

# QUIXO

*règle du jeu*  
(2 joueurs)

Le but du jeu est de réaliser une ligne de 5 ronds ou de 5 croix, à l'horizontal, la verticale, ou en diagonale.

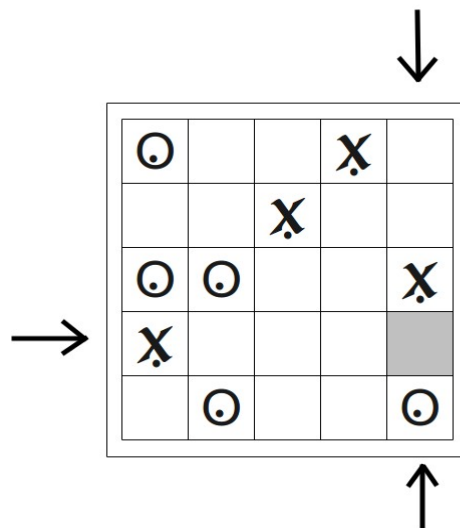
En début de partie, les 25 cases du jeu sont remplies avec des pions "blancs".

Chaque joueur choisi un symbole, rond ou croix.

A tour de rôle, ils prennent l'un des 16 pions situés sur le contour du plateau, de leur symbole choisi au départ ou un pion "blanc". On ne peut pas prendre un pion ayant le symbole de l'adversaire.

Si le pion choisi est "blanc" on le transforme en un pion ayant son propre symbole.

Le pion saisi doit être replacé sur le plateau "en poussant", à l'une des extrémités d'une rangée incomplète créée lors du choix du pion. (*voir figure ci-dessous*)



Le pion ne peut pas être reposé sur la case où il a été pris.

La partie se termine lorsque l'un des joueurs réalise et annonce une ligne de 5 pions.