

Bi-litaire

Se joue à deux en deux tours.

Les deux joueurs ont des tâches différentes : l'un joue les billes (« joueur de billes »), l'autre bouge le plateau (« joueur de plateaux »). Après le premier tour, on en fait un second en changeant de rôle. On compare les résultats des deux jeux pour déterminer qui a gagné. Le gagnant est celui qui a enlevé le plus de billes du plateau. En fait, seuls les points du « joueur de billes » sont comptés. On peut enlever une bille en sautant par dessus (comme au solitaire). Et à la fin, moins il reste de billes, mieux c'est pour le « joueur de billes ». Le « joueur de plateaux » ne peut certes pas marquer de points, mais il peut empêcher l'adversaire de sauter (= points). Pour cela, il bouge le plateau coulissant et empêche ainsi l'adversaire de sauter.

Matériel

1 Plateau

12 Petits plateaux carrés coulissants (avec 4 espaces pour les billes et un enfoncement permettant de bouger chaque petit plateau)

48 billes

1 Règle du jeu

Début du jeu

Les douze petits plateaux coulissants sont placés sur le plateau de telle sorte que les quatre angles restent libres (en forme d'étoile).

Les 48 billes sont placées dans les creux des petits plateaux coulissants (4 par plateau). La couleur des billes est sans importance.

On tire au sort la personne qui commence avec les billes.

Le « joueur de billes »

1. Le « joueur de billes » et le « joueur de plateaux » jouent à tour de rôle.
2. Le « joueur de billes » commence. Il prend une bille de son choix sur le plateau. C'est le premier coup. C'est ensuite au tour du « joueur de plateaux » (voir chapitre « joueur de plateaux »). Pour le coup suivant, le « joueur de billes » doit suivre la règle ci-dessus :

3. Il a toujours deux possibilités.

Des sauts simples : si le « joueur de plateaux » ne fait pas de coup qui oblige le « joueur de billes » à faire un saut multiple, le « joueur de billes » saute par dessus une bille pour se placer dans la case libre placée derrière.

ATTENTION : Il n'est permis de sauter qu'à la verticale et à l'horizontale. Il est interdit de sauter en diagonale ou par dessus plus d'une bille à la fois.

Le « joueur de billes » ne peut sauter qu'avec une seule bille qu'il peut cependant choisir librement.

Deuxième possibilité : Le « joueur de plateaux » peut forcer le « joueur de billes » à faire ce qu'on appelle des sauts multiples (détails au chapitre « joueur de plateaux », point 4).

4. Après avoir sauté par dessus une bille, on l'enlève du jeu.
5. Le « joueur de billes » essaie de sauter en un tour par dessus le plus de billes possibles.
6. Le tour est terminé lorsque le « joueur de billes » ne peut plus sauter. Le nombre de billes restant sur le plateau est déterminant pour le « joueur de billes ».

Le « joueur de plateaux »

1. Le « joueur de plateaux » joue en bougeant au moins un des petits plateaux coulissants (exception : voir plus bas point 3).
2. À chaque coup, le « joueur de plateaux » peut bouger en même temps (!) un, deux ou trois petits plateaux coulissants, horizontalement ou verticalement. Les possibilités sont :

- Un petit plateau coulissant d'1, 2 ou 3 cases dans une direction.
- Deux petits plateaux coulissants qui se touchent d'1 ou 2 cases dans une direction.
- Trois petits plateaux coulissants qui se touchent d'1 case dans une direction.

Il n'est pas permis de bouger un petit plateau coulissant d'une demi-case.

Si l'on bouge une rangée de deux ou trois petits plateaux coulissants, cela ne peut se faire qu'en longueur, jamais latéralement.

3. Si un petit plateau coulissant est vide (donc s'il n'y a plus de billes dessus), le « joueur de plateaux » peut le retirer du jeu. Il n'est pas obligé d'enlever le petit plateau. S'il le fait, cela compte comme un coup.

S'il y a deux petits plateaux vides ou plus, le « joueur de plateaux » a besoin de deux coups ou plus pour les enlever. Pendant ce temps, le « joueur de billes » peut essayer de replacer des billes sur les petits plateaux vides. Le « joueur de plateaux » ne peut alors pas retirer le petit plateau.

4. Le « joueur de plateaux » détermine quels coups le « joueur de billes » doit faire : Si le « joueur de plateaux » oblige l'adversaire à faire des doubles et triples sauts ou plus, le « joueur de billes » doit alors faire ces doubles et triples sauts ou plus.

Le « joueur de plateaux » doit dire explicitement à l'adversaire ce qu'il veut. S'il dit par exemple « triple saut », le « joueur de billes » doit s'y tenir. Même s'il était possible de faire un quadruple ou un quintuple saut, seule compte la première annonce. Il n'est pas permis de changer.

Il est possible de changer plusieurs fois de direction pour faire un saut multiple, par exemple : premier saut en avant, deuxième saut à droite, troisième saut de nouveau en avant, etc.

Si une annonce du « joueur de plateaux » peut être réalisée de plusieurs façons, le « joueur de billes » peut choisir la variante qui est la plus intéressante pour lui.

Le « joueur de plateaux » n'est pas obligé d'annoncer. Mais s'il le fait, le « joueur de billes » doit respecter le nombre de sauts annoncé. Si le « joueur de plateaux » ne se rend pas compte qu'il est possible de faire un saut multiple et ne dit rien, le « joueur de billes » ne peut faire bien sûr qu'un simple saut. Il n'est pas obligatoire d'annoncer les simples sauts.

5. Le but du « joueur de plateaux » est de gêner l'adversaire. Il s'agit de bloquer la stratégie de l'adversaire afin que, pour finir, il n'y ait plus aucun saut possible. Plus cela arrive vite, plus il reste de billes en jeu et mieux c'est pour le « joueur de plateaux ».

6. Le « joueur de plateaux » ne marque pas de point – mais il peut bien sûr considérer que les billes adverses qui restent sont son œuvre. Plus il y a de billes, mieux il a joué.

Vainqueur

Le jeu se joue en deux tours avec changement de rôle. Le joueur qui, étant « joueur de billes », a laissé le moins de billes, est le vainqueur.

Exemple :

1^{er} tour : le joueur A est « joueur de billes », B est « joueur de plateaux ». Le tour se termine avec 21 billes sur le plateau.

2^è tour : le joueur B est « joueur de billes », A est « joueur de plateaux ». Le tour se termine avec 17 billes sur le plateau.

Le joueur B est le vainqueur.

Conseils pour le « joueur de plateaux »

Les débutants vont croire que le « joueur de billes » a pour ainsi dire le jeu en main. Le « joueur de plateaux » qui débute a l'impression qu'il ne peut que très peu influencer le jeu. Attention, c'est une impression trompeuse ! Le « joueur de plateaux » doit être très concentré et agir rapidement. Pour cela, il existe trois stratégies :

1. Le « joueur de plateaux » sépare les petits plateaux pleins des autres. Toutes les billes qui se trouvent sur un petit plateau isolé sont perdues pour le « joueur de billes » (tant que le plateau reste isolé).

2. Le « joueur de plateaux » doit retirer le plus de petits plateaux vides possibles du jeu. Moins il y a de plateaux, plus il est facile d'en isoler certains et plus le jeu devient difficile pour le « joueur de billes ». Certes, celui-ci n'est pas bête et va essayer de laisser une dernière bille sur chaque petit plateau (à moins que le « joueur de plateaux » ne l'oblige à l'enlever en annonçant un saut multiple).

3. Le « joueur de plateaux » peut diriger le jeu en obligeant sans cesse l'adversaire à faire les sauts multiples qu'il annonce. Cela ne fait rien si, comme cela, beaucoup de billes sont retirées du jeu. De cette façon, le « joueur de billes » ne peut jamais suivre sa propre stratégie.

Amusez-vous bien avec ce chef-d'œuvre qui arrive enfin, réalisé par Kris Burm. Les détails le rendent très amusant.

Alors : dépêchez-vous de vous procurer le « Bi-litaire ».