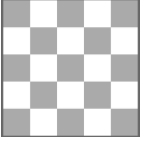


## Mixtour



### Matériel

Plateau carré avec  $5 \times 5$  cases



$2 \times 20$  de pièces empilables (blanc et rouge)

### But

Les joueurs essaient de construire des piles d'au moins cinq pièces de haut, avec une pièce de leur propre couleur en haut.

### Préparation

Le plateau est initialement vide. Les joueurs décident des couleurs qu'ils jouent. Les blancs commencent, puis les joueurs se relaient.

### Entrez une pièce

Un joueur place une nouvelle pièce de sa propre couleur sur n'importe quelle case vide du plateau.

### Déplacer une pile

Un joueur choisit une pile et déplace une ou plusieurs pièces à partir de là.

- Les pièces se déplacent orthogonalement ou en diagonale ou en lignes droites.
- Les pièces sont toujours prises du haut d'une pile.
- Les piles peuvent être divisées à n'importe quel niveau. Les pièces restantes restent derrière. Les joueurs peuvent déplacer des pièces de n'importe quelle couleur. Il est possible de déplacer une seule pièce de l'adversaire ou une pile avec une pièce adverse sur le dessus.
- Il n'est pas permis de se déplacer de manière à ce que le dernier coup de l'adversaire soit effectivement repris. Veuillez noter qu'un tel mouvement n'est souvent pas disponible.
- Les piles ne peuvent pas traverser des espaces occupés. Un mouvement doit se terminer sur une autre pile, les pièces déplacées sont placées au-dessus de la pile visée.
- Les piles peuvent avoir n'importe quelle hauteur.

### Et, le plus important :

La hauteur de la pile cible détermine la distance exacte à partir de laquelle elle peut être atteinte.

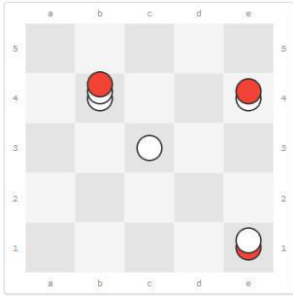
### Note:

La pièce supérieure ne détermine pas la propriété d'une pile lorsqu'il s'agit de la déplacer.

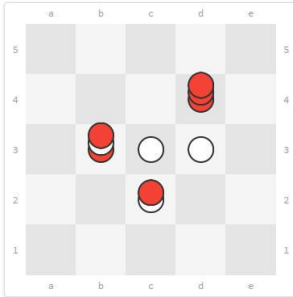
Ce n'est pas la hauteur de la pile mobile qui détermine la longueur d'un mouvement. C'est la hauteur de la pile cible qui la définit.

## Exemples

La pile en e4 peut se déplacer de trois cases sur la pile en b4 (parce que sa hauteur est de trois pièces). La pile en e1 ne peut pas atteindre b4 car elle est bloquée par c3. Veuillez noter que b4 ne peut pas sauter sur e4 !



La pièce blanche au centre (en c3) est à portée de toutes les piles adjacentes car c'est une pile de hauteur et chacune des piles environnantes est à un pas.



## Passer

Si un joueur ne peut pas entrer une nouvelle pièce, il doit déplacer une pile. Si aucun mouvement n'est disponible, le joueur doit passer. Le jeu se termine par un match nul si les deux joueurs passent.

## Fin du jeu

Lorsqu'un joueur construit une pile de 5 d'hauteur (ou plus), cette pile est retirée du plateau, les pièces sont remises en réserve et le joueur qui possédait la pièce du dessus de ladite pile marque 1 point. Pour un jeu standard, seul 1 point est nécessaire pour gagner, mais les joueurs peuvent s'entendre sur n'importe quel autre nombre au début du jeu.

## Veillez noter :

Il est possible (bien que très rare) que les joueurs se retrouvent dans un arrangement de pièces uniques dans lequel une pièce supplémentaire saute sans fin en boucle. Si vraiment aucun des joueurs n'est disposé à sortir de cette situation, ils doivent déclarer la partie nulle. Veuillez noter que dans les combinaisons de piles plus importantes, cette situation ne se produira probablement pas, car des mouvements de déplacement seront disponibles.

## Mixtour à trois

Il s'agit de la variante officielle à trois joueurs de Mixtour. La connaissance des règles standard est requise.

## Matériel

Plateau de jeu (5 × 5 cases)

3 × 15 pièces en bleu, blanc et rouge

## Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les pièces correspondantes.

Le plateau est initialement vide.

## **Jouer**

Les joueurs se relaient dans le sens des aiguilles d'une montre. Blanc commence puis suit Rouge et Bleu.

D'autres règles standard (déplacement, empilement, condition de gain) s'appliquent voir ci-haut.

Cependant, tous les mouvements qui entraîneraient une victoire instantanée pour le joueur suivant ne sont pas disponibles. Ceux-ci peuvent être :

Mouvements suicides, dans lesquels le joueur actuel construit une pile adverse de 5

Coups, qui ignorent un coup gagnant du joueur suivant

Coups, qui permettent au joueur suivant de gagner au tour suivant

Dans le cas où le joueur actuel n'a pas de mouvement disponible, le droit de se déplacer est rendu au joueur précédent, ce qui signifie qu'effectivement l'ordre du tour est changé une fois dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Veillez noter que c'est le travail du soi-disant "troisième" joueur (le joueur à droite) de superviser la situation et d'exiger son droit de se déplacer. Si le joueur actuel fait un coup qui mène à la victoire du joueur suivant, le troisième joueur doit "rapidement" utiliser son veto.