

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



XE QUEO

MATERIEL

- 1 plateau de 7 x 7 cases
- 7 pions en bois colorés
- 7 anneaux
- 2 ensembles de 7 ronds cartonnés.

BUT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs tours. A chaque tour il faut récupérer un anneau. Le 1^{er} joueur à récupérer 4 anneaux a gagné.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit un ensemble de 7 ronds en cartons. Les 7 pions en bois sont placés au hasard sur les cases du plateau. Un des joueurs place un anneau sur une case vide mais non adjacente à un pion. Chaque joueur choisit secrètement un des pions du plateau en prenant le rond de la couleur correspondante qu'il place en dessous de son paquet.

A la fin de chaque tour les 7 pions restent sur leurs cases. Le perdant du tour place un anneau sur le plateau. Chaque joueur choisit secrètement un des pions du plateau comme lors de la préparation.

Au premier tour le 1^{er} joueur est le joueur qui n'a pas posé l'anneau. Aux tours suivants, c'est le joueur qui a gagné le tour précédent.

DEROULEMENT

A son tour, un joueur peut déplacer un pion (n'importe lequel) vers une case adjacente libre (comme le roi aux échecs). Le pion peut également sauter par-dessus un pion adjacent (comme aux dames chinoises). Il est possible de faire plusieurs sauts de suite avec le même pion. De toute façon, il faut que le déplacement du pion rapproche ce pion de l'anneau. La distance en diagonale est considérée comme plus grande que la distance orthogonale.

Dessin du livret de règles

Le pion B est plus près de l'anneau que A et D est plus près que C.

RECUPERER DES ANNEAUX

Il y a 3 moyens de récupérer un anneau et par conséquent de terminer un tour.

- 1) Déplacer votre pion (celui sélectionné auparavant) sur la case de l'anneau et montrer votre rond.
- 2) Si votre adversaire a choisi le même pion c'est lui qui récupère l'anneau.
- 3) A votre tour, vous pouvez désigner le pion que vous pensez que votre adversaire a choisi. Vous obtenez l'anneau si vous avez raison sinon c'est votre adversaire.

FIN DU JEU

Dès qu'un joueur a récupéré 4 anneaux, le jeu s'arrête et ce joueur a gagné.