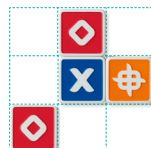


BUT DU JEU

Créer des séries gagnantes de 3 symboles identiques et collecter le plus de pièces!

MISE EN PLACE

- Place toutes les pièces face cachée sur la table et mélange-les.
- Chaque joueur choisit maintenant 4 pièces et les place debout devant lui, de telle façon que les autres joueurs ne puissent pas les voir.
- Le reste des pièces reste face cachée sur la table et forme la réserve.



JOUER ET S'ADAPTER

Le plus jeune joueur joue en premier et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, un joueur place 1 pièce face vers le haut au centre de la table et prend une nouvelle pièce dans la réserve. Les pièces doivent être positionnées bord à bord ou coin à coin avec les autres pièces. Lorsqu'on place une pièce, la nouvelle disposition de toutes les pièces combinées ne peut pas s'étendre au-delà d'une grille 3 x 3 imaginaire.

EMPILEMENT DE PIÈCES

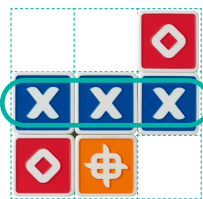


Les pièces peuvent également s'empiler les unes sur les autres, jusqu'à un maximum de 3 pièces de haut, à condition que le symbole d'une nouvelle pièce empilée soit différent du symbole de la pièce sur laquelle elle est posée.

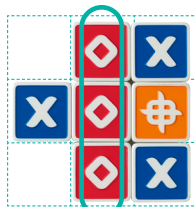


SÉRIE GAGNANTE

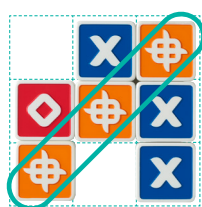
Une série gagnante est formée lorsque 3 pièces identiques sont disposées selon une ligne horizontale, verticale ou diagonale.



HORIZONTALE



VERTICALE



DIAGONALE

Un joueur qui crée une série gagnante recueille toutes les pièces formant la série, y compris celles qui forment une pile dans cette série.

Ces pièces ne peuvent plus être utilisées hormis pour le décompte des points.

PIÈCES TRIKO



Attention, il n'y en a que 5!



En plus d'utiliser ces pièces pour créer ta propre série gagnante, tu peux également les utiliser tactiquement, pour empêcher tes adversaires d'en faire une.

PIÈCES FLÈCHE



On dénombre 3 pièces flèche dans le jeu.

Chaque pièce flèche peut être utilisée une fois pour faire coulisser une ligne ou une colonne entière dans n'importe quelle direction, tant que la grille imaginaire 3x3 est préservée. Une fois utilisée, la pièce flèche est retirée du jeu.



Après avoir utilisé la pièce de coulisement, une série gagnante de 3 X en diagonale est créée.

NOTE Si un joueur fait coulisser une ligne ou une colonne dans laquelle un espace sépare 2 pièces, alors l'espace se comble.

JEU EN ÉQUIPES (OPTIONNEL)

Le jeu à 4 joueurs peut également se jouer en équipes de 2 joueurs. Les coéquipiers s'assoient les uns en face des autres. Chaque joueur joue à tour de rôle et met les pièces gagnées en commun. L'équipe qui a récolté le plus de pièces remporte la partie!

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs pièces.

LE GAGNANT !

Le joueur qui a récolté le plus de pièces remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces Trixo est le gagnant.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW