

CHALLENGE 5

Un jeu de stratégie et d'anticipation de Philip Shoptaugh pour deux joueurs âgés de 8 ans et plus.

CONTENU

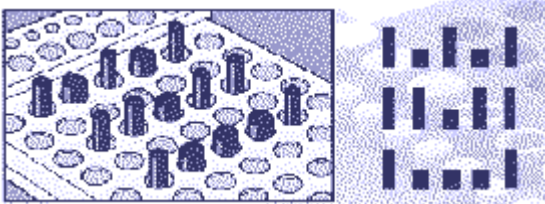
- Pièces violettes
 - 10 bâtonnets,
 - 4 cylindres creux,
 - 4 cylindres pleins
- Pièces jaunes
 - 10 bâtonnets,
 - 4 cylindres creux,
 - 4 cylindres pleins
- 1 plateau de jeu

BUT DU JEU

Être le premier joueur à constituer une des combinaisons gagnantes à l'aide de vos pièces de couleur.

Combinaisons gagnantes

Il existe 3 combinaisons gagnantes possibles qui alignent des bâtonnets et des cylindres pleins ou creux. (Voir illustration.)



Les pièces qui forment les combinaisons doivent être placées côte à côte et positionnées soit verticalement, soit horizontalement, soit en diagonale.

PRÉPARATION DU JEU

Placer le plateau de jeu entre les 2 joueurs. Chaque joueur choisit sa couleur, et place ses pièces sur les blocs de départ (la partie la plus haute du plateau étant en face de vous).

DÉBUT DE LA PARTIE

On désigne au sort le joueur qui commence la partie.

Placement des éléments sur le plateau

- A tour de rôle, chaque joueur place une de ses pièces sur le plateau.
- Vous n'avez pas le droit de déplacer les pièces de votre adversaire. Vous pouvez placer un de vos bâtonnets à l'intérieur d'un cylindre creux de votre adversaire. Vous pouvez aussi placer un de vos cylindres creux par dessus un des bâtonnets de votre adversaire.
- Cependant, vous ne pouvez pas placer un cylindre creux et un bâtonnet de la même couleur dans le même trou.
- Un bâtonnet et un cylindre creux de couleur différente qui partagent le même trou peuvent être utilisés par leur joueur respectif.
Par exemple, un bâtonnet jaune qui se trouve à l'intérieur d'un cylindre violet garde sa valeur pour le joueur de la couleur jaune.

Déplacement des pions et des cylindres

Dès que tous les éléments d'une même catégorie (bâtonnets ou cylindres) sont placés sur le plateau, vous pouvez les déplacer dans d'autres trous.

Dès que vos 10 bâtonnets se trouvent sur le plateau, vous pouvez les déplacer, même si certains de vos cylindres sont encore dans le bloc de départ.

De même, lorsque vos 8 cylindres sont placés sur le plateau, vous pouvez les déplacer, même si certains de vos bâtonnets sont encore sur le bloc de départ.

LE GAGNANT

Le premier qui forme une des 3 combinaisons gagnantes à l'aide de ses pièces remporte la partie.