



DAMIX est un jeu innovant basé sur l'observation, la tactique et la logique de déplacement dans l'espace, sur un territoire à 6 faces colorées. Tous droits réservés à l'éditeur et son auteur.

Le but de chaque joueur est de choisir une couleur puis de transférer ses pions, le plus astucieusement possible sur la face opposée du cube, correspondant à sa couleur en se servant d'appui sur les pions neutres et ceux de l'adversaire.

La position des pions en début de partie est celle livrée lors de l'achat (voir schéma)

Le joueur qui démarre (exemple le joueur qui contrôle les 8 pions Jaune) devra déplacer **2 pions à chaque Tour, et ainsi de suite pour le ou les autres joueurs...**

1 → un des pions neutres (4 couleurs possibles en dehors de celle de l'adversaire)

2 → puis un de ses 8 pions,

les pions avancent, soit par simple déplacement, soit par saut.

1 pion peut se déplacer en avant, en arrière, à gauche ou à droite mais **jamais** en diagonale → **suivre les lignes en relief du Cube.**

Lors des mouvements, **le pion neutre déplacé** sert souvent d'appui stratégique pour effectuer, dans la foulée, **un déplacement plus efficace d'un pion de sa couleur.**

Un pion peut se déplacer vers **un espace vide** attenant **ou bien** sauter par dessus un autre pion de **n'importe quelle couleur** y compris la sienne, **si et seulement si**, un espace vide se trouve derrière ce pion (*principe des Dames chinoises*)

Il peut enchaîner dès que possible une série de sauts afin de prendre de l'avance sur les autres joueurs. Le saut n'est pas obligatoire.

Tant que les espaces libres l'autorisent, **le pion pourra se propulser** en direction de la **face de la couleur de son objectif** en se servant **des trous offerts** par les pions éparpillés de ses adversaires ou des pions neutres stratégiquement joués à chaque tour.

IMPORTANT: on a pas le droit de toucher les pions de son adversaire.

Plus un pion se déplace loin et de façon cohérente sur le cube, plus le joueur se rapproche de la victoire.

Un pion peut passer d'une face du cube à une autre par sauts successifs (Voir schéma ci dessous)

Le vainqueur est le ou les joueurs qui dans le même tour ont réussi à placer en croix leurs 8 pions sur la **face de la même couleur.**

Partie rapide : est déclaré vainqueur, le premier joueur qui a ramené ses 8 pions dans son territoire sans respecter **la position en croix** (16 positions possibles)

Conseil de jeu : ne pas laisser → de → pions → isolés → car chaque rapprochement coûte un tour.

Mode SUDOKU : Voir lien sur www.1-2-3-games.com