

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





EX*PION As d'or au festival de jeux à Cannes

Jeu de réflexion - 2 à 4 joueurs

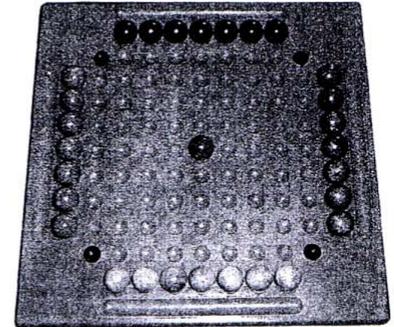


AS D'OR 1990

DESCRIPTIF :

Un plateau; 1 bille EX*PION; 28 billes (7 de chaque couleur); 1 règle de jeu.

LE PLATEAU DE JEU : est composé de 4 camps de départ (voir photo) où positionner les 7 billes de chaque couleur, une aire de jeu composée d'espaces alignés, dont 4 cases spéciales interdits à l'EX*PION.



● = bleu; ● = vert; ● = marron; ● = naturel; ● = rouge

MISE EN PLACE DU JEU

L'EX*PION est placé sur la case centrale du plateau.

- *A deux joueurs :*

chaque joueur prend les billes de 2 couleurs qu'il positionne dans 2 camps opposés: Nord et Sud pour l'un ; Est et Ouest pour l'autre.

- *A trois joueurs :*

l'un des joueurs prend les billes de 2 couleurs qu'il positionne dans 2 camps Nord et Sud. Ses deux adversaires font équipe, chacun prend les billes d'une couleur et les positionne dans les camps Est et Ouest. Les 2 joueurs formant l'équipe peuvent se concerter tout au long de la partie.

- *A quatre joueurs :*

chacun prend les billes d'une couleur et les positionne sur un camp de départ. La partie oppose deux équipes : Nord et Sud contre Est et Ouest. Nord joue le premier, puis Est, Sud et Ouest. A son tour, chaque joueur déplace l'une des billes de sa couleur. La concertation entre coéquipier **n'est pas autorisée**.

DEPLACEMENT DES BILLES AVANT LA PREMIERE CAPTURE :

* pour quitter son camp de départ, chaque bille peu être déplacée de 1 à 3 cases, en lignes droite, face à sa case initiale. Il est interdit de déplacer des billes dans les camps de départ. Lorsqu'elles ont quitté leur camps, les billes ne peuvent plus y retourner.

* une bille ayant quitté son camp peut être avancée ou déplacée de côté sur une case voisine. Elle ne peut plus reculer.

* les billes ne peuvent jamais être déplacées en diagonale.

* une bille située sur une case attenante à l'EX*PION peut le pousser sur une case libre voisine. La bille "pousseur" prend alors la place occupée par l'EX*PION. Ce mouvement compte pour le déplacement et ne peut pas être effectué en diagonale.

* Les cases spéciales sont interdites à l'EX*PION.

CAPTURE DES BILLES ADVERSES :

* Lorsque deux billes d'une même couleur, ou deux billes appartenant à 2 joueurs faisant équipe, se retrouvent, immédiatement après le déplacement de l'une d'elles, de part et d'autre d'une bille adverse, cette dernière est capturée et définitivement retirée du jeu (**fig.1**). Par contre une bille placée volontairement entre 2 billes adverses n'est pas capturée.

* Il est possible de reculer une bille pour effectuer une capture immédiate.

* Il arrive qu'un seul mouvement permette la capture de plusieurs billes adverses (**fig.2**). Toutes les billes concernées sont retirées du jeu.

* La capture ne peut pas être effectuée diagonalement. Il est interdit de capturer des billes appartenant à un joueur allié.

* La bille EX*PION a une fonction "caméléon". Un joueur dont c'est le tour et disposant d'une bille attenante à l'EX*PION, peut considérer cette dernière comme étant de sa couleur et faire une prise (**fig.3; 4 et 5**).



DEPLACEMENT DES BILLES APRES LA PREMIERE CAPTURE

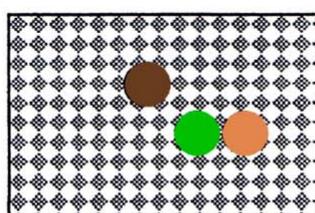
- * La première capture affecte les possibilités de déplacement :
- Toutes les billes peuvent reculer

FIN DE PARTIE

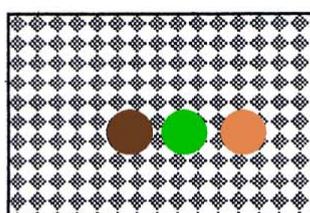
Un joueur se trouvant sans bille est éliminé.

La partie s'arrête :

- lorsqu'un joueur parvient à faire entrer l'EX*PION dans l'une des cases de la base adverse. Ce joueur, ou son équipe, remporte la victoire.
- lorsqu'une équipe n'a plus de pions, elle perd la partie.

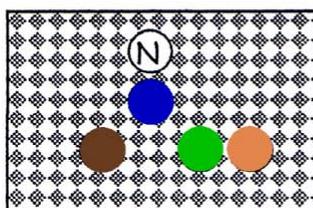


avant

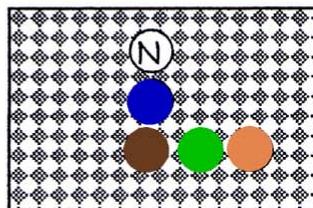


après

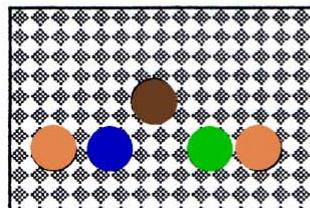
fig.1 - La bille verte est retirée du jeu.



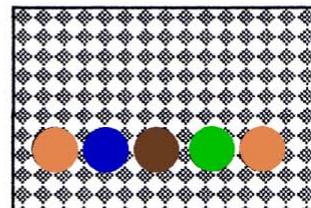
avant



après



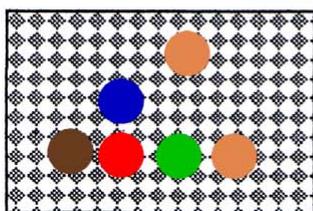
avant



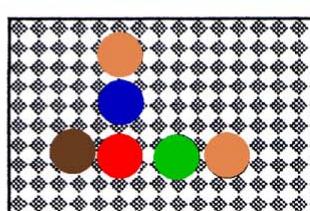
après

fig.2- La bille verte et la bille bleue sont retirées du jeu.

Prises de billes avec l'aide de la bille EX*PION

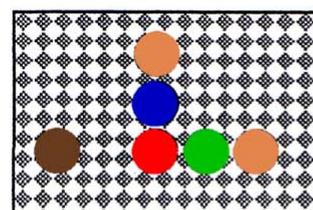


avant

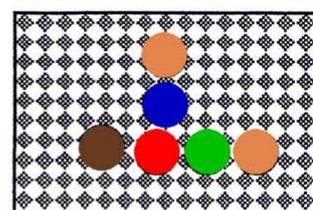


après

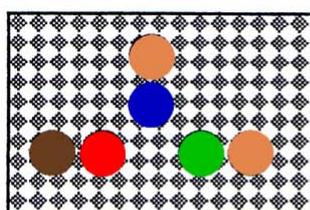
fig.3- la bille bleue est retirée du jeu.



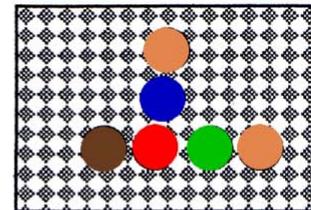
avant



après



avant



après

fig.4 et 5 - La bille verte et la bille bleue sont retirées du jeu.

● = bleu; ● = vert; ● = marron; ● = naturel; ● = rouge