

PREMIER JEU : IMBRIX

Nombre de joueur : 2 joueurs ou 2 équipes.

Composition de votre boîte de jeu : 1 mode d'emploi, 10 pièces angulaires (5 couleur A et 5 couleur B)

Vous disposez de 3 jeux identiques composez de 10 pièces chacun. Il est donc possible de jouer à 6 joueurs ou 6 équipes.

But du jeu : Créer le plus rapidement possible une fenêtre (un espace vide carré de la taille du tiers d'une pièce de jeu)



Déroulement d'une partie :

Chaque joueur (ou équipe) choisi une couleur et 5 pièces de cette même couleur. Le joueur qui débute la partie pose une pièce sur la table. L'adversaire place à son tour une pièce qui doit être en contact avec la première par au moins deux côtés .



OK



OK



NON VALIDE



Non valide



pièce bleu impossible a retirerA

A tour de rôle, les joueurs placent une nouvelle pièce, le premier qui réussi a former une fenêtre a gagné. Si les joueurs n'ont plus de pièces et qu'il n'y a pas de gagnant, chacun doit, l'un après l'autre, retirer une pièce pour la replacer, jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Dès que trois pièces ont été posées le joueur peut : soit placer une nouvelle pièce, soit déplacer l'une de ses pièces non immobilisée. Retirer une pièce doit être fait sans casser le jeu et sans déplacer les pièces partiellement imbriquées. La pièce bleu ci dessus n'est pas disponible alors que les pièces rouges le sont.

DEUXIEME JEU : Puissance 4

Nombre de joueur : 2 joueurs ou 2 équipes.

But du jeu : Créer une ligne (verticale, horizontale ou en diagonale) de 4 pions de la même couleur.



Déroulement d'une partie :

Chaque joueur (ou équipe) choisi une couleur de pièce (forme L) et une couleur de pion qui peuvent être identiques ou non. La couleur de pion et de pièce restante appartient aux deux joueurs. Vous pouvez contrer le joueur ou vouloir faire une ligne de 4 pions. La couleur de pions peut être la votre ou celle appartenant aux deux joueurs.

Le premier joueur pose sa pièce en forme de L ainsi que trois pions aux extrémités. Le second joueur pose à son tour sa pièce avec au moins une face en contact et ses trois pions etc.



1 coup 1 joueur



1 coup 2 eme joueur



2 eme coup du 2eme joueur



le joueur propriétaire des pions bleus est le gagnant

Edition Oxos Game 4 l'ouche des épinières 71710 Montcenis FRANCE

Créateur : Jean Jacques Derghazarian

Contient des petites pièces ; Interdit aux enfants de moins de trois ans

www.oxosgame.com

