

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.

