



XO Brainer™

LIVRET DE RÈGLES



À partir
de 10 ans



À partir de
2 joueurs



5 à 60 minutes
en fonction du mode
de jeu choisi

Retrouvez nos règles vidéo sur :

www.xobrainer.com/regles



Amusez-vous bien en jouant à XOBRAINER !

LE JEU

Dans XOBraîner, vous vous servez des muscles de votre cerveau pour gagner ! Le but du jeu est d'obtenir une ligne de 5 éléments de même forme (X ou O) ou de même couleur (vert ou rose). Cela semble simple, mais vous devez penser en deux dimensions et utiliser, non seulement vos propres pièces, mais aussi celles de votre adversaire pour obtenir une ligne de 5. Lorsque vous obtenez une ligne de 5, vous marquez un certain nombre de points en fonction du placement de la ligne sur le plateau de jeu. Vous gagnez la partie quand vous avez marqué suffisamment de points ou en gagnant par KO.

Variantes

Augmentez le défi en ajoutant une ou plusieurs des variantes du jeu : TimeBomb, Hasard, Mission ou Terrain. Utilisez les Cartes de Terrain/Mission lorsque vous jouez avec la variante terrain ou la variante mission du XOBraîner. Les variantes peuvent être combinées librement. Pour en savoir plus sur les variantes, voir page 7-12.



TimeBomb



TimeBalance



Mission



Map



Random



Trap

Application XOBraîner

Vous pouvez utiliser l'application gratuite XOBraîner pour améliorer votre expérience du jeu. L'application est disponible sur toutes les plateformes, pour pouvoir être utilisée avec votre appareil mobile. Vous trouverez votre code unique pour l'application à la page 6.

CONTENU:

Page 2-4	Règles de XOBraîner
Page 5	Règles spéciales
Page 6	Application XOBraîner
Page 7-12	Variantes du jeu XOBraîner

POUR COMMENCER

1 Préparez-vous

Défiiez-vous en un contre un ou par équipe. Dans un match par équipe, chaque coéquipier place à tour de rôle un X ou un O pour son équipe. Les coéquipiers ne peuvent pas discuter de la stratégie ou communiquer pendant la partie, mais ils doivent compter sur leur habileté et leur ingéniosité pour remporter la partie.

Le joueur/l'équipe X a les X, 24 pièces sont vertes et 8 pièces sont roses.

Le joueur/l'équipe O a les O, 24 pièces sont roses et 8 pièces sont vertes.

2 Réinitialiser le score

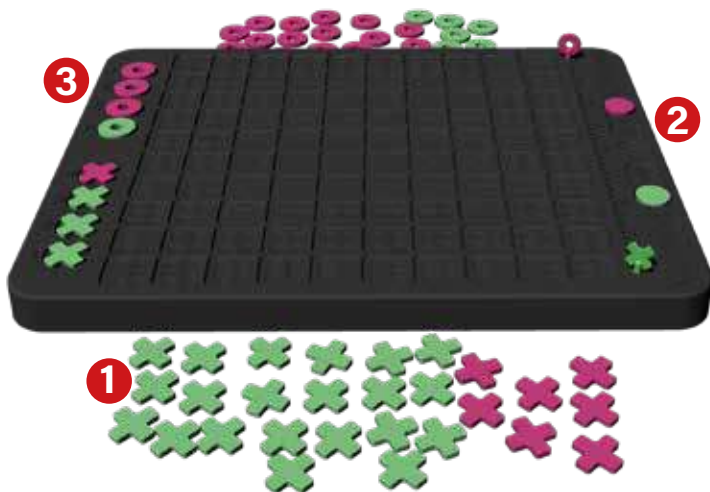
Placez les marqueurs de point sur le "0". Une partie se joue habituellement au meilleur des 5 manches, une manche est gagnée lorsque le premier joueur/équipe atteint 20 points.

La partie est gagnée lorsqu'un joueur/équipe a gagné 3 manches. Si vous voulez un jeu plus court, reportez-vous aux suggestions en page 6.

3 Respecter l'ordre des couleurs

Chaque joueur/équipe place 4 pièces dans la zone d'alignement. Les chiffres 1-4 indiquent l'ordre dans lequel les pièces doivent être jouées. Les 3 premières pièces doivent être dans la couleur principale du joueur/équipe, la quatrième dans la couleur principale de l'adversaire. Le joueur/équipe X placera 3 X verts et 1 X rose dans la zone d'alignement.

Le joueur/équipe O place 3 O roses et 1 O vert. Lorsque la zone d'alignement est vide, vous placez 4 nouvelles pièces, dans le même ordre que ci-dessus.

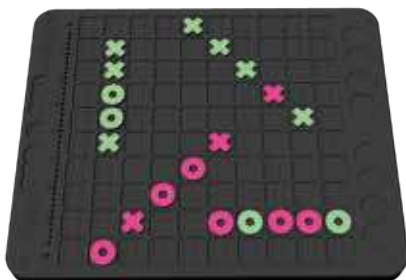


JOUER UNE PARTIE

Gagner des manches et marquer des point

Choisissez le premier joueur en tirant au sort. Chaque joueur/équipe place à tour de rôle un X ou un O sur le plateau de jeu jusqu' à ce qu'un joueur/équipe atteigne une ligne de 5, en forme ou en couleur. Vous pouvez placer vos pièces n'importe où sur le plateau de jeu, à une exception près : dans les cases KO, le joueur/l'équipe X ne peut placer qu'un X rose sur cette case et le joueur/l'équipe O ne peut placer qu'un O vert.

Le joueur/l'équipe X gagne la manche avec une ligne de 5 composée de 5 X ou 5 pièces vertes dans une rangée. Le joueur/l'équipe O gagne le tour avec une ligne de 5 composée de 5 O ou 5 pièces roses dans une rangée.



Exemples d'une ligne de 5



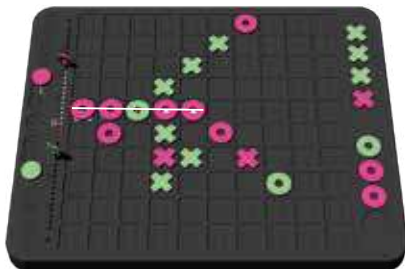
Le vainqueur de la manche marque un certain nombre de points, équivalant au nombre de points de chaque case sous la ligne gagnante.

Le gagnant avance le marqueur de points pour qu'il corresponde au nombre de points obtenus.

Chaque équipe/joueur se prépare pour une nouvelle manche en nettoyant le plateau de jeu et en plaçant de nouvelles pièces dans la zone d'alignement. Le perdant de la manche précédente commence la nouvelle manche.

20 points pour gagner une manche

Le premier joueur/équipe à atteindre 20 points gagne la manche. Le gagnant avancera le marqueur d'une case. Les deux joueurs/équipes remettent ensuite leurs points à zéro (en replaçant le marqueur de point sur le '0'). Cela marque le début d'une nouvelle manche. Si un joueur/équipe obtient plus de 20 points, les points en plus ne seront pas transférés à la manche suivante. Toutes les manches commencent par un score de 0-0.



Gagner la partie

XO Brainer se joue au meilleur des 5 manches, le vainqueur étant le joueur/l'équipe qui atteint en premier les 3 manches gagnées. Indépendamment du nombre de points ou de manches la partie de XO Brainer peut à tout moment être gagnée par KO. Un joueur/équipe peut mener au score et au nombre de manches, mais perdre la partie en un instant.

Pour gagner par KO, un joueur/équipe doit réaliser une ligne de 5 qui passe par l'une des 4 cases KO. Vous ne pouvez placer que des pièces qui peuvent bénéficier aux deux joueurs/équipes dans les cases KO (X rose, et O vert).



Exemples de lignes de 5 cases passant par les cases KO.

RÈGLES SPÉCIALES

Règle spéciale pour des lignes de 5 cases réalisées en même temps

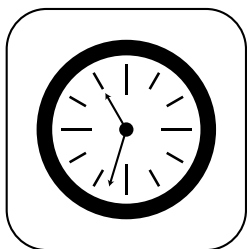
Dans de rares occasions, le placement de la dernière pièce peut amener les deux joueurs ou équipes à obtenir une ligne de 5. Dans de tels cas, le joueur/équipe qui a placé la pièce finale gagne la manche.

Règle spéciale pour une ligne de 6

Si un joueur ou une équipe obtient une ligne de 6, il ne marquera que des points pour une ligne de 5. Le joueur/équipe peut choisir la ligne de 5 rapportant le plus de points.

DURÉE DU JEU

Habituellement, une partie de XOBrainer se joue au meilleur des 5 manches. La partie est gagnée lorsqu'un joueur/équipe a remporté 3 manches. (La partie peut être gagnée en un instant par KO). Si vous voulez un jeu plus court, vous pouvez jouer :



- Au meilleur des 3 manches.
- 1 manche.
- En un nombre de manches déterminé au début de la partie, le joueur ayant le nombre de points le plus élevé remportant la partie.
- 1 tour.
- Jusqu'à ce qu'un joueur/équipe ait atteint un certain nombre de points.

PARTICIPANTS



Lorsque vous jouez en équipe contre équipe, nous vous recommandons de ne pas être plus de 3 joueurs par équipe. Si vous êtes plusieurs joueurs, nous vous recommandons d'organiser un tournoi.

Sur notre site Internet, vous trouverez des suggestions pour différents types de tournois.

APPLICATION XOBRAINER

Utilisez l'application XOBraîner pour jouer aux différentes variantes du jeu. L'application peut être utilisée pour :

- Le tirage au sort.
- Suivre l'ordre des couleurs, vous n'avez pas besoin d'utiliser la zone d'alignement sur le plateau de jeu. La zone d'alignement sera affichée sur l'application.
- Fixer une limite de temps pour chaque coup dans la variante du jeu TimeBomb.
- Piocher l'ordre aléatoire des couleurs pour la variante de jeu Random.

À l'exception de TimeBomb, toutes les variantes peuvent être jouées sans utiliser l'application, c'est simplement une aide qui rend plus facile et plus amusant le fait de jouer à XOBraîner.



Quand un joueur a terminé un coup, touchez la pièce à l'écran pour mettre fin au tour de jeu.

Pour accéder à l'application XOBraîner :

- Allez en ligne sur votre smartphone ou tablette
- Entrez webapp.xobraîner.com dans votre navigateur
- Créez un profil ou connectez-vous via Facebook
- Entrez votre code unique – voir ci-dessous

Unique code available in printed version



TIMEBOMB

Fixez une limite de temps pour chaque coup afin d'ajouter une pression supplémentaire

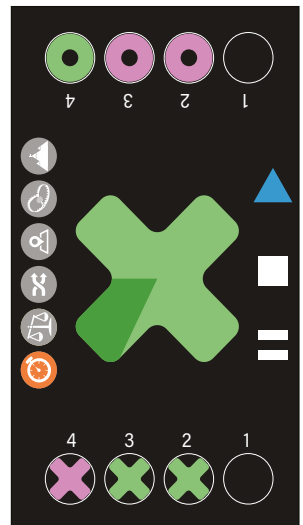
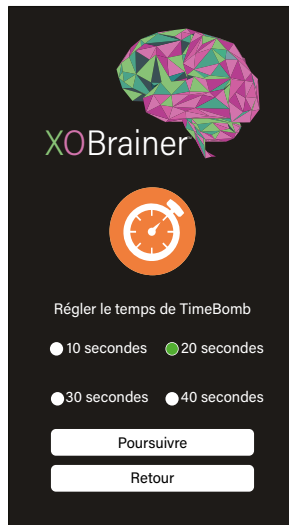
Le compteur TimeBomb est disponible dans l'application de XOBrainer. Vous pouvez régler la minuterie sur 10, 20, 30 ou 40 secondes.

Lorsque la minuterie est activée, un X ou un O s'affichera à l'écran,

en décomptant les secondes. Quand un joueur a terminé son coup, touchez le bouton sur l'écran pour terminer le tour. Pensez vite et avec des coups d'avance !

Le temps de votre adversaire commence lorsque vous terminez votre tour en touchant l'écran.

Si un joueur ne termine pas son tour avant la fin du temps imparti, le tour est perdu.



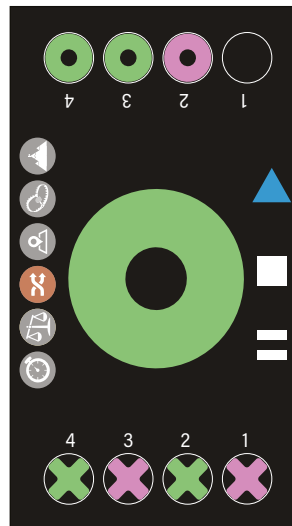


RANDOM

Jouez avec un ordre de couleurs choisi au hasard

Faites attention à l'ordre des couleurs des deux joueurs/équipes et utilisez l'ordre à votre avantage ! Piochez 4 pièces dans votre sac et placez-les dans la zone d'alignement, dans l'ordre où elles ont été piochées. Lorsque les 4 premières pièces ont été jouées, vous piochez 4 nouvelles pièces au hasard.

Vous pouvez également utiliser l'application pour jouer au hasard. L'application choisira 4 pièces pour vous et vous indiquera l'ordre dans lequel elles seront jouées.





MISSION

Résolvez une mission secrète et obtenez des points bonus

Avant de commencer le tour, chaque joueur pioche une carte, qui est gardée secrète des coéquipiers et des adversaires jusqu' à ce que la manche ait été gagnée par une ligne de 5.

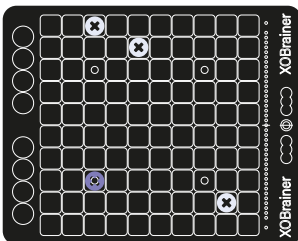
La carte présente la mission secrète du joueur : placez autant de pièces décrites sur la carte que possible. Chaque pièce de mission placée selon la carte rapporte au joueur/équipe 3 points bonus, mais seulement si le joueur/équipe réalise également une ligne de 5. Si une pièce de mission fait partie d'une ligne de 5, les points bonus seront ajoutés aux points obtenus pour la ligne de 5.

Si un joueur/équipe réussit à placer les 4 pièces comme illustré sur une carte et à obtenir une ligne de 5, la partie sera gagnée par KO. Ce n'est pas obligatoire que la ligne de 5 contienne des pièces de la mission.

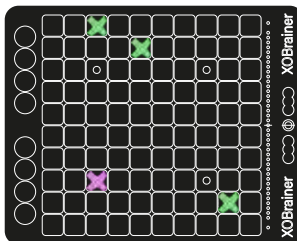
Comment lire les cartes mission et terrain

La carte montre une image du plateau de jeu, tournez la carte pour qu'elle corresponde à la direction du plateau de jeu. Les marques blanches indiquent les pièces de la couleur principale du joueur/des équipes. Le marquage violet indique une pièce dans la couleur principale de l'adversaire.

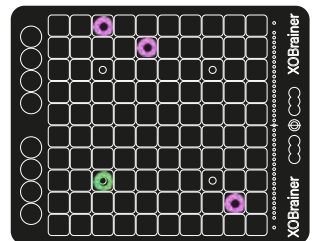
Carte de Terrain/Mission



Signification pour joueur X



Signification pour joueur O





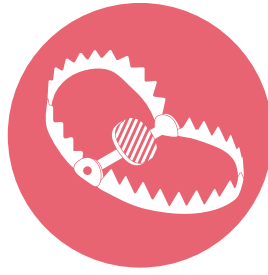
MAP

Un nouveau défi stimulant à chaque manche

Tentez votre chance et commencez le jeu avec différentes configurations. Chaque joueur/équipe pioche une carte et place 4 X et O's sur le plateau de jeu en fonction de ce qui est indiqué sur la carte. C'est ainsi que chaque tour commence avec une configuration différente.

Les cartes sont lues de la même manière que les cartes "Mission".





TRAP

Attirez votre adversaire dans le piège !

Chaque joueur/équipe pioche une carte avant de commencer la manche. La carte est conservée secrète pour que votre adversaire ne la voie pas.

La carte représente quatre pièges possibles, et votre but est d'attirer votre adversaire dans autant de pièges que possible.

Chaque fois que vous réussissez à amener votre adversaire à placer sa pièce en fonction de votre carte, vous l'attirez dans un piège. Sachez que la couleur de la pièce doit correspondre à la couleur indiquée sur votre carte.

Attendez que la partie soit terminée avant de dire à votre adversaire dans combien de pièges il est tombé.

Lorsque vous obtenez une rangée de 5 éléments, votre bonus est :

- 1 pièce piégée : 5 points supplémentaires.
- 2 pièces piégées : vous gagnez la manche.
- 3 pièces piégées : vous gagnez la partie par KO.

Les cartes se lisent de la même manière que celle indiquée dans Map & Mission (p. 9-10)



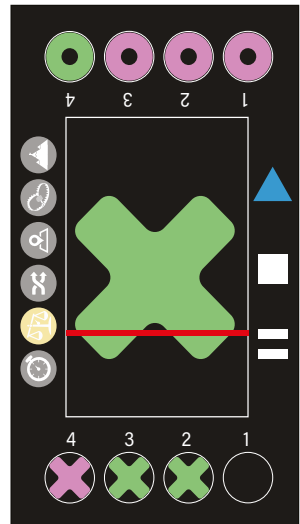
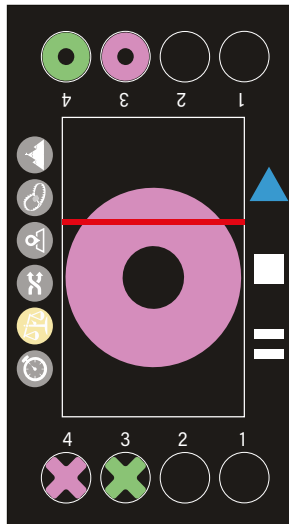
TIMEBALANCE

Agissez vite et mettez votre adversaire sous pression !

En agissant rapidement en jouant à la variante Équilibre du temps, vous pouvez mettre votre adversaire sous pression. Réglez la vitesse dans l'application Web pour choisir la vitesse à laquelle la balance bascule.

L'application Web vous montrera quelle pièce doit être jouée. La barre d'équilibre se déplace vers le joueur, qui a de moins en moins de temps pour terminer son coup. Le joueur touche l'écran, après avoir terminé le coup et la barre se déplacera dans la direction opposée. Mettez la pression sur votre adversaire en jouant votre coup rapidement. Plus vous êtes rapide, moins votre adversaire aura de temps.

Agissez vite ! Lorsque la barre d'équilibre atteint le fond, vous perdez la manche !



Designed and developed in
Denmark by:

Danish Brain Games a/s
K. Christensens Vej 6
9200 Aalborg SV
Denmark

www.xobrainer.com

XOBrainer is a registred trademark.

Reg. Community Design.

Patent Attorney - Larsen & Birkholm A/S



Advarsel! Kvælningsfare. Små dele.
Warning! Choking hazard. Small parts.
Achtung! Erstickungsgefahr. Kleinteile.
Waarschuwing! Verstikkingsgevaar. Kleine deeltjes.
Varning! Kvävningrisk. Små delar.
Advarsel! Kvelningsfare. Små deler.
Attention! Risque d'étouffement. Petites pièces.
Attenzione! Pericolo di soffocamento. Piccole parti.
;Advertencia! Riesgo de asfixia. Piezas pequeñas.