



EX*PION

As d'or au festival de jeux à Cannes

Jeu de réflexion - 2 à 4 joueurs

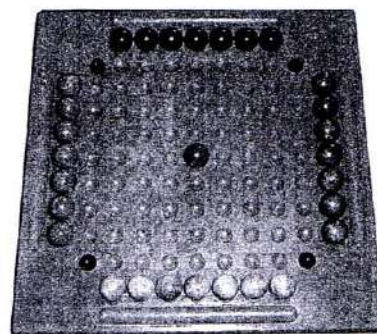


AS D'OR 1990

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 interdites 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 peut 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 les 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 "poussoir" 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

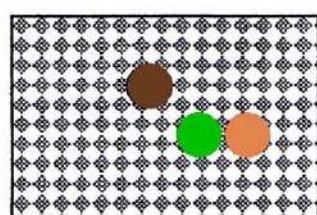
- * La première capture affecte les possibilités de déplacement :
- Toutes les billes peuvent reculer

FIN DE PARTIE

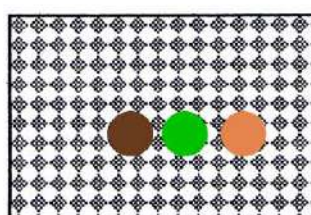
Un joueur se trouvant sans bille est éliminé.

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.

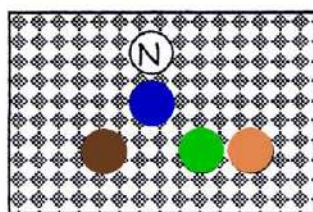


avant

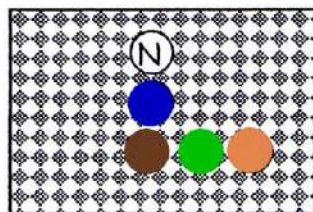


après

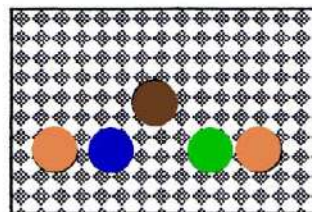
fig.1 - La bille verte est retirée du jeu.



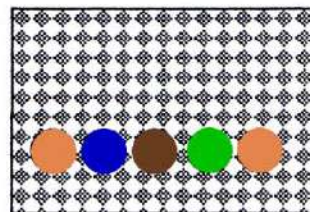
avant



après



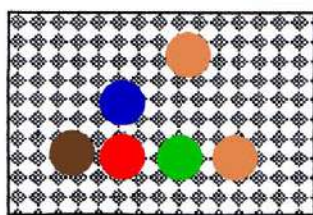
avant



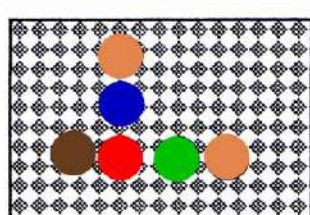
après

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

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

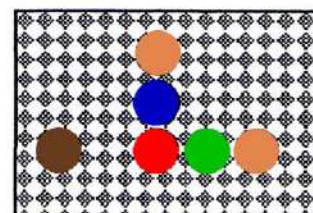


avant

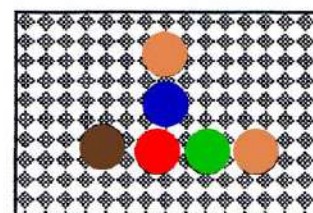


après

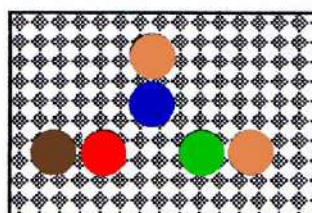
fig.3- la bille bleue est retirée du jeu.



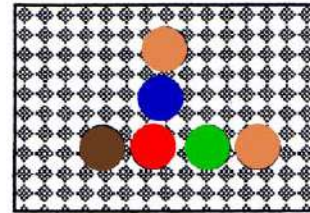
avant



après



avant



après

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

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

EX*PION

- * A game board ;
- * 1 EX*PION marble ;
- * 28 marbles (7 of each color) ;
- * 1 rulebook .

The game board consists of 4 starting camps where the 7 marbles of each color are positioned . It also has a playing area with aligned spaces, including 4 special spaces forbidden to the EX*PION .

- * Blue: ☒
- * Green: ☒
- * Brown: ☒
- * Natural: ☒
- * Red: ☒

GAME SETUP:

The EX*PION is placed on the central square of the board .

- * Two players: Each player takes marbles of 2 colors and positions them in 2 opposing camps: North and South for one player, East and West for the other .
- * Three players: One player takes marbles of 2 colors and positions them in the North and South camps . Their two opponents form a team; each takes marbles of one color and positions them in the East and West camps . The two players forming the team can consult with each other throughout the game .
- * Four players: Each player takes marbles of one color and positions them on a starting camp . The game opposes two teams: North and South against East and West . North plays first, then East, South, and West . In turn, each player moves one of their colored marbles . Consultation between teammates is not allowed .

MARBLE MOVEMENT BEFORE THE FIRST CAPTURE:

- * To leave its starting camp, each marble can be moved 1 to 3 spaces in a straight line, facing its initial space .
- * It is forbidden to move marbles back into the starting camps . Once they have left their camps, marbles cannot return .
- * A marble that has left its camp can be moved forward or sideways to an adjacent space . It cannot move backward .
- * Marbles can never be moved diagonally .
- * A marble on a space adjacent to the EX*PION can push it onto a neighboring free space . The "pushing" marble then takes the place occupied by the EX*PION . This movement counts as a displacement and cannot be performed diagonally .
- * Special spaces are forbidden to the EX*PION .

CAPTURING OPPONENT MARBLES:

- * When two marbles of the same color, or two marbles belonging to two players on the same team, end up immediately after one of them moves, on either side of an opponent's marble, the latter is captured and permanently removed from the game (Fig. 1) . However, a marble voluntarily placed between two opponent marbles is not captured .
- * It is possible to move a marble backward to make an immediate capture .
- * Sometimes a single move allows for the capture of multiple opponent marbles (Fig. 2) . All affected marbles are removed from the game .
- * Capture cannot be performed diagonally . It is forbidden to capture marbles belonging to an allied player .
- * The EX*PION marble has a "chameleon" function . A player whose turn it is and who has a marble adjacent to the EX*PION can consider the latter to be of their color and make a capture (Fig. 3; 4 and 5) .

MARBLE MOVEMENT AFTER THE FIRST CAPTURE:

- * The first capture affects movement possibilities:
 - * All marbles can move backward.

END OF GAME:

A player who has no marbles left is eliminated. The game ends :

- * When a player manages to move the EX*PION into one of the opponent's base spaces. This player, or their team, wins the game[cite: 29, 30].
- * When a team has no more pawns, they lose the game .

Figures for Capture with EX*PION:

- * Fig. 1: The green marble is removed from the game .
- * Fig. 2: The green marble and the blue marble are removed from the game .
- * Fig. 3: The blue marble is removed from the game .
- * Fig. 4 and 5: The green marble and the blue marble are removed from the game.

Colors:

- * Natural: ☒
- * Blue: ☒
- * Green: ☒
- * Brown: ☒
- * Red: ☒