

Super Morpion

Manuel

Pour 2 joueurs. Temps d'une partie : 5-15 minutes

Le morpion est de retour dans une version plus complexe, vous amenant à griller davantage de neurones mais créant des parties plus intéressantes ! Et si cela devient trop compliqué, vous pouvez toujours revenir aux sources avec le traditionnel morpion !

Matériel

- 9 Plaquettes de jeu
- 5 Marqueurs de points en Croix// Grandes pièces Croix
- 5 Marqueurs de points en Rond// Grandes pièces Rondes
- 42 petites pièces Croix
- 42 petites pièces Rondes
- 4 Accroches en coin
- 4 Accroches carrées

Montage du plateau de jeu

Pour monter le plateau de jeu, il est recommandé de mettre les plaquettes à l'envers et de les assembler au fur et à mesure. Faites un premier carré de plaquettes et installé une première accroche en coin, ainsi qu'une accroche carrée. Faites de même en rajoutant deux plaquettes sur le côté, puis finissez le plateau avec les plaquettes restantes.

But du jeu

Pour remporter la partie, il faut réaliser un super morpion avec trois plaquettes.

Débuter une partie

Les joueurs décident qui va commencer à jouer. Il n'y a pas de règles spécifiques pour choisir lequel des deux joueurs commencent.

Tour de jeu

A chaque tour de jeu, le joueur pose une pièce dans une des neuf places d'une plaquette. Pour savoir dans laquelle il doit jouer, il doit regarder le coup précédent de son adversaire.

Exemple : Le joueur A joue dans la plaquette n°1. Il choisit de placer sa pièce au centre. Le joueur B doit jouer dans la plaquette n°5. Il choisit de poser sa pièce dans le coin en bas à gauche de la plaquette 5. Le joueur A doit jouer dans la plaquette 7. etc.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Dans le cas où un des joueurs envoie l'autre dans une plaquette gagnée ou une plaquette avec une égalité, le joueur suivant peut jouer à n'importe quel endroit du plateau (vu que la destination de base est impossible).

Remporter une plaquette

Lorsqu'un des joueurs arrive à faire un morpion (une ligne , colonne ou diagonale avec le même symbole) **au sein d'une plaquette**, les pions de celle-ci sont enlevés et un marqueur de points est posé sur la plaquette. A partir de ce moment, lorsqu'un joueur devrait jouer dans cette case, il peut jouer n'importe où sur le plateau à la place.

Plaquette égalité

Lorsque toutes les cases d'une plaquette sont utilisées mais qu'aucun joueur n'a réussi à faire un morpion dedans, les pièces sont laissées dessus. Aucun des deux joueurs ne peut jouer sur cette plaquette et doivent jouer ailleurs.

Fin de partie

Le joueur qui arrive à faire un Super Morpion (ligne, colonne ou diagonale de trois plaquettes) gagne la partie. Si toutes les plaquettes sont terminées et qu'aucun Super Morpion n'a été fait, c'est le joueur qui a remporté le plus de plaquettes qui gagne la partie. Si les deux joueurs en ont le même nombre, il y a une égalité et c'est un match nul.

Variante

Il est possible de jouer au morpion traditionnel en ne jouant qu'avec les marqueurs de points. Le plateau reste le même et les petites pièces ne sont pas utilisées.