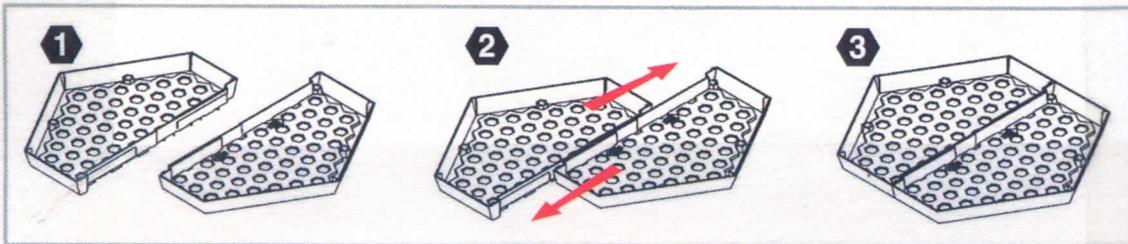
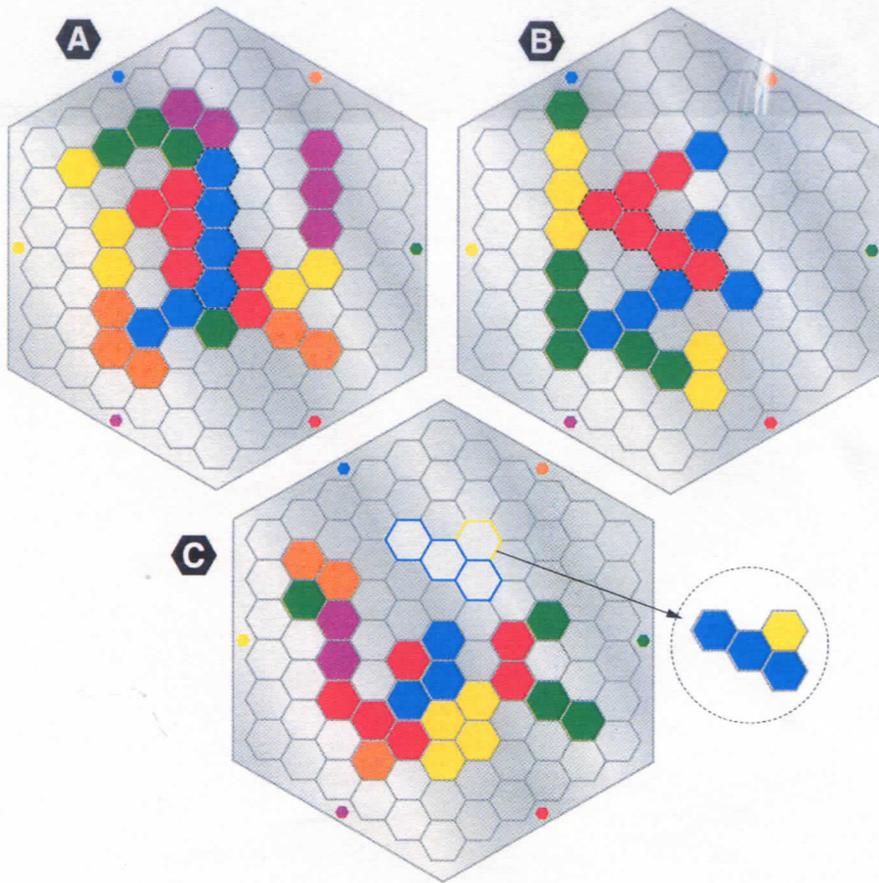


EXAGO



F RÈGLE DU JEU

But du jeu Le but du jeu est d'arriver à former une ligne droite de quatre pions hexagonaux de la même couleur et ce dans n'importe quel sens. Le premier joueur qui y parvient remporte la partie. Deux exemples :

Le joueur avec les pions bleus gagne 

Le joueur avec les pions rouges gagne 

Joueur De 2 à 6 joueurs – à partir de 7 ans (voir, en bas de la page, la règle pour deux joueurs).

Contenu 48 pions hexagonaux: 12 rouges, 12 bleus, 6 jaunes, 6 verts, 6 violets, 6 oranges, un plateau (2 parties à assembler), des jetons de couleur à positionner sur le plateau, une règle du jeu.

Montage Positionne les jetons de couleur au hasard dans les cavités situées sur les côtés du plateau (Uniquement lors de la première utilisation). Assemble les deux parties du plateau en les emboîtant. (Voir l'illustration)

Préparation Place le plateau de manière à ce qu'il soit accessible à tous. Chaque joueur se voit attribuer une couleur (celle du jeton situé devant lui) et prend les 6 pions de sa couleur.

Qui commence la partie ? C'est le joueur le plus jeune qui commence la partie.

Début du jeu Le premier joueur doit débiter la partie en plaçant l'un de ses pions au centre du plateau (signalé par « start ») Puis, le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suivant place l'un de ses pions à côté du premier jeton, touchant, ainsi, l'un de ses 6 côtés.

Poursuite de la partie Les joueurs, chacun à leur tour, placent un pion dans le but de former une ligne droite avec 4 pions de la même couleur, tout en essayant d'empêcher un autre joueur de former cette ligne de 4 pions. Tous les pions posés doivent impérativement toucher l'un des six côtés d'un pion déjà placé sur le plateau.

Lorsque tous les pions sont placés Lorsque tous les pions ont été placés sur le plateau et qu'il n'y a encore aucun vainqueur, les joueurs doivent reprendre l'un de leurs pions placés sur le plateau et le repositionner immédiatement à une autre place libre, toujours en le faisant toucher à un autre pion. (en appuyant légèrement sur un côté du pion, vous pouvez très facilement le reprendre).

Pions isolés Si le fait de reprendre un pion déjà positionné sur le plateau implique que un ou plusieurs pions se retrouvent écartés du groupe de pions principal, ceux-ci doivent être repris par les joueurs. Ces pions doivent, ensuite, être rejoués. Si les deux groupes de pions formés après avoir retiré un pion du plateau possèdent le même nombre de pièce, c'est au dernier joueur de décider lequel des groupes doit rester sur le plateau.

Exemple 

- Fin de la partie** ➤ La partie est terminée lorsque l'un des joueurs parvient à former une ligne droite avec 4 pions de sa couleur.
- Le vainqueur** ➤ Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à former une ligne droite avec 4 pions de sa couleur.
- Partie à deux joueurs** ➤ Chaque joueur prend 12 pions d'une même couleur (rouges et bleus). Les règles du jeu sont les mêmes qu'indiquées ci-dessus. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à former une ligne droite avec 5 pions de sa couleur.
- Nouvelle partie** ➤ Retirez tous les pions du plateau. Puis, changer complètement l'ordre de passage ainsi que les couleurs attribuées à chacun en prenant tous une autre place au hasard. Le vainqueur de la dernière partie commence à jouer.

REMARQUES

- Réutiliser les pions déjà placés** ➤ Il est interdit de reprendre un pion déjà placé sur le plateau pour le repositionner s'il vous reste des pions dans la main. Il est interdit de reprendre un pion et le replacer au même endroit. Si vous avez récupéré des pions du plateau, vous devez impérativement repositionner ces pions en priorité.
- Qui bloquer** ➤ Si un joueur a le choix entre deux personnes qu'il peut bloquer, il doit impérativement bloquer la personne la plus proche sur sa gauche. Ainsi, il est impossible qu'un joueur permette à une personne de gagner plus qu'une autre. Par exemple, les joueurs A, B et C font une partie. Le joueur A place un pion pour former une ligne de 3 pions. Le joueur B place, lui aussi, un pion qui lui permet de former une ligne de 3 pions. Le joueur C n'est pas en position de gagner, il doit, alors, bloquer le joueur A puisqu'il joue juste derrière lui. Le joueur C n'aurait pas le droit de bloquer le joueur B et de laisser le joueur A gagner.
- Tactique** ➤ Chaque placement de pion hexagonal est un compromis entre essayer de former une ligne de 4 pions et empêcher un autre joueur d'y parvenir. Un joueur qui développerait un jeu individuel préférerait bloquer le jeu de la personne située sur sa gauche, mais, il doit aussi faire attention que quelqu'un d'autre n'ait pas deux ou trois possibilités pour gagner. En règle général, si vous ne devez pas empêcher un autre joueur de gagner, il est préférable que vous vous concentriez sur votre propre stratégie.
- Variantes** ➤
1. Vous pouvez décider de reprendre et replacer les pions déjà sur le plateau avant d'avoir positionner tous vos pions. Il est parfois très intéressant de procéder ainsi.
 2. Vous pouvez décider de confisquer un ou plusieurs pions à un ou à tous les joueurs pour rendre la partie plus difficile.
 3. Lorsqu'un pion a été repositionné sur le plateau de telle sorte qu'il fait rejoindre deux groupes de pions, il n'est pas nécessaire de reprendre les pions du plus petit groupe. Ainsi, vous n'avez pas à repositionner les pions que vous auriez repris du plateau.
- Commentaires** ➤ Votre opinion sur ce produit nous intéresse c'est pourquoi nous vous remercions de bien vouloir nous faire parvenir vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante.