

Quixo

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure: face neutre, rond ou croix. En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre. Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

But du jeu

Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque.

Règle pour deux joueurs

Déroulement de la partie

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.

Choix et saisie du cube

Le joueur 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.

Changement de marque du cube

Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur. Il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.

Remplacement du cube

Le joueur remplace 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.

Fin de la partie

Est gagnant 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.

Règle pour 4 joueurs

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.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

Choix et saisie du cube

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.

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.

Changement de marque du cube

Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, Il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure; le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.

Remplacement du cube

Le joueur remplace 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 son cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

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.

Fin de la partie

Est gagnante l'équipe qui 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.

Durée d'une partie

De 10 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.