

Jump

Un jeu à rebondissements

Contenu du coffret: Plateau de jeu, 32 kangourous (de 2 couleurs différentes)

But du jeu

Capturer le maximum de kangourous adverses.

1. Le jeu

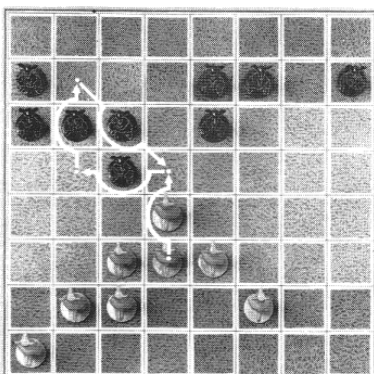
Chaque joueur place les 16 kangourous de la couleur de son choix sur les deux premières rangées du damier qui se trouvent devant lui. Choisissez le joueur qui commencera la partie. Les joueurs déplacent ensuite leurs kangourous à tour de rôle.

2. Les kangourous ne se déplacent qu'en sautant

Lors d'un même tour, vous pouvez sauter par dessus un ou plusieurs de vos kangourous ou ceux de vos adversaires, dans n'importe quelle direction – avant, arrière, diagonale, latérale – à condition toutefois que votre déplacement au-dessus **d'un kangourou** se fasse toujours **en ligne droite**, sans sauter de cases vides.

Remarques:

- Vous ne pouvez pas sauter deux fois par dessus le même kangourou au cours d'un même tour.
- Lorsque vous passez au-dessus d'un kangourou adverse, vous le retirez du jeu et le conservez.
- Vous êtes obligé de vous déplacer à chaque tour.



Exemple de déplacement:

Le kangourou jaune effectue quatre sauts et capture trois kangourous rouges.

3. La partie se termine dans l'un des 3 cas suivants:

- Un joueur a perdu tous ses kangourous.
- Un joueur ne peut plus se déplacer parce que ses kangourous sont bloqués.
- Le jeu est dans une impasse c.à.d. aucun des joueurs ne peut jouer.

Stratégie

Avant de terminer une partie en mettant votre adversaire dans l'impossibilité de jouer, assurez-vous que vous avez sur le plateau plus de kangourous que lui car sinon vous pourriez encore perdre.

Le gagnant

Le joueur qui a le plus de kangourous sur le jeu à la fin de la partie est déclaré gagnant.

MB France
Service Contrôle Qualité,
B.P. 13, 73370 Le Bourget du Lac.

MB Belgium S.A.
Avenue Louise, 386, 1050 Bruxelles.

MB
JEUX

© 1985 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.

4109-LF 1185