

X-3

JEU DE DÉS TRI-DIRECTIONNEL UNE RÉVOLUTION !

* LE JEU DE DÉS X-3. ENTIÈREMENT ORIGINAL, SE CARACTÉRISE PAR UN PLATEAU ALVÉOLÉ PERMETTANT DE JOUER AVEC LES TROIS FACES D'UN DÉ QUE L'ON **POSE**, ALORS QUE TOUS LES AUTRES JEUX DE DÉS CLASSIQUES N'UTILISENT QUE L'UNE DES SIX FACES D'UN DÉ QUE L'ON **JETTE**.

* LA PISTE DE JEU X-3 PERMET AINSI DES STRATÉGIES DE JEU TRI-DIRECTIONNELLES QUI RENDENT LES JEUX CLASSIQUES ET DE SIMPLE HASARD, BEAUCOUP PLUS TACTIQUES ET INTÉRESSANTS POUR LES JOUEURS.

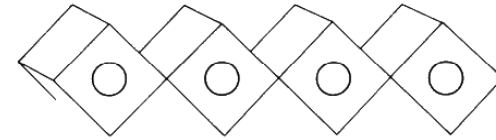
Cette boîte contient la piste alvéolée X-3, et des dés (noirs et blancs) portant six couleurs différentes sur chaque face. Elle est destinée aux jeux d'alignement de couleurs (transposition couleur du jeu du morpion), de réalisation d'ensembles ou de triplets pour marquer des points.

Attention : lorsque vous posez un dé pour en utiliser une face couleur dans une direction donnée, vous avez le choix de le poser dans 4 positions différentes en fonction des couleurs que vous voulez utiliser dans les 2 autres directions.

L'un des joueurs prend tous les dés noirs, et l'autre tous les blancs. Chaque joueur pose un dé à son tour. On ne peut plus bouger les dés lorsqu'ils sont posés.



MORPION



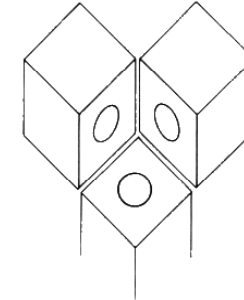
Le but du jeu est d'aligner 4 dés de la même couleur dans une direction donnée (ou d'aligner 5 dés, si l'on recherche plus de difficulté).

Lorsque tous les dés sont posés, le joueur qui a réalisé le plus grand nombre d'alignements a gagné la partie.

On peut compliquer le jeu, en décidant en début de partie que l'on compte aussi les alignements d'une même couleur qu'un joueur fait avec ses propres dés et ceux de son adversaire, ou de marquer des points avec des suites d'une même couleur en escalier, etc...

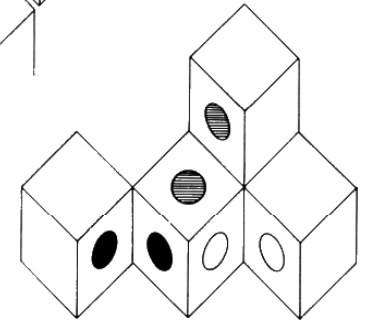
TRIPLETS

Pour marquer un point, il faut que le joueur arrive à placer 3 dés de façon à former un triplet de trois faces adjacentes de même couleur.



ENSEMBLES

Pour marquer un point, il faut que le joueur arrive à placer 4 dés de façon que le dé-pivot soit entouré de 3 dés en position de couleurs adjacentes.



DAMES DE COULEUR

Le plateau de jeu étant placé entre les deux joueurs, commencer par remplir, au hasard des couleurs, les alvéoles des trois premières rangées avec les dés de votre couleur. Chaque joueur, à tour de rôle, avance un de ses dés diagonalement vers la droite ou vers la gauche (sans possibilité donc de reculer ou de bouger latéralement). On prend les dés de l'adversaire, en sautant par dessus pour atterrir dans une alvéole vide, mais les prises ne peuvent se faire que par mêmes couleurs adjacentes. En cours de partie, on peut repositionner un dé en lui faisant présenter des couleurs différentes, mais dans ce cas, le dé repositionné doit rester sur place, et l'adversaire ne peut pas contrecarrer ce jeu en repositionnant le dé ainsi menacé. Lorsque l'un des joueurs ne peut plus avancer un dé, la partie s'arrête, et celui qui a pris le plus grand nombre de dés à son adversaire est le gagnant.

Le jeu X-3 est conditionné en France par :

© DOMITRA 1982

REGAIN - GALORE



33260 LA TESTE