



Jeremy Partinico

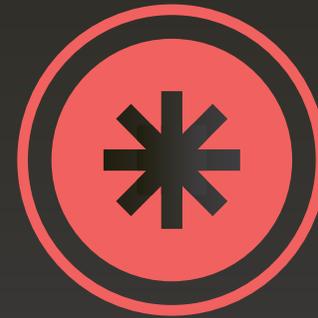


cosmoludo™

Tom Delahaye



Y O X II™



cosmoludo™

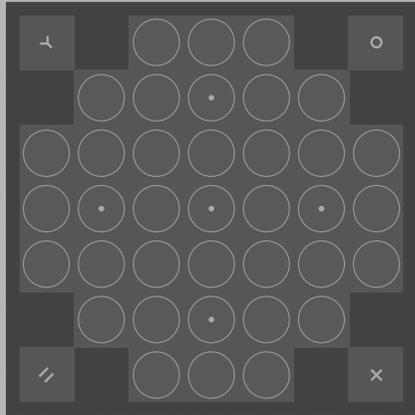
YOXII

(2 joueurs, à partir de 8 ans)



MATÉRIEL

1 plateau de 37 cases



18 pièces «blanches» de valeurs 1,2,3,4



5x1 5x2 5x3 3x4

18 pièces «rouges» de valeurs 1,2,3,4



5x1 5x2 5x3 3x4

1 pièce «Totem»



BUT DU JEU

Encercler le Totem et obtenir plus de points que votre adversaire lors du décompte final.

MISE EN PLACE

Dispositionner le plateau entre les deux joueurs et placer le Totem sur la case centrale. Les joueurs choisissent 18 pièces d'une couleur et les disposent devant eux.

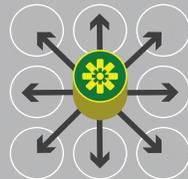
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur avec les pièces blanches joue en premier.

A tour de rôle, les joueurs déplacent le Totem sur le plateau et placent ensuite une de leurs pièces autour de celui-ci jusqu'à ce qu'il soit complètement encerclé et immobilisé.

DEPLACEMENT DU TOTEM

Chaque joueur à tour de rôle déplace le Totem d'une case directement proche autour de celui-ci dans n'importe quelle direction à condition que la case de destination soit libre.



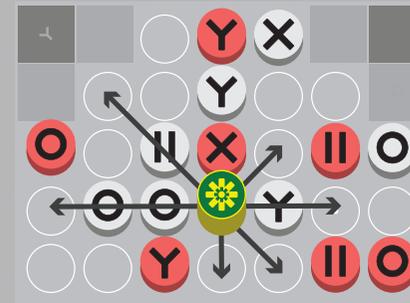
Il place ensuite une de ses pièces sur une autre case libre autour de la nouvelle position du Totem avant de passer la main à l'adversaire.

Il est possible de déplacer le Totem de plusieurs cases en sautant ses propres pièces, seulement si celles-ci forment une ligne continue (diagonale ou orthogonale) menant à une case libre (on peut

donc aussi ne sauter qu'une seule de ses pièces si celle-ci mène à une case libre).

Il est interdit de sauter par dessus les pièces de la couleur adverse.

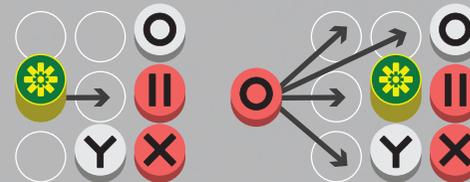
(les blancs jouent le totem)



POSITIONNEMENT DES PIÈCES

A chaque fois qu'un joueur a déplacé le Totem il doit placer une de ses pièces (de n'importe quelle valeur) sur une des cases libres directement proche autour de celui-ci (8 cases max).

(les rouges jouent le totem) (les rouges jouent leur pièce)



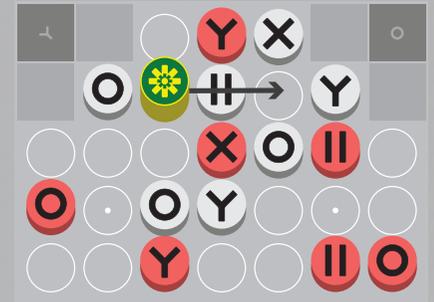
La valeur des pièces jouées est choisie par les joueurs en fonction de la stratégie qu'ils choisissent d'adopter.

CAS PARTICULIER

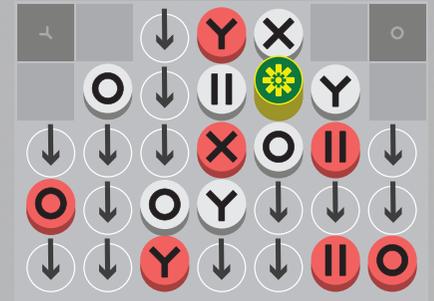
Quand un joueur vient de déplacer le Totem et que toutes les cases autour de celui-ci sont occupées, il doit jouer une de ses pièces sur

n'importe quelles autres cases disponibles du plateau.

(les blancs jouent le totem)



(les blancs jouent leur pièce)



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer le Totem (à ce moment, le Totem est forcément encerclé).

Chaque joueur calcule alors la valeur totale de ses pièces qui entourent le Totem. Le joueur ayant marqué le plus de points lors du décompte des pièces gagne la partie.

CAS D'ÉGALITÉ

Lors du décompte des points, si le score à des deux joueurs est égale, c'est le joueur avec la couleur dominante qui gagne la partie. Si les points et la couleur des deux joueurs sont tous égaux, la partie se termine sur un score nul.