

Suot à

2 joueurs – à partir de 8 ans.

Suot à © est un jeu de stratégie sur plateau

Composition du jeu

- ✓ 1 plateau Suot à © de 42 cases (6x7).
- ✓ 20 pièces réparties en 2 couleurs.



De gauche à droite, pour chaque couleur:

- 4 Pions à un collerette (A), chacun valant 1 point,
- 3 Pions à deux collerettes (B), chacun valant 2 points,
- 3 Pions sans collerettes (C) chacun valant 3 points,

But du jeu

Chaque joueur dispose de 10 Pions. Le but du jeu est de prendre les Pions adverses et être le premier à faire 9 points en additionnant les points de chaque Pion pris à l'adversaire. Les blancs commencent.

Mise en place du jeu

Chaque joueur place ses pièces suivant le schéma page suivante.

Copyrights © - Suot à © est une marque déposée. La règle du jeu est déposée. Les pièces et plateau sont des modèles déposés. Les pièces et plateau de ce jeu sont fabriqués en France. Les vernis de protection utilisés satisfont à la **norme Européenne EN71.3 « Sécurité des jouets »**.

Site web à venir.

B	C	B	C	B	C
	A	A	A	A	
	A	A	A	A	
C	B	C	B	C	B

Schéma de la mise en place du jeu

Déplacements des Pions sur le plateau

Tous les déplacements se font dans tous les sens, avant, arrière, sur les côtés et en diagonales.

Il existe 3 sortes de pièces:

- Les Pions avec 1 collerette (A), se déplacent d'une seule case dans tous les sens.
- Les Pions avec 2 collerettes (B), se déplacent au choix d'une ou deux cases dans tous les sens.
- Les Pions sans collerettes (C), se déplacent au choix d'une ou deux ou trois cases dans tous les sens.

IL EST INTERDIT DE SAUTER PAR DESSUS UN PION QUEL QU'IL SOIT.

LES DEPLACEMENTS SE FONT EN LIGNE DROITE, IL EST INTERDIT DE CHANGER DE DIRECTION LORS D'UN MÊME DEPLACEMENT.

Déplacements d'attaque

Pour :

- prendre un Pion adverse,
- se déplacer de Pion en Pion,

le Pion attaquant doit obligatoirement faire le maximum de son déplacement.

Pion attaquant



Distances de prises correctes (Les blancs prennent).

Libération d'un Pion adverse

Quand un Pion est pris, l'ensemble ne peut plus se déplacer, il faut attendre que l'adversaire le libère.

L'adversaire peut libérer un Pion:

- en se déplaçant sur un autre Pion, s'il est à bonne distance.
- en redescendant sur le plateau.

S'il choisit de redescendre sur le plateau, il applique la règle des déplacements sur le plateau.

Exemple: S'il redescend sur le plateau avec un Pion à deux collerettes (B), il a le choix de redescendre d'1 ou 2 cases dans tous les sens.