

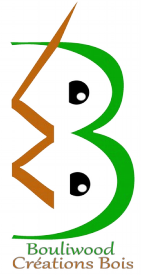
Quixo

Notice et règles du jeu

N° d'identification : JDSQU2002.

Inventaire des pièces : 25 cubes de 3x3x3cm + 1 plateau de jeux de 17x17cm x 1,3cm d'épaisseur.

Âge : A partir de 3 ans.



Nombre de joueurs : 2 ou 4

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueurs un temps limité.

But du jeu : Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque

Préparation du jeu : En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre (fig 2). Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

Règles du jeu pour 2 joueurs :

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

Choix et saisie du cube: Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque (fig 3). Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube. Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.

Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut jamais remplacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

FIN DE LA PARTIE

Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si il crée en même temps une ligne à sa marque.

Règles du jeu pour 4 joueurs :

Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (fig 6: équipe A contre équipe B). Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

Choix et saisie du cube

Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou un cube à sa marque si le point est orienté vers lui; en effet, l'orientation du point détermine qui dans l'équipe peut jouer le cube.

Fig 7: V & W ne peuvent être joués que par le joueur A1, X, Y & Z ne peuvent être joués que par le joueur A2.

Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube: Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure; le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.

Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées

incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour replacer son cube. On ne peut jamais replacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

Un joueur est obligé de jouer à son tour sauf si il ne peut saisir en périphérie du plateau un cube neutre ou un cube à sa marque avec le point orienté vers lui.

FIN DE LA PARTIE

Est gagnante l'équipe qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque quelque soit l'orientation du point sur les cubes. L'équipe qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si elle crée en même temps une ligne à sa marque.

Entretien : Rincer à l'eau et frotter avec une éponge douce, sécher le jouet avant de le ranger. A conserver dans un endroit sec. Ne pas laisser le jouet au soleil, près d'une source de chaleur ou dans l'eau car il pourrait se déformer.

Les couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Attention :

- Ne pas marcher sur le jouet, cela pourrait l'endommager et le rendre non conforme.
- Retirer la notice avant utilisation par l'enfant (Mise à la bouche).
- Retirer l'étiquette ainsi que le fil de l'étiquette du jouet avant de le donner à l'enfant (Mise à la bouche).
- À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (contient de petites pièces).
- Ne pas jeter le jeu sur un tiers ou sur un animal (blessures).

Conservez cette notice pour renseignements ou contacts ultérieurs.

Également disponibles : Jeux musicaux, jeux de mémoire, jeux d'apprentissage des couleurs, des chiffres, puzzles, Jeu de dames...

Retrouvez tous nos jeux sur www.bouliwoodcreationsbois.com

Nom et adresse du fabricant : Bluche Stéphanie 6 lotissement les écureuils, 83136 Rocbaron. France – 06 10 60 87 25