

Le jeu à quatre joueurs:

Cette variante oppose deux équipes de deux joueurs qui disposent de neuf billes chacun, positionnées comme sur le schéma à droite. Toute communication entre deux joueurs de la même équipe est strictement interdite.



Le but du jeu:

Pour chaque équipe le but du jeu est le même, il s'agit d'éjecter la première, 6 billes de l'équipe adverse quelle que soit la couleur des billes adverses (6 billes en tout).

Les déplacements:

Ils sont exactement semblables à ceux de la règle à deux et trois joueurs: chaque joueur peut déplacer dans un même mouvement 1, 2 ou 3 de ses billes vers un point libre. Toutes les directions sont possibles, en avant, en arrière (en ligne) et même latéralement (en flèche). Il est interdit de déplacer plus de trois billes de sa couleur dans un mouvement. Les billes au-delà de 3 ne sont jamais prises en compte il est donc impossible d'avoir des Sumitos de 4 contre 3 etc... le maximum de billes de sa couleur pouvant être déplacées étant de 3.

Les poussées:

Pour pouvoir pousser les billes de ses adversaires il faut être en position de Sumito.

- 2 billes de la même équipe poussent 1 de l'équipe adverse
- 3 billes de la même équipe poussent 1 de l'équipe adverse
- 3 billes de la même équipe poussent 2 de l'équipe adverse

Pour constituer un Sumito vous pouvez compter les billes (1 ou 2) de votre partenaire à la condition que la bille qui est à l'origine du mouvement soit la votre. Vous pouvez pousser 2 billes de l'équipe adverse sans distinction de couleurs.

L'éjection:

Une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu par n'importe lequel des 6 côtés de l'hexagone. Rappel: l'équipe qui sort la première 6 billes de l'équipe adverse remporte la partie.



Le jeu à deux joueurs.

Le but du jeu:

éjecter, 6 billes de l'adversaire dans les glissières entourant le plateau hexagonal. La partie est gagnée par le joueur, qui le premier, aura réussi à obtenir ce résultat.



Le départ à deux joueurs:

14 billes blanches face à 14 billes noires, positionnées comme sur le schéma à gauche.

Les déplacements:

chaque joueur peut déplacer dans un même mouvement 1, 2 ou 3 de ses billes vers un point libre. Toutes les directions sont possibles, en avant, en arrière (en ligne) et même latéralement (en flèche). Il est interdit de déplacer plus de trois billes de sa couleur dans un mouvement. Les billes au-delà de 3 ne sont jamais prises en compte, il est donc impossible d'avoir des Sumitos de 4 contre 3 etc... le maximum de billes de sa couleur pouvant être déplacées étant de 3.



La poussée:

pour pousser les billes de son adversaire, il faut être en contact avec elles et se trouver en position de supériorité numérique.



C'est un **Sumito**, il en existe trois,

- 2 billes poussent 1 bille adverse



- 3 billes poussent 1 bille adverse



- 3 billes poussent 2 billes adverses



En cas d'égalité numérique (3/3, 2/2, 1/1), les forces alignées s'annulent. Aucun joueur ne peut pousser l'autre. Il faut alors par exemple briser l'égalité en attaquant sous un autre axe.

L'éjection:

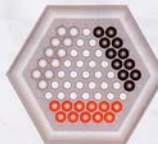
Une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu par n'importe lequel des 6 côtés de l'hexagone.
Rappel, le vainqueur est le premier des deux joueurs qui a sorti 6 billes de son adversaire.



Le jeu à trois joueurs:

Le but du jeu:

éjecter 6 billes adverses (en tout) pouvant appartenir à l'un ou l'autre de ces adversaires.



Les déplacements:

Ils sont exactement semblables à ceux de la règle à deux joueurs: chaque joueur peut déplacer dans un même mouvement 1, 2 ou 3 de ses billes vers un point libre. Toutes les directions sont possibles, en avant, en arrière (en ligne) et même latéralement (en flèche).

Il est interdit de déplacer plus de trois billes de sa couleur dans un mouvement. Les billes au-delà de 3 ne sont jamais prises en compte il est donc impossible d'avoir des Sumitos de 4 contre 3 etc... le maximum de billes de sa couleur pouvant être déplacées étant de 3

Les poussées:

pour pouvoir pousser les billes de ses adversaires il faut être en position de Sumito.

2 billes poussent 1 bille adverse



3 billes poussent 1 bille adverse



3 billes poussent 2 billes adverses



mais vous pouvez pousser les billes de vos adversaires quelle que soit leur couleur ainsi vous pourrez par exemple avec 3 de vos billes pousser 2 billes d'un même adversaire ou 1 bille de chacun. (Schéma)

L'éjection:

une bille est éjectée quand une poussée la fait sortir du plateau de jeu par n'importe lequel des 6 côtés de l'hexagone.

Rappel le premier des 3 joueurs qui a sorti 6 billes de ses adversaires remporte la partie qui s'arrête à ce moment. Les deux joueurs restant ne continuent pas la partie, puisque des billes du joueur vainqueur restent sur le plateau.

