

# Number One

Un jeu tactique pour 2 à 4 joueurs avec un mécanisme extraordinaire.

titulaire:  
Venice  
Connection



Auteurs:  
Leo Colovini  
Renato De Rosa  
Dario De Toffoli  
Alex Randolph

## Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Number One, le numéro un, est la pièce la plus petite et à la fois la plus importante. Car cette pièce décide le jeu.

Chaque joueur a trois pièces d'une taille différente. Selon la taille des pièces on avance un, deux ou trois terrains et on presse sur le pion noir qui se trouve là. A cause de cela le pion maintenant disparaît magiquement.

Mais attention, il est possible d'avancer aux terrains couverts par des pions noirs, sauf...

### Le jeu est composé:

- 1 tableau de bois avec 91 trous
- 91 pions noirs
- 12 pièces de 3 tailles et 4 couleurs différentes

### Préparation du jeu:

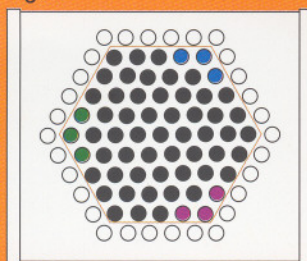
- On met le tableau avec la surface en bois en haut sur la table.
- Selon le nombre des joueurs on se sert du terrain différemment.
- Les 2 à 3 joueurs utilisent que le terrain à l'intérieur marqué. Seulement les trous à l'intérieur sont remplis avec des pions (regardez images 1 et 2).
- 4 joueurs utilisent tout le terrain à jouer et tous les trous sont remplis avec des pions (regardez image 3).
- Chaque joueur reçoit trois pions d'une couleur et de trois tailles différentes. Le joueur décide comment distribuer les pions aux terrains (regardez images 1 à 3).
- Chaque pion est mis avec la marque en haut (regardez image 4).
- Selon le numéro des joueurs les pions sont mis sur le tableau (comparez images 1 à 3). Les pions qui y se trouvent sont pressés avec la pièce respective.
- Les joueurs décident qui va commencer.

fig: 1



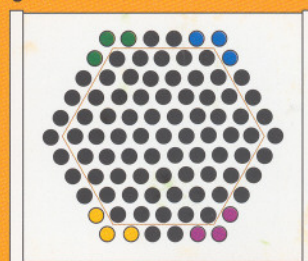
2 joueurs

fig: 2



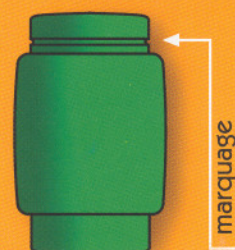
3 joueurs

fig: 3



4 joueurs

fig: 4



### But du jeu

Le joueur gagne qui peut tirer sa pièce la plus petite la dernier.

### Règle du jeu

Chaque pièce peut marcher que sur un terrain couvert par un pion noir. A cette occasion le pion noir est enfoncé par la pièce. Les autres pièces ne peuvent plus marcher sur ce terrain.

**Exception:** Si une pièce n'a plus d'autre possibilité de marcher, ou un joueur préfère à cause de réflexions tactiques d'entrer un terrain vide, ce joueur peut entrer un terrain vide avec chaque pièce qu' **une** fois. A cette occasion la pièce doit être tourner. Cela présente que ce pion a déjà utilisé ce coup. Les pions tournés ne peuvent plus entrer un terrain vide.

Si une pièce doit encore une fois marcher sur un terrain vide, elle est retirée du jeu. Si il s'agit de la pièce la plus petite, toutes les autres pièces sont à la fois retirées, et le joueur est sorti du jeu.

Si un pion ne peut plus marcher parce qu'il est bloqué par des autres pions, il est aussi sorti du jeu. dans le cas de la pièce la plus petite, toutes les pièces de cette couleur sont retirées.

### Le jeu commence

Le jeu est continué dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur à son tour tire **toutes** ses trois figures à la fois. L'ordre n'importe pas.

Chaque pièce avance selon sa taille en ligne direct un, deux ou trois terrains:

- la plus petite un terrain,
- la moyenne deux terrains,
- la plus grande trois terrains.

Les pions noirs sautés ne seront pas touchés. Les pion qui se trouve sur un terrain qui est arrivé par une le disparaît du tableau.

Les pions ne peuvent pas être sauté ou battu. La pièce moyenne et la pièce la plus grande peuvent éviter d'autres pièces d'un angle de  $120^\circ$  (regardez images 6 et 7).

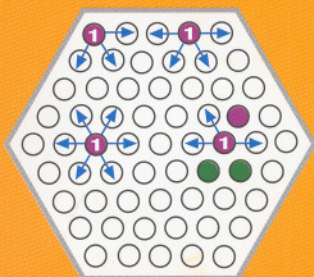


fig: 5

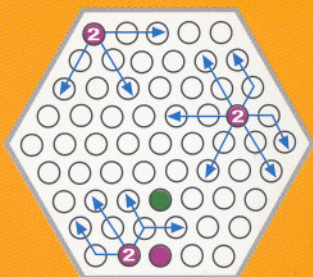


fig: 6

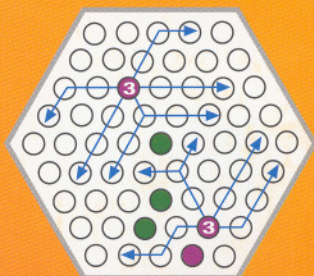


fig: 7

## Fin du jeu

Le joueur qui peut faire avec sa plus petite pièce le dernier pas gagne le jeu.

©2004 Mespi GmbH  
I-39049 Sterzing (BZ)  
Deutschhausstr. 7  
e-mail: [info@mespi.com](mailto:info@mespi.com)  
[www.mespi.com](http://www.mespi.com)

© 2004 Mespi GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.  
All rights reserved.  
Tous droits réservés.  
Tutti diritti riservati.

