

Jeu pour deux joueurs (à partir de 8 ans)



Matériel

1 plateau de 25 cases (5x5) comportant

3 «Cases de Sortie» pour chacune des couleurs (matérialisées par le biseau du pourtour du plateau) (fig. 1).

16 portes qui tournent autour d'un axe.
5 boules blanches et 5 boules noires.

But du jeu

Le premier joueur qui sort du jeu toutes les boules de sa couleur a gagné la partie. Cette sortie doit obligatoirement se faire par l'une des trois cases de sortie (fig. 1).

Déroulement de la partie

Position de départ (fig. 1). Les portes sont placées dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur joue à tour de rôle UN COUP. Un coup a pour but soit d'entraîner ses boules vers leurs cases de sortie, soit de repousser et de ralentir la progression des boules de l'adversaire. Un coup consiste toujours à pousser une boule de sa couleur contre une porte (simple ou double / fig. 2 et 3) et de déplacer ainsi sa boule d'une case. L'ouverture de la (des) porte(s) se fait d'1/4 de tour et la boule va occuper la case suivante (fig. 2 et 3). Cette même poussée peut parfois également entraîner un mouvement en chaîne. Un mouvement en chaîne n'est possible que s'il y a toujours une porte entre deux boules, car une boule ne peut jamais pousser une autre

boule (fig. 4: possible, fig. 5: non autorisé).

Exemples

Un mouvement en chaîne de 2 boules: le joueur pousse une de ses boules contre une porte (simple ou double) qui en s'ouvrant d'1/4 de tour, dans son mouvement, pousse à son tour une autre boule (peu importe l'appartenance de celle-ci, une boule noire ou blanche) = sa boule + 1 porte (simple ou double) + 1 boule (blanche ou noire).

Un mouvement en chaîne de 3 boules = sa boule + 1 porte (simple ou double) + 1 boule (blanche ou noire) + 1 porte (simple ou double) + 1 boule (blanche ou noire) (fig. 4). Etc.

Que la dernière boule d'un mouvement en chaîne pousse ou non une porte (simple ou double), le mouvement en chaîne reste possible. Une boule qui vient d'être poussée ne peut être jouée immédiatement en sens inverse, qu'à l'aide d'une autre boule de sa couleur non concernée par la poussée de l'adversaire.

La progression (la direction) des boules dépend directement du choix de la porte qui va être poussée et ouverte (fig. 2). Les boules peuvent donc, en fonction de la configuration des portes, être déplacées dans tous les sens sur le plateau (en avant, en arrière, à droite ou à gauche).

Jouer reste obligatoire, sauf quand un joueur est momentanément bloqué (quand il ne peut plus pousser de boule(s) contre une porte). Il passe alors son tour jusqu'à ce que le jeu lui permette de rejouer. Veiller à éviter de se trouver dans ce cas.

Sortie des boules

Dès qu'une boule atteint une case de sortie (fig. 1), elle est immédiatement retirée du jeu.

Conseils de jeu

Ne pas laisser une boule isolée sans porte devant elle. Si cela était le cas (comme pour les boules d'angle au début de partie) essayer avec d'autres boules de lui en rabattre une.

Fin de partie

La partie s'arrête dès l'instant où le premier joueur a sorti ses cinq boules. La partie s'arrête aussi dès l'instant où, de part et d'autre, il n'y a plus de porte disponible donnant accès aux cases de sortie. Dans ce cas, le joueur gagnant est celui qui a le moins de boules sur le plateau de jeu (il peut y avoir des parties nulles).

Cases de Sortie O

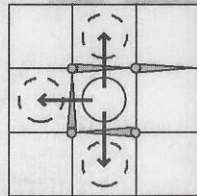
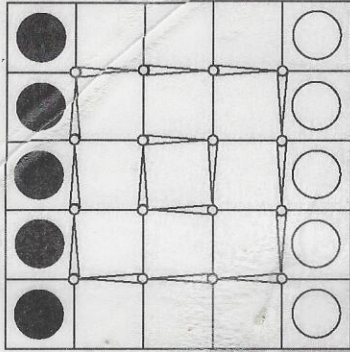


fig. 2

Cases de Sortie ●

fig. 1

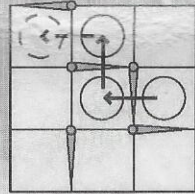


fig. 4

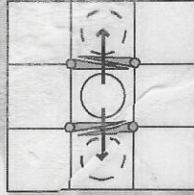


fig. 3

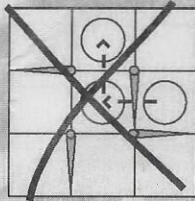


fig. 5