
Fin de la partie – le vainqueur

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de pions dans le secteur de marque gagne la partie. En cas d'égalité, quand les deux joueurs ont le même nombre de pions dans le secteur de marque, les joueurs comparent leurs pions les plus avancés, c'est à dire les plus bas. Le pion le plus avancé détermine le gagnant. Si les deux pions les plus avancés sont de deux couleurs, on compare les deux pions suivants, et ainsi de suite. Si le départage est finalement impossible, les joueurs sont ex-aequo.

La partie s'arrête quand un joueur concède qu'il ne peut plus gagner.

Si un joueur réussit à créer ou agrandir un modèle au delà de la valeur indiquée sur sa colonne respective de la marque, il gagne immédiatement !

Exemple de départage :

O	L	I	X
4	4	4	4
6	6	5	5
8	7	6	6
9	8	7	7

Les deux joueurs ont 3 compteurs dans la marque.

En comparant leurs pions les plus avancés,
le joueur sombre l'emporte, car son pion
est le plus avancé en X-7.

OLIX

Le jeu ultime de placement et de tactique

Un jeu de Reiner Knizia © 1998 W&L Spiel Spass

pour 2 joueurs âgés de 8 ans et plus

durée : environ 20 minutes

Traduction française par François Haffner

Tout est dans le titre : un O, un L, une ligne et une diagonale. L'un après l'autre, Alternativement, placez un pion sur le plateau. Réalisez vos propres modèles, tout en contrecarrant les plans de votre adversaire. En fin de compte, les meilleurs modèles gagneront. Mais attention ! Un super-modèle apporte la victoire immédiate !

Contenu

1 plateau de jeu

50 pions rouges et 50 bleus

1 livret de règle

Le plateau

Le plateau comporte deux secteurs. Le secteur de marque contient une colonne pour chacun des quatre modèles possibles : O, L, I et X. Le secteur de jeux se compose d'une grille 11 x 11. Les pions sont placés sur la grille pour réaliser des modèles et servent également à comptabiliser les succès sur le secteur de marque.

Le jeu

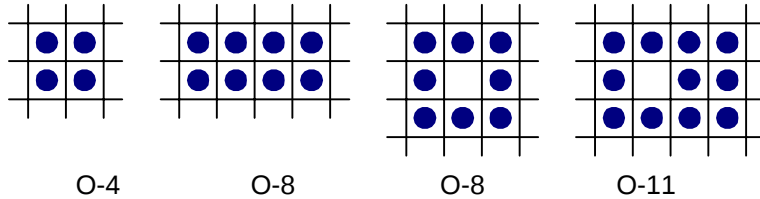
Chaque joueur prend les pions d'une couleur. On détermine qui joue en premier. Chacun place ensuite alternativement un de ses pions sur une case vide de la grille. Le but du jeu est de réaliser les modèles les plus valables avec ses pions.

Modèles

Il y a quatre types de modèle. La valeur de chaque modèle est égale au nombre de pions qui le compose.

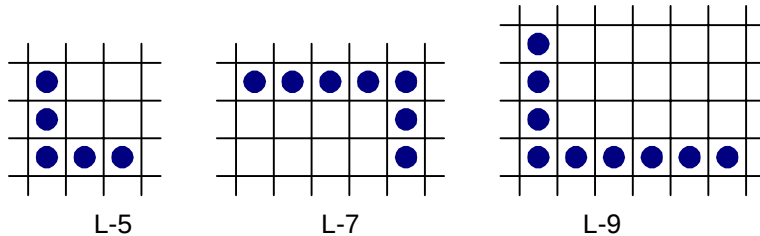
O : N'importe quel rectangle, au moins deux pions de large et deux pions de haut. Le rectangle peut être vide, ou rempli de pions de l'une ou l'autre couleur. Les pions à l'intérieur augmentent la valeur du modèle.

Exemples :



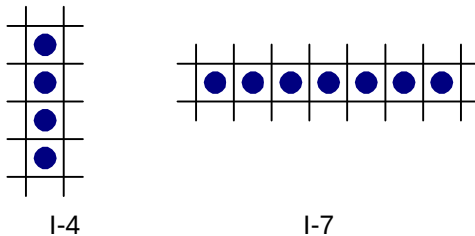
L : une ligne à angle droit, chacun des bras faisant au moins trois pions de longueur. Seules les lignes horizontales et verticales sont autorisées, pas les diagonales.

Exemples :



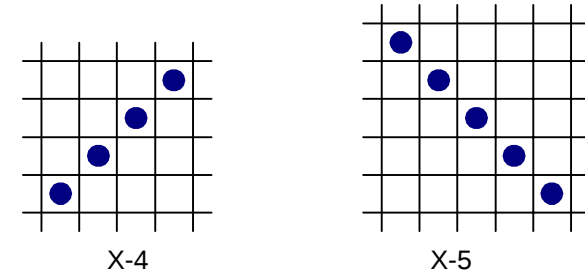
I : une ligne droite, d'au moins quatre pions de longueur. Seules les lignes horizontales et verticales sont autorisées, pas les diagonales.

Exemples :



X : une ligne diagonale, d'au moins quatre pions de longueur.

Exemples :

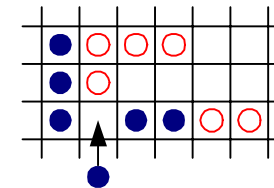


La marque

Sur le plateau se trouvent quatre colonnes de marque, une pour chacun des quatre types de modèle. Quand la pose d'un de vos pions crée un nouveau modèle, ou prolonge un de vos modèles déjà posés, vous posez alors un de vos pions à l'endroit correspondant de la colonne de marque respective. Sur chaque colonne de marque, seuls les pions de valeur les plus élevées restent, les autres sont retirés. Il est cependant possible que les deux joueurs aient des pions sur une même case quand elle est de la plus haute valeur actuellement acquise.

Chaque modèle doit être marqué quand il se produit sur la grille. Il n'est pas possible de marquer un modèle plus tard, à moins de l'agrandir avec un autre pion. Si la pose de votre pion crée ou agrandit plus d'un modèle, vous pouvez tous les marquer.

Exemple :



Le joueur sombre marque des points pour deux modèles : I-4 et L-6.