

Venice
Connection



Alex Randolph

français

XEQUEO!

[ze ke'o]

C'est celui-là!

Aimables tromperies pour deux.

"Xe Queo!" veut dire "C'est celui-là!"
en vénitien.

Alex Randolph

XE QUEO!

[ze ku'eo]

Aimables tromperies pour deux.

Matériel

- 1 plateau (7x7 cases)
- 7 pions de différentes couleurs
- 2 séries de 7 cartes (les couleurs correspondent à celles des pions)
- 7 anneaux

Jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches. L'objectif de chaque manche est de ramasser un anneau. Pour gagner la partie il faut en ramasser quatre.

Préparations

Avant la première manche

- chaque joueur reçoit une série de 7 cartes;
- les 7 pions sont placés au hasard sur le plateau;
- un des joueurs place un anneau sur une case quelconque du plateau – mais pas près d'un pion;

- chaque joueur choisit secrètement un des pions, met la carte de la couleur correspondante au dessous de son paquet et pose celui-ci face cachée devant lui.

Pour les manches suivantes

- les 7 pions sont laissés à la place qu'ils occupaient à la fin de la manche précédente;
- e perdant de la manche précédente place un nouvel anneau sur le plateau;
- chacun choisit un pion et la carte correspondante comme dans la première manche.

Début

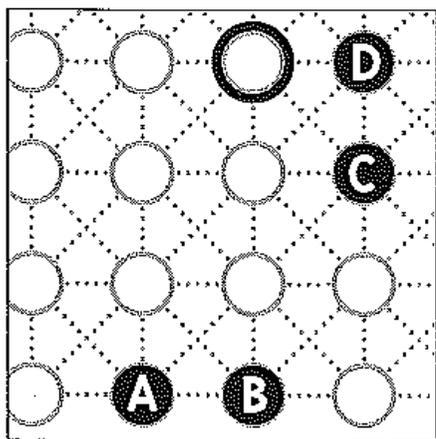
Dans la première manche, le premier coup est joué par le joueur qui n'a pas placé l'anneau; dans les manches suivantes, par le vainqueur de la manche précédente.

Les coups

A son tour de jeu, un joueur peut déplacer **n'importe quel pion**. Il peut soit le déplacer sur une case voisine libre, (comme le Roi aux échecs), soit le faire sauter par-dessus un pion voisin, pourvu que la case soit libre de l'autre côté, ou successivement par-dessus plusieurs pions (comme dans les Dames Chinoises). Mais attention! Chaque coup doit rapprocher un pion de l'anneau;

autrement dit, après le coup le pion doit être plus près de l'anneau qu'il ne l'était auparavant.

(Les distances diagonales sont considérées plus grandes que les distances orthogonales – voir diagramme.)



Le nombre de coups est le même, mais B est considéré plus proche de l'anneau que A, et D plus proche que C; on peut donc aller de A à B ou de C à D mais pas de B à A ou de D à C.

Ramasser les anneaux

Il y a trois manières de gagner l'anneau - et ce faisant de conclure la manche:

1. On déplace son propre pion dans l'anneau et on montre la carte correspondante.
2. Mais si l'adversaire, lui aussi, avait choisi ce même pion (et en donne la preuve, montrant la même carte), c'est **lui** qui

ramasse l'anneau.

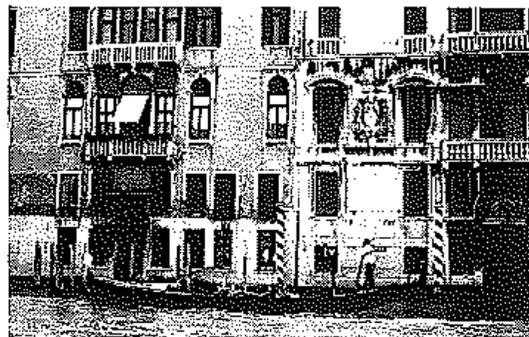
3. La troisième manière est le défi. Au lieu de déplacer un pion, quand c'est son tour, un joueur peut indiquer un pion - qu'il croit être celui choisi par l'adversaire - et dire "Xe queo!". Il ramasse l'anneau s'il a bien deviné, l'adversaire le ramasse s'il s'est trompé.

Important:

A son tour, un joueur doit toujours soit déplacer un pion, soit dire "Xe Queo!".

Fin du jeu

Le jeu est terminé dès qu'un joueur a ramassé quatre anneaux.



© 1998 by Venice Connection, Venice, Italy
– All rights reserved.

Venice Connection
tel. +39/041/5211029
fax +39/041/5240881
<dariodet@tin.it>