

NEXOS

TM/MC



« Vous ne passerez pas ! »

Un jeu de Bernard Tavitian.

Matériel

- Quatre jeux de 24 pièces de couleur
- Un plateau de jeu
- Une règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur dispose des 24 pièces d'une couleur, toutes différentes et constituées de 1 à 4 segments (Fig.1).

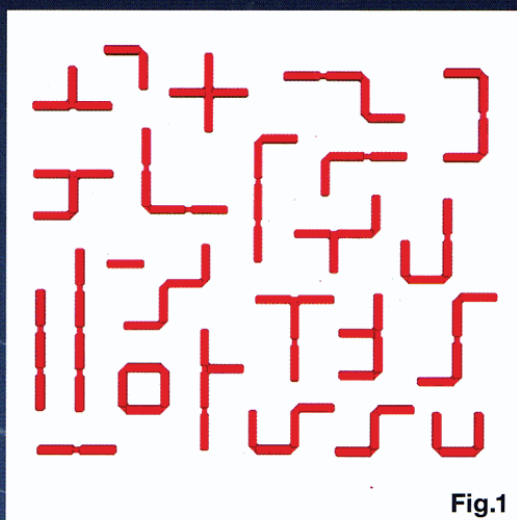


Fig.1

Le but est, en plaçant à son tour une de ses pièces sur le plateau, de se débarrasser du plus grand nombre possible de segments. Toute pièce non posée coûte au joueur concerné autant de points que de segments constituant cette pièce.

Règles du jeu (4 joueurs)

L'ordre de jeu est : **bleu**, **jaune**, **rouge**, **vert**. Dans chaque couleur, les premières pièces doivent toucher une des intersections de départ, dans le sens horaire (Fig.2). Toute pièce posée reste en place jusqu'à la fin de la partie.

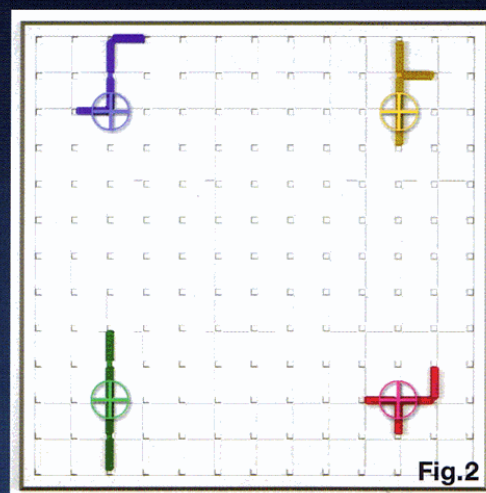


Fig.2

Pour chaque couleur, toute pièce posée après la première doit partager au moins une intersection avec au moins une pièce de la même couleur posée précédemment (Fig.3). Les pièces ne se chevauchent jamais.

Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de poser une pièce, il passe son tour et les autres joueurs poursuivent dans le même ordre jusqu'à ce qu'ils soient bloqués à leur tour, ou qu'ils posent toutes leurs pièces. On n'a pas le droit de passer s'il reste une possibilité de jouer.

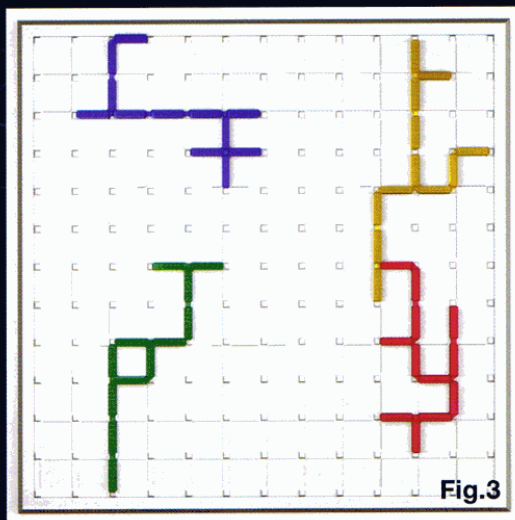


Fig.3

La partie s'achève lorsque plus aucun joueur ne peut poser de pièce. Chacun compte alors le nombre de segments des pièces qu'il n'a pas réussi à poser, et le joueur qui obtient le total le plus faible remporte la partie. Tout joueur ayant réussi à poser toutes ses pièces obtient un bonus de -10 points.

Un exemple de fin de partie est illustré sur la Fig.4 : le joueur **jaune** gagne (toutes ses pièces posées : -10 points, contre 18 segments restant pour le joueur **bleu**, 26 pour le joueur **rouge**, et 36 pour le joueur **vert**).

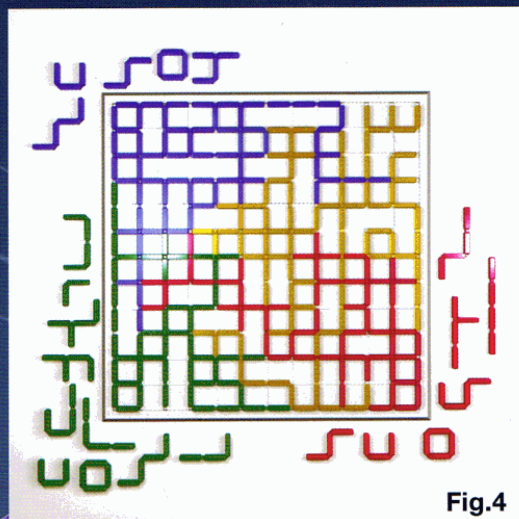


Fig.4

Précisions

Sur la Fig.5a, le joueur **vert** peut jouer de l'autre côté de la pièce **bleue**, en partant de l'intersection « x » qu'il a atteinte précédemment. Le coup illustré sur la Fig.5b est valide.

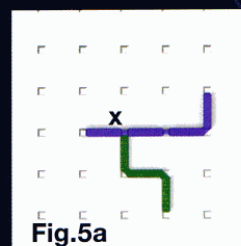


Fig.5a

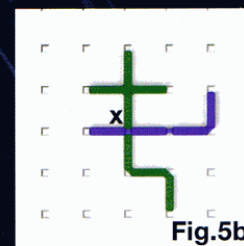


Fig.5b

Sur la Fig.6a, les deux pièces **bleues** laissent un passage possible de l'intersection « x » : le joueur **rouge** peut donc la traverser et jouer par exemple comme illustré sur la Fig.6b.

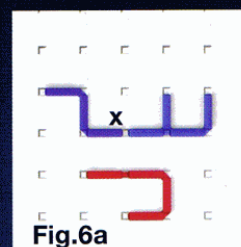


Fig.6a

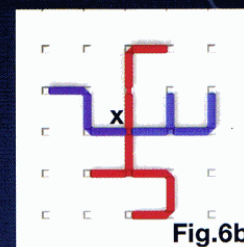


Fig.6b

Partie à deux joueurs

Le premier joueur prend les pièces **bleues** et les pièces **rouges**, le second les pièces **jaunes** et les pièces **vertes**. On joue toujours dans l'ordre : **bleu**, **jaune**, **rouge**, **vert**. Les règles sont inchangées, les deux joueurs additionnant leurs points, bonus éventuels compris, dans leurs deux couleurs à la fin de la partie.

Partie par équipes

Les règles restent les mêmes, les joueurs **bleu** et **rouge** étant alliés contre les joueurs **jaune** et **vert**, et les scores des joueurs d'une équipe, bonus éventuels compris, sont additionnés en fin de partie.

Information distributeur :
info@winningmoves.fr

NEXOS est un jeu LUD Editions

© LUD Editions 2010. Tous droits réservés.

