

EXEDO

Un jeu créé par Goran Veljkovich

Règles de jeu :

Matériel du jeu :

1 plateau de 36 alvéoles avec 4 logements, 1 bille noire, 1 bille blanche, 11 billes rouges, 11 billes bleues, 12 billes jaunes, 1 sac "pioche".

But du jeu :

totaliser le maximum de points en capturant des billes de couleur.

bille rouge : 3 points

bille bleue : 2 points

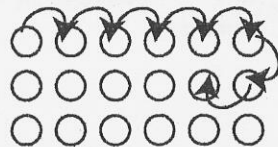
bille jaune : 1 point

Début du jeu : Les billes noire ou blanche représentent les joueurs.

On tire au sort celui qui prendra la bille noire, lequel commencera la partie.

Toutes les billes (blanche, noire et de couleur) sont mises dans le sac "pioche". Chacun leur tour, les joueurs prennent une bille et la place dans une alvéole. On commence le remplissage du plateau par une alvéole d'angle.

Ensuite, on complète les 6 lignes, horizontalement, une à une.



Déroulement du jeu :

L'emplacement où vont se situer les billes-joueurs (blanche ou noire) s'appelle logement de départ. Seules les billes-joueurs (blanche ou noire) se déplacent, et, le premier coup, à partir de leur logement de départ.

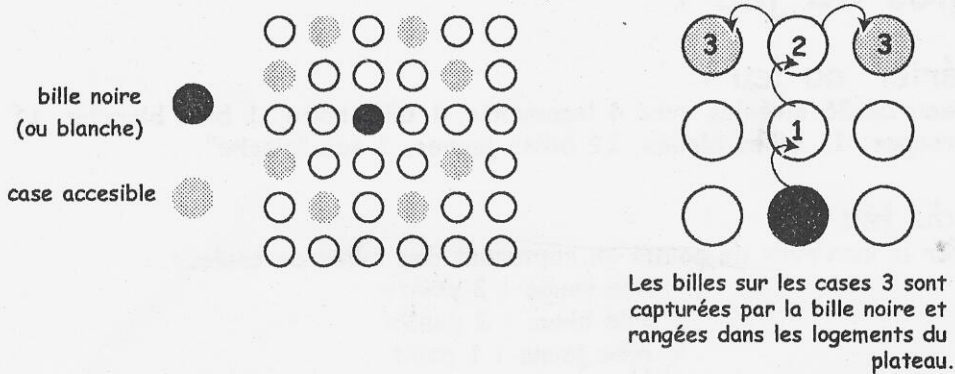
Les billes de couleur sont positionnées sur le plateau et ne se déplacent pas, elles ne peuvent être que capturées.

Pour la bille-joueur (noire ou blanche), il n'existe qu'une seule possibilité de déplacement et de prise - voir schémas.

1/ On ne peut déplacer sa bille noire (ou blanche) que pour capturer une bille de couleur. Une bille-joueur ne peut pas se retrouver dans un logement vide. Capturer une bille signifie la déloger en prenant sa place. Elle se déplace comme un cavalier aux Echecs. On placera la bille de couleur capturée dans les logements du plateau, de son côté.

2/ Si l'on prend la bille noire (ou blanche) de son adversaire, on gagne immédiatement. C'est interdit au 1er coup de la partie pour le joueur qui débute la partie.

schémas de déplacement et de prise :



Il est interdit d'enchaîner les prises.

Celui qui ne peut plus se déplacer attend que son adversaire joue ses derniers coups.

Gain de la partie :

Le gagnant est celui qui est toujours en possession de sa bille noire (ou blanche) et qui a totaliser le plus de points.

VARIANTE JUNIOR :

Les billes de couleur valent toutes 1 point. Pour désigner le gagnant en fin de partie, il suffit de compter le nombre de billes capturées par chacun des deux joueurs. Cette variante permet de se familiariser avec le déplacement de la bille noire (ou blanche).

VARIANTE SENIOR :

En cas de prise d'une bille joueur, on compte les points totalisés. Celui qui a le plus grand nombre de points gagne.

VARIANTE INDIGESTION :

Les billes jaunes valent -1 point, les bleues valent 1 points, les rouges valent 2 points.

Bonnes parties !