couleurs, SOIT de formes identiques.



NE GAGNE PAS : Une ligne gagnante de 3 pions ne comporte JAMAIS deux pions semblables.

Le jeu – avec 2 joueurs

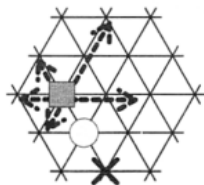
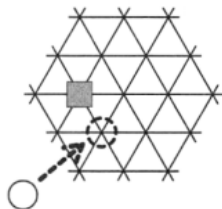
Chaque joueur dispose de 9 pions, 3 formes de chacune des 3 couleurs. Ils sont tous placés sur le plateau de jeu, de façon visible.

Pour commencer, un joueur place un pion sur l'un des points d'intersection. (Note : les pions ne peuvent être placés que sur des points d'intersection.). Les joueurs jouent ensuite alternativement.

Lorsque c'est votre tour, placez d'abord un pion. Déplacez ensuite un pion voisin. Votre tour est terminé.

Lorsque vous placez un pion, veillez bien à le placer à côté d'un pion qui dispose autour de lui d'un espace suffisant pour être déplacé. Celui-ci peut « survoler » le jeu en ligne droite et de n'importe quelle longueur mais ne doit pas passer par un point d'intersection occupé.

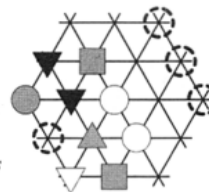
Placez d'abord....



Déplacez ensuite.

NOTE : Si des pions ne figurent pas autour d'un point

d'intersection, il est alors impossible de placer un pion sur ce dernier puisqu'aucun pion ne peut être ensuite déplacé.

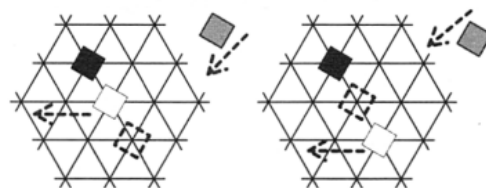


*Coup impossible –
Pas de pions voisins.*

*Coup impossible –
Les pions voisins ne
peuvent être déplacés
nulle part ailleurs.*

De même, si des pions encadrent totalement un point d'intersection et qu'ils ne peuvent pas être déplacés dans une direction quelconque, il est alors impossible de placer un pion sur ce point d'intersection.

A la fin de chaque tour, les joueurs examinent si le plateau comporte une ligne gagnante. Note : Une ligne comportant trois formes n'est pas gagnante s'il reste encore un pion à déplacer. Si l'un des pions de la ligne à 3 formes doit être déplacé pour finir le tour, alors le tour n'est pas gagné et la partie continue.

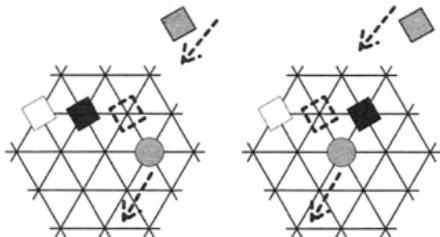


*MOUVEMENTS NON GAGNANTS. (un alignement de
trois formes qui doit être interrompu avant la fin du tour.)*

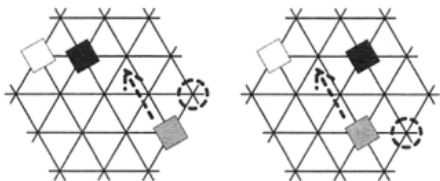
Le gagnant

Le gagnant est celui qui à la fin du tour obtient une ligne de 3 pions, **SOIT** avec des formes identiques de trois couleurs différentes **SOIT** avec trois formes différentes de la même couleur. Les trois pions doivent s'avoisiner. Peu importe quel est le joueur qui a placé les pions à l'origine de la ligne gagnante ou celui qui les a déplacés ultérieurement.

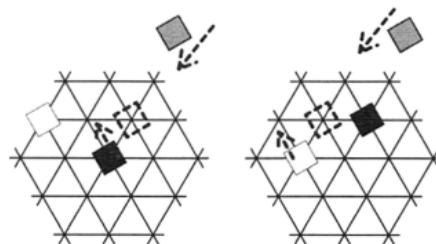
Voici quelques exemples de déplacements gagnants de base :



Placement d'un pion pour obtenir une ligne gagnante.



Déplacement d'un pion pour obtenir une ligne gagnante.



Combiner deux coups dans un tour pour former une ligne gagnante.

Si le jeu ne peut plus être joué, c'est alors la personne qui a joué en DERNIER qui gagne.

Variante pour 3 joueurs :

Le même jeu que pour deux joueurs mais chaque joueur commence le jeu avec tous les pions d'une même couleur.

Amusez-vous bien !