

## Plu-Ô

Un jeu de stratégie minimaliste de Laurent Escoffier. Design : Alortujou et L.Escoffier

2 joueurs à partir de 7 ans

Matériel : 10 pions de chaque couleur. 10 pavés pour le chemin.

**But du jeu** : Constituer une pile plus haute que l'adversaire à l'autre bout du chemin.

Les pions des joueurs vont se croiser en suivant le principe de déplacement suivant :

A son tour, un joueur commence par compter le nombre de piles qu'il contrôle, c'est-à-dire celles dont le bloc supérieur lui appartient. Puis il **doit** faire avancer tout ou partie d'une de ses piles d'un nombre strictement égal à ce nombre.

**NB : Ce nombre est forcément de 1 au premier tour**

C'est ensuite à l'autre joueur de faire de même.



### Précisions importantes :

**Il est interdit de reculer.**

**Les pions déplacés sont prélevés à partir du dessus des piles et ne doivent être ni séparés ni réorganisés.**

**Il peut y avoir des pions adverses parmi ceux déplacés.**

### Position de départ :

Si la case d'arrivée est occupée, les pions sont empilés sur ceux déjà présents.

Pour atteindre la dernière case, il faut se déplacer du nombre exact de cases.

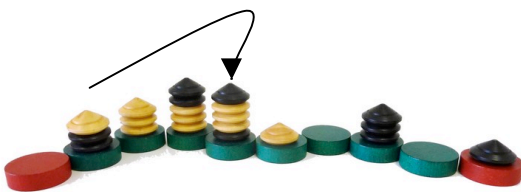
Une pile qui dépasserait la limite du chemin ne peut pas être jouée.

### Fin de la partie :

Les joueurs jouent jusqu'au bout de leurs déplacements possibles. Si un joueur est bloqué, l'autre continue seul.

Puis on compare les piles situées aux extrémités du chemin (uniquement sur la dernière case de chaque côté).

Le joueur ayant réalisé la plus haute « montagne » a gagné.



**Avant**



**Après**

Exemple de déplacement : Blanc contrôle 3 piles, donc il **doit** faire un déplacement de 3 cases. Il choisit de prélever 2 pions (son pion et un pion noir) sur sa pile la plus en arrière.