

# TREXO

© 2016 Jan Åke Hansson



## Contenu

Plateau de jeu  
45 briques  
Règles

2 joueurs

Durée de la partie : 10–20 minutes  
À partir de 7 ans

## Comment jouer

Déterminez par tirage au sort le joueur qui utilise les *croix* et celui qui utilise les *cercles*.

Le joueur qui a les *croix* commence le jeu et pose une brique sur une case de son choix du plateau de jeu. L'autre joueur joue à son tour en faisant de même. Chaque joueur pose tour à tour une nouvelle brique et la partie se poursuit ainsi de suite.

Les briques posées ne peuvent être ni déplacées ni retirées du plateau de jeu.

## Vainqueur

Le joueur qui parvient le premier à aligner cinq briques avec son symbole – à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale – remporte la partie. Le niveau de chacune des briques de l'alignement de symboles est indifférent. Seuls sont pris en compte les symboles supérieurs (visibles).

Lorsqu'il n'y a plus de briques ou s'il est impossible de poser une nouvelle brique, le jeu se termine sans vainqueur.

## Placement des briques

Chaque joueur place ses briques sur les cases de son choix. Il peut les poser au-dessus d'autres briques et créer autant de niveaux qu'il le souhaite. Les règles suivantes doivent être respectées :

- La brique doit être totalement à l'intérieur du plateau de jeu – il ne suffit pas que l'un des symboles le soit.
- Une brique peut être posée dans le sens de la longueur ou de la largeur, mais jamais en biais.
- Une brique superposée doit toujours être posée sur **deux** autres briques. Les briques sur lesquelles est superposée la nouvelle brique sont ainsi recouvertes à moitié par la nouvelle brique. Il est interdit de recouvrir totalement une brique avec une nouvelle brique.
- Lorsqu'une brique est posée sur deux autres briques, ces dernières doivent être au même niveau. La nouvelle brique doit reposer à plat et ne pas pencher.

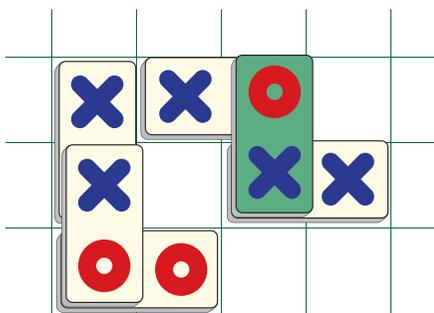
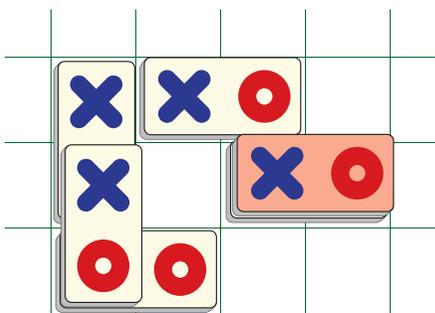
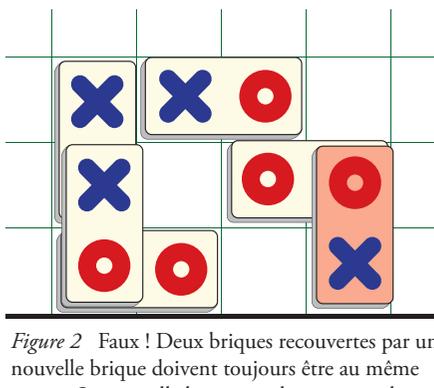
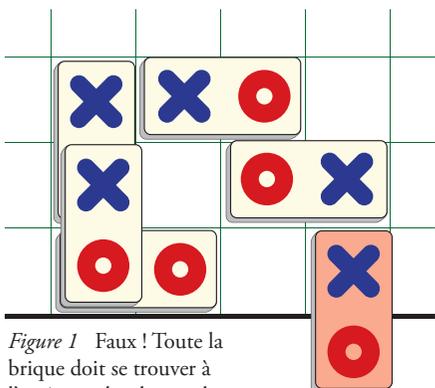
## Divers

On ne peut passer son tour. Si un joueur peut poser une brique lorsque c'est son tour, il doit le faire.

Le symbole de l'adversaire est considéré comme posé le premier. Si un joueur pose une brique de sorte qu'une ligne de cinq de chaque symbole est obtenue, c'est l'adversaire qui gagne.

Bonne chance ! Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre jeu !

### Exemples de coups :



D'autres conseils et exemples sur notre site Internet : [www.trexogame.com](http://www.trexogame.com)