

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**



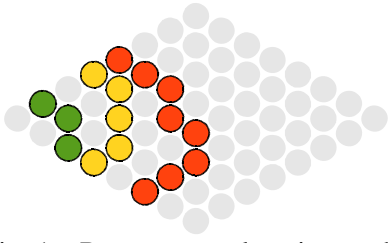


Fig. 1 – Rouge gagne le coin gauche

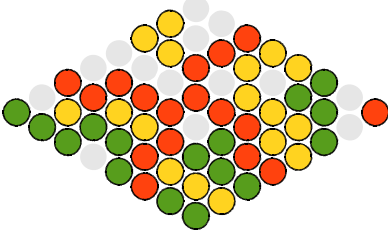


Fig. 2 – Rouge gagne. Score : 4-0-0.

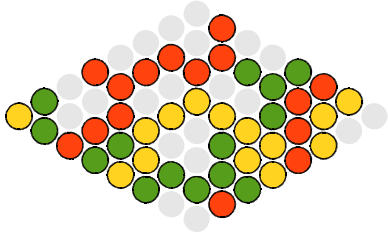


Fig. 3 – Rouge gagne. Score : 3-1-0.

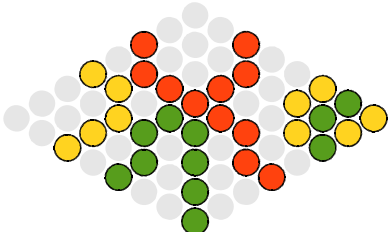


Fig. 4 – Rouge gagne. Score : 2-1-1.

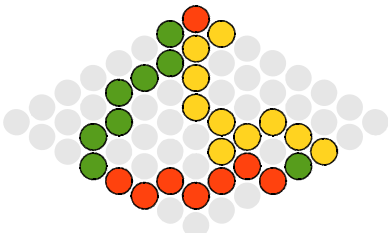


Fig. 5 – Rouge gagne. Score : 2-1-1.

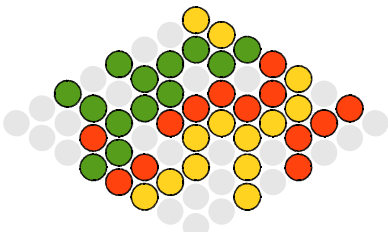


Fig. 6 – Rouge gagne. Score : 0-2-2.

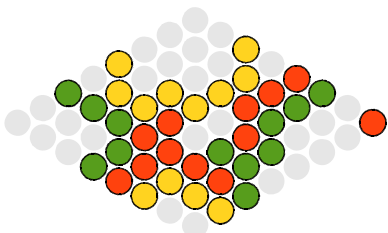


Fig. 7 – Rouge gagne. Score : 0-2-2.

Introduction

X est un jeu pour 3 joueurs, qui se joue sur un tablier en forme de losange, constitué de cases hexagonales. Au début du jeu, le tablier est vide. Chacun des trois joueurs, Rouge, Jaune et Vert reçoit un ensemble de pions à sa couleur. Pour jouer, on utilise un tablier plus grand que celui de la présente règle, avec un nombre de cases paires. Il n'y a pas de partie nulle possible. X a été créé par Mark Steere en août 2009.

Placement

Les joueurs, à tour de rôle, posent une et une seule de leurs pièces sur le tablier. Rouge commence, suivi par Jaune puis Vert. La partie s'achève lorsque le tablier est rempli, mais avec l'expérience, on s'aperçoit de l'issue du jeu avant que le tablier ne soit rempli.

Gagner un coin

Pour gagner un coin, il faut posséder un chemin continu de pions reliant les deux bords adjacents à ce coin, le plus éloigné du coin. Dans la figure 1, Rouge remporte le coin gauche, puisque son chemin est le plus éloigné du coin. Dans la figure 5, Rouge remporte le coin supérieur puisqu'il occupe la case du coin et qu'aucun de ses adversaires ne peut former de chemin encadrant ce coin.

But du jeu

Pour gagner, vous devez posséder l'unique maximum nombre de coins à l'issue de la partie. Le nombre unique maximum est mis en valeur ci-dessous pour chacun des quatre scores finaux possibles :

- a) 4-0-0
- b) 3-1-0
- c) 2-1-1
- d) 0-2-2

Dans la figure 2, Rouge a gagné en remportant les 4 coins, formant avec ses pions un gros chemin en X. 4 est le nombre unique maximum dans le score final de 4-0-0. Le score final est connu avant que le tablier ne soit rempli car il n'existe aucune possibilité pour Jaune ou Vert de remporter un quelconque coin.

Dans la figure 3, Rouge remporte 3 coins contre 1 pour Jaune et 0 pour Vert. 3 est le nombre unique maximum dans le score 3-1-0.

Dans la figure 4, Rouge remporte 2 coins adjacents contre 1 pour Jaune et 1 pour Vert. 2 est le nombre unique maximum dans le score 2-1-1.

Dans la figure 5, Rouge remporte 2 coins opposés contre 1 pour Jaune et 1 pour Vert.

Dans la figure 6, Rouge gagne la partie en ne remportant aucun coin tandis que Jaune et Vert en remportent chacun 2. 2 est le nombre unique maximum dans le score 0-2-2. En fait, 0 est le seul nombre unique dans le score 0-2-2, et donc il est aussi le maximum.

Dans la figure 7, Rouge gagne également en ne remportant aucun coin contre 2 à chacun de ses adversaires.

Note de l'auteur

Vous pouvez diffuser librement cette règle et programmer le jeu en ligne ou hors ligne. L'auteur ne demande ni redevances ni royalties. Par contre, on est prié de ne pas modifier le nom du jeu et d'en attribuer la paternité à Mark Steere.

Les autres jeux de Mark Steere se trouvent sur marksteeregames.com.

