

Jumpin' java game

Ce jeu de stratégie, rapide et facile à apprendre va vous faire bouillonner le cerveau pour trouver de nouveaux moyens de surpasser votre adversaire.

JOUEURS : 2

ÂGE : 8 ans et +

BUT DU JEU : Soyez le premier joueur à empiler vos tasses et soucoupes à l'extrémité opposée de la piste de jeu.

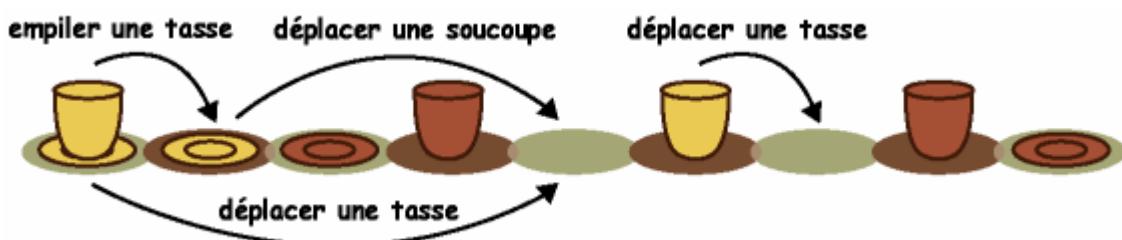
CONTENU : Quatre tasses et quatre soucoupes (deux ensembles dans chaque couleur) ainsi qu'une piste de jeu dépliante.

MISE EN PLACE : Dépliez la piste de jeu et placez-la au centre de la table. Chaque joueur choisit la couleur rouge ou jaune. On empile les tasses sur les soucoupes assorties aux extrémités opposées de la piste de jeu (voir ci-dessous).



JEU : Le joueur qui possède les tasses et les soucoupes jaunes joue en premier. Chaque joueur à son tour déplace une tasse ou une soucoupe. Il n'y a que deux mouvements possibles. Une tasse ou une soucoupe peut sauter en avant vers la prochaine case vide ; une tasse peut sauter sur la prochaine soucoupe de la même couleur.

Aucune tasse ou soucoupe ne peut sauter par-dessus une case vide. Une tasse ne peut pas sauter sur une soucoupe d'une autre couleur. Quand une soucoupe contient une tasse, elle ne peut pas se déplacer tant que la tasse ne s'est pas d'abord déplacée. Si un mouvement est possible, le joueur doit jouer. Cependant, un joueur peut passer s'il ne peut déplacer aucune de ses pièces. Aucun mouvement ne peut être fait vers l'arrière. Des mouvements possibles sont montrés ci-dessous :



GAIN : Le premier joueur qui parvient à empiler ses tasses sur ses soucoupes, sur les deux cases de l'extrémité opposée à ses cases de départ, gagne la partie.

