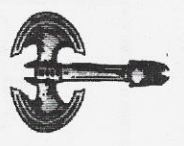


OBOL



LES JEUX QUOTIENT

- 13 3 JEUX DE SOCIÉTÉ
- 13 12 JEUX DE RÉFLEXION
- 13 2 SOLITAIRES
- 13 1 JEU D'ARGENT

CHAQUE JEU A 3 VERSIONS :

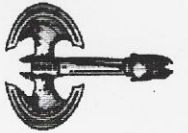
- 13 UNE VERSION "DÉBUTANT" AVEC DES RÈGLES TRÈS SIMPLES QUI TE PERMETTENT DE JOUER DIRECTEMENT
- 13 UNE VERSION "OFFICIEL" AVEC DES RÈGLES COMPLÈTES QUI TE PERMETTENT TOUTES LES SUBTILITÉS DE JEU
- 13 UNE VERSION "CHAMPION" AVEC DES VARIANTES PLUS COMPLEXES QUI TE PERMETTENT DES POSSIBILITÉS INFINIES

OBOL EST LE 12-ÈME JEU DE LA GAMME C.-À-D.

- 13 UN JEU DE RÉFLEXION
- 13 QUI, DÈS LA VERSION DÉBUTANT, EST FACILE À JOUER
- 13 POUR 2, 3 OU 4 JOUEURS DÈS 12 ANS
- 13 DONT UNE PARTIE DURE 15 MINUTES

TOUT EST DIT... SINON QUE LE CLAN QUOTIENT TE SOUHAITE LES PARTIES LES PLUS PUISSANTES QUI SOIENT.

FORCE & HONNEUR

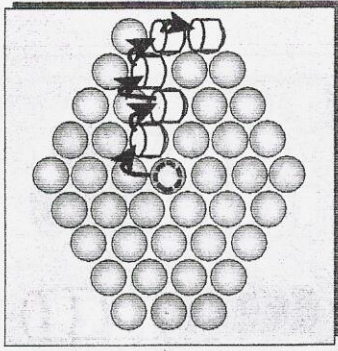
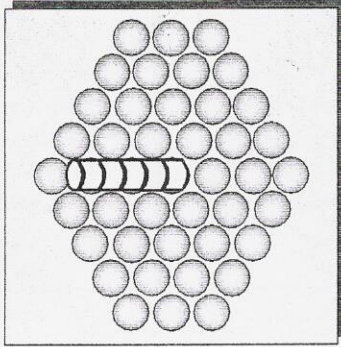


VERSION DÉBUTANT

Règles pour 2 joueurs

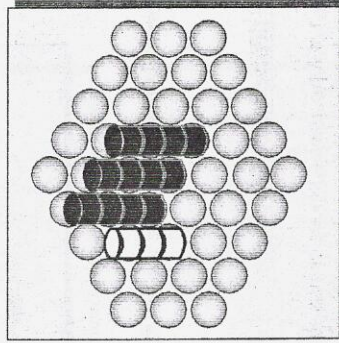
Le principe du jeu

Il s'agit de semer des piles de pièces sur l'échiquier

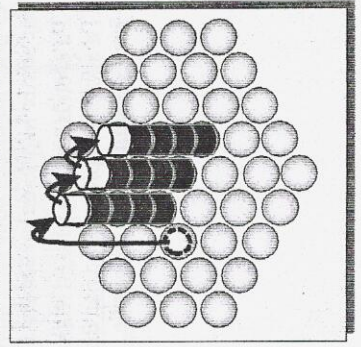


Chaque joueur, durant la partie, essaye de refaire des piles de 5 pions chapeautéés par un de ses pions

1 Situation de départ



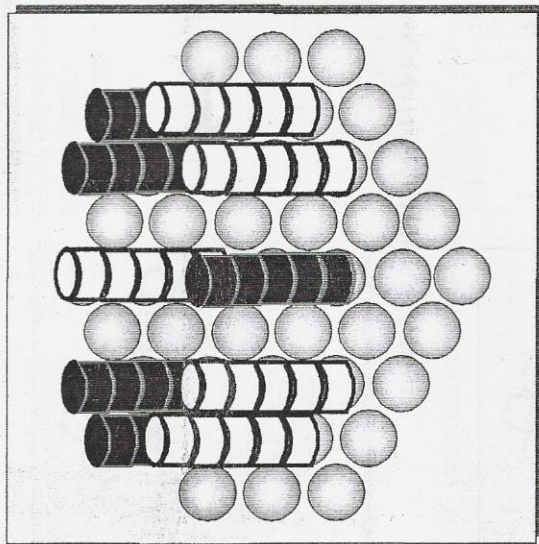
2 Splendide coup ! Tu as chapeauté 3 piles !



Attaquons maintenant les menus détails

Le début du jeu

En début de partie, chaque joueur possède 5 x 5 piles de pièces qu'il dispose sur l'échiquier comme suit



Durant la partie, chaque joueur fait son coup (semer une pile de pions) à tour de rôle

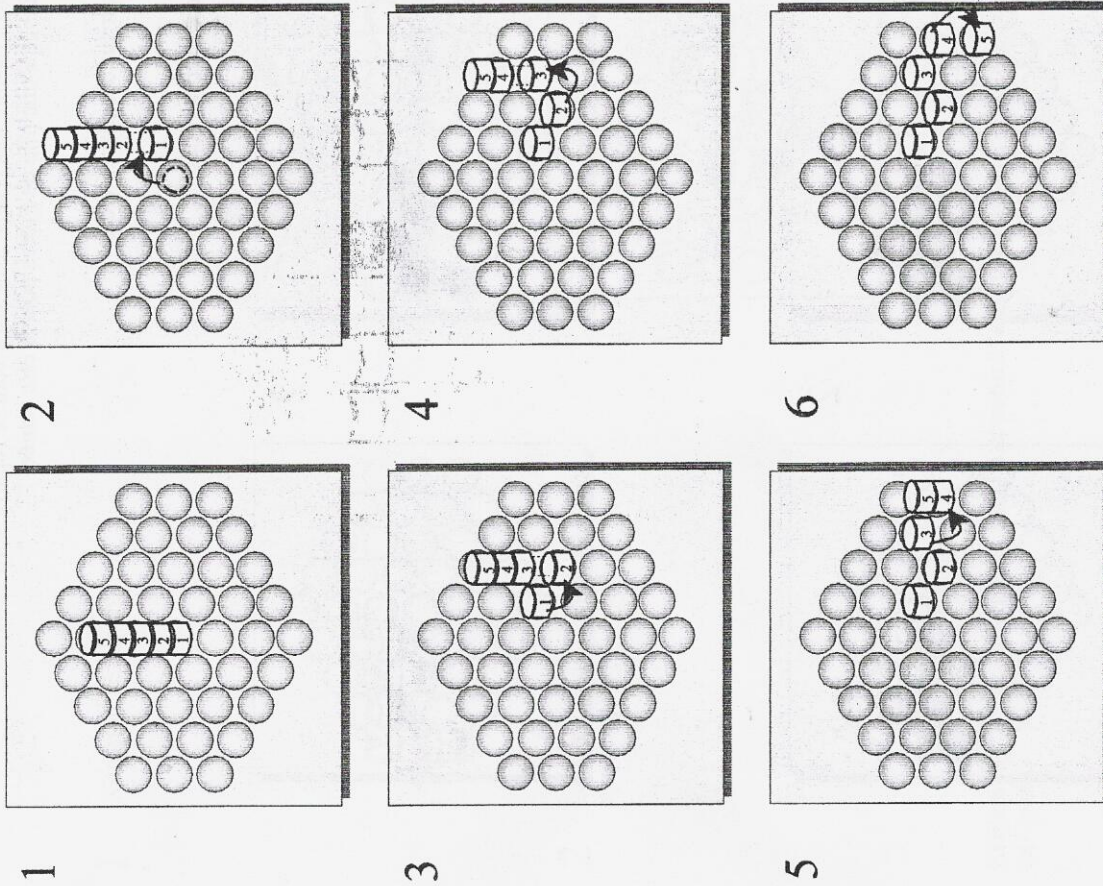
Le déplacement des pièces

Il n'y a proprement parler pas de déplacement des pièces. Les piles de pièces sont sur l'échiquier en début de partie.

Pour semer la pile de pièces sur l'échiquier tu fais comme suit :

- 1- Tu prends toute la pile en main
- 2- Tu sèmes tes pièces une par une en commençant par le bas jusqu'à épuisement de la pile

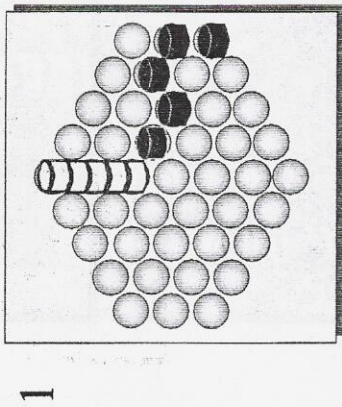
Exemple :



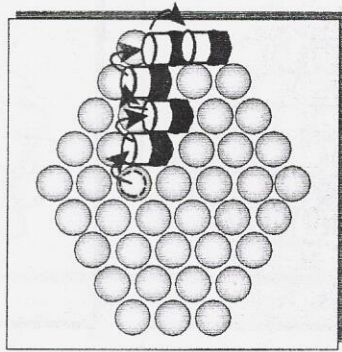
Attention ! Une pile ne peut jamais dépasser 5 pions

Au fur et à mesure des coups, les pièces vont se répartir sur l'échiquier. C'est ainsi qu'une pile de pièces pourra être semée

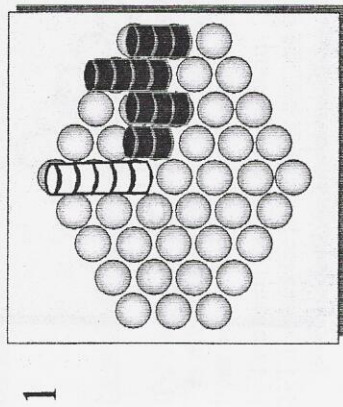
1 Soit sur des places vides



2

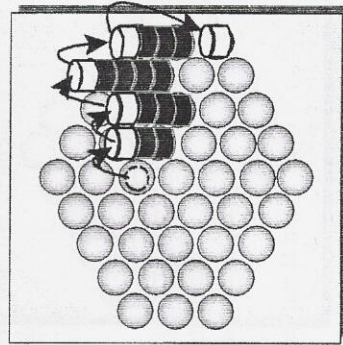


2 Soit sur des pions



1

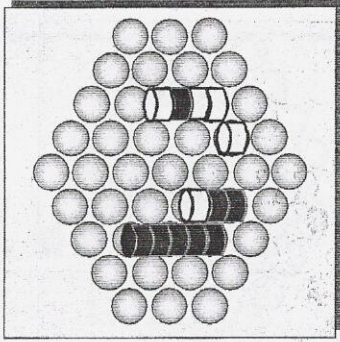
2 Soit sur des piles de pions



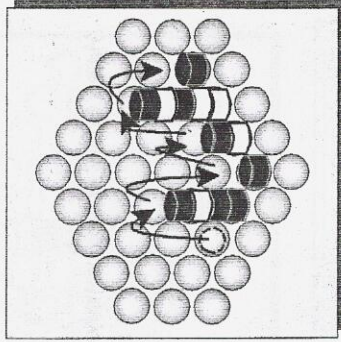
2

Au cours de la partie, les piles vont être de plus en plus mélangées

1 Situation de départ

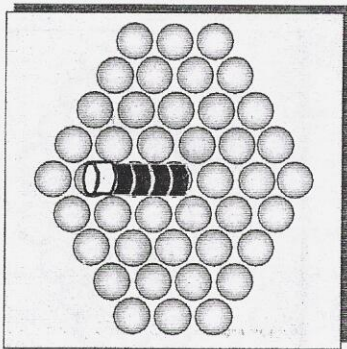


2 Le joueur qui a les pièces noires sème sa pile

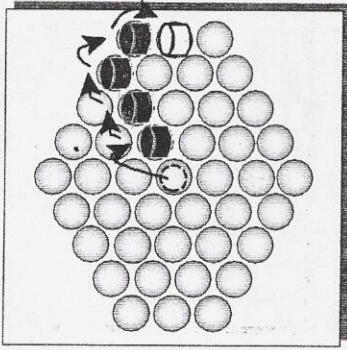


Règle très importante à retenir : la pile appartient au propriétaire du pion qui est tout au-dessus

1 Cette pile appartient au joueur qui a les pièces blanches

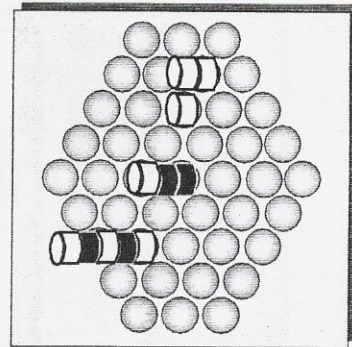


2 Il peut semer sa pile librement

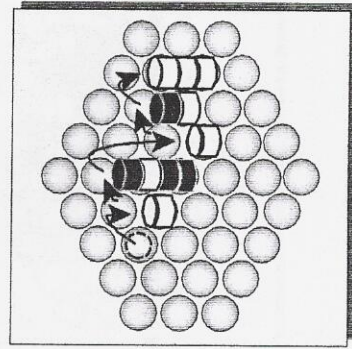


Autre exemple plus complexe

1 Situation de départ

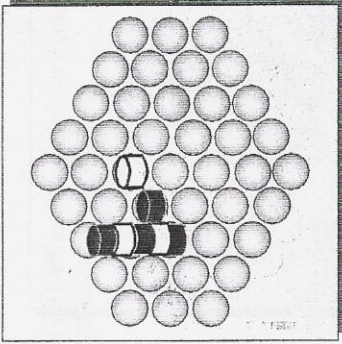


2 Le joueur qui a les blancs fait son coup

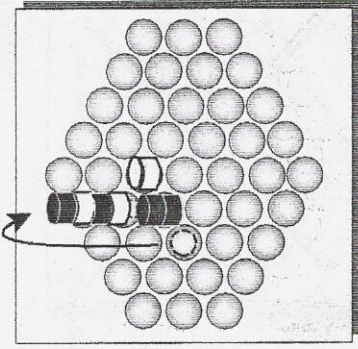


“Dé pious en pious compliqué”

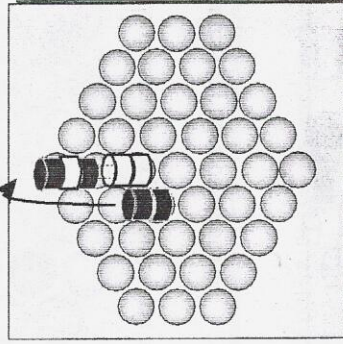
1



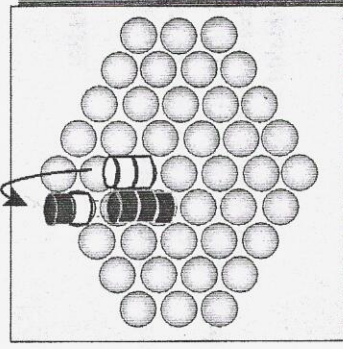
2



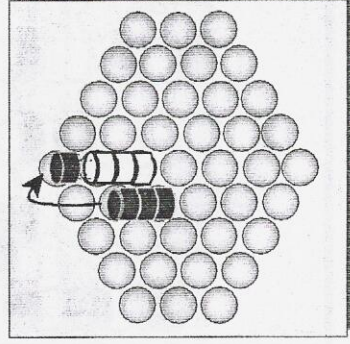
3



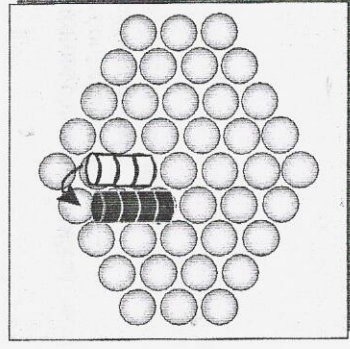
4



5

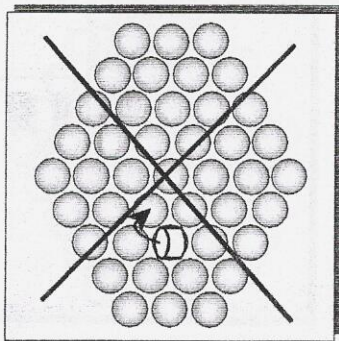


6

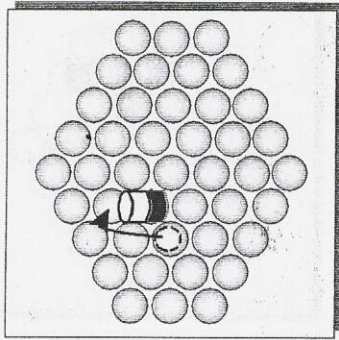


Tu ne peux déplacer un seul pion qu'en le posant au-dessus d'un pion ou d'une pile de pions : interdiction donc le placer sur une place vide !

1 Interdit !



2 Permis

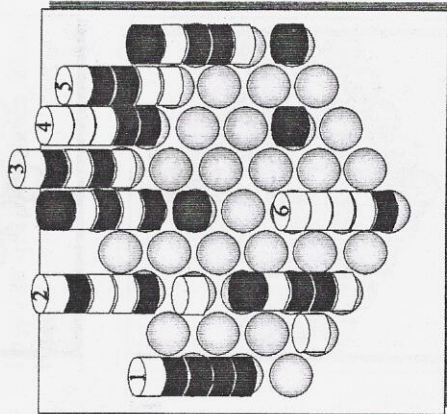


Le but du jeu

Le but du jeu est de chapeauter (c.-à-d. que le pion du dessus de la pile soit à toi) le maximum de piles de 5 pions.

On joue au finish c.-à-d. que le jeu s'arrête quand toutes les piles possibles et imaginables ont été constituées.

Un exemple de fin de partie :



Les blancs ont chapeauté 6 piles.
Les noirs ont chapeauté 3 piles.
Les blancs ont gagné !

Précisons qu'une fois que tu as assemblé une pile de 5 pions, tu ne peux plus la désassembler.

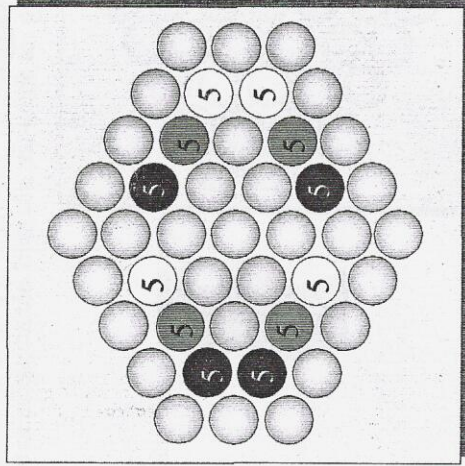
Cela ne vaut évidemment pas pour les piles de 4, 3 ou 2 pions que tu peux assembler et désassembler librement.

Version débutant

Règles pour 3 joueurs

Le début du jeu

En début de partie, chaque joueur possède 4 piles de 5 pièces qu'il dispose sur l'échiquier comme suit :



Durant la partie, chaque joueur joue à tour de rôle.

Le but du jeu

Le but du jeu de chaque joueur est de constituer 2 piles de 5 pions c.-à-d. que tout le monde joue contre tout le monde.

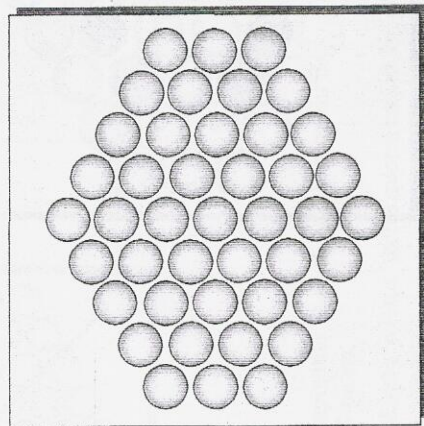
On joue au finish, c.-à-d. qu'une fois qu'un joueur a réussi à constituer 2 piles de 5 pions, il est déclaré premier vainqueur mais le jeu continue. Il y aura ensuite un deuxième vainqueur et le vilain vaincu.

Version débutant

Règles pour 4 joueurs

A 4 joueurs, on joue 2 contre 2 (équipe 1 contre équipe 2)

Joueur 1
Equipe 1



Joueur 1
Equipe 2

Joueur 2
Equipe 2

Chacun joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est le même jeu qu'à 2 joueurs sauf que chaque joueur joue 1 coup sur 4.

Petite variante libre : on peut décider de jouer avec ou sans commentaires c.-à-d. on décide au début du jeu si ton partenaire, lorsque c'est à ton tour de jouer, peut ou pas t'éclairer sur le jeu.

Je n'ai pas de conseil à te donner, mais c'est plus rigolo de jouer selon la loi du silence. Cela permet de pouvoir élaborer des codes secrets avec ton partenaire et de tricher comme une bête !

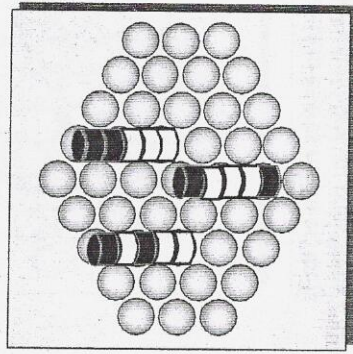
VERSION OFFICIEL

Règles pour 2, 3 ou 4 joueurs

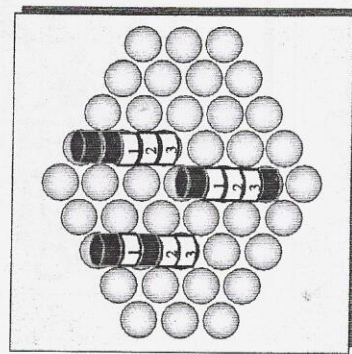
Le but du jeu

Le gagnant est celui qui, le premier, constitue 3 piles de 5 pions, chaque pile chapeautée, bien sûr, par un de ses pions

Le joueur qui a les noirs a gagné !



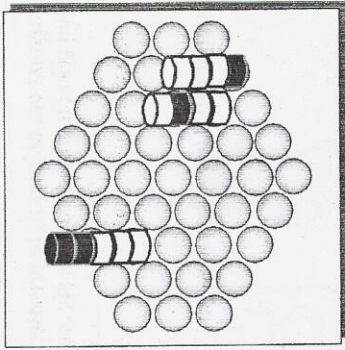
Mais, finesse des finesse, ajoutons que dans chaque pile il faut qu'il y ait au moins 3 pions à l'adversaire !



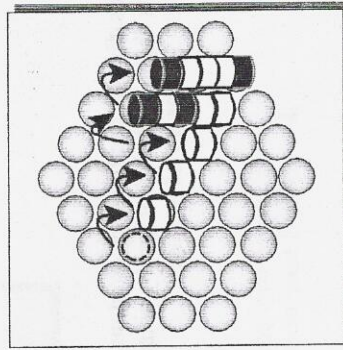
Subtilités et finesse de jeu

L'autre variante par rapport à la version débutant est que les piles de 5 pions, peuvent toujours être désassemblées par le propriétaire du pion du dessus

- 1 Tu as déjà une pile de 5 pièces



- 2 Mais tu es très malin et, en la désassemblant, tu constitues 2 autres piles !



VERSION CHAMPION

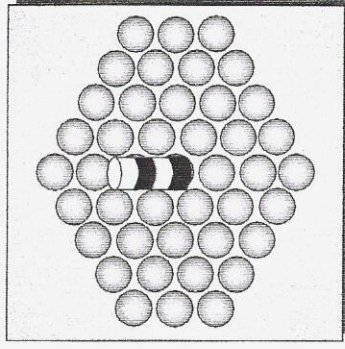
Règles pour 2, 3 ou 4 joueurs

C'est la version officiel plus une variante de poids : tu n'est pas obligé de semer jusqu'à épuisement de la pile.

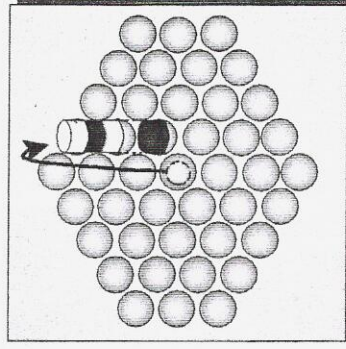
Comme dans la version officiel et débutant, tu prends toute la pile en main et tu sèmes tes pièces une par une en commençant par le bas mais tu t'arrêtes où tu veux.

Illustration :

- 1 Situation de départ



- 2 Tu sèmes ta pile ...



- 3 Et tu arrêtes ta pile là ... parce que tu es le maître et que tu fais comme tu veux ... non mais des fois !

