

Corner



Corner

Oui obtient le plus grand nombre de points, grâce aux billes collectées?

Jeu stratégie pour 2 ou 4 joueurs, de Sid Sackson
Jeux Ravensburger® No 60451249

Contenu: 1 plan de jeu, 36 billes (8 jaunes, 7 rouges, 7 vertes, 5 bleues, 4 blanches, 3 grises, 3 noires), 2 flèches rouges, 2 flèches jaunes

Idee du jeu

Le but de ce jeu consiste à amasser, en retirant du plan de jeu, le plus grand nombre de billes, de façon à obtenir un plus grand nombre de points que l'adversaire.

Avec chaque coup réalisé pour son propre compte, le joueur influence le coup suivant.

De ce fait, il est important d'en tenir compte.

Jeu pour 2 personnes

Preparatif

Le plan de jeu est disposé de telle façon que chaque joueur ait devant soi une rigole de dépôt des billes. Les billes sont disposées dans les excavations prévues à cet effet, sans tenir compte d'aucun ordre, donc au hasard. Le premier joueur choisit la flèche rouge, le second la flèche jaune. Le joueur qui a choisi rouge, commence la partie.

Deroulement de la partie

Le rouge dispose sa flèche, en la faisant glisser sur le bord du plan de jeu. Il l'arrête ensuite à l'endroit choisi.

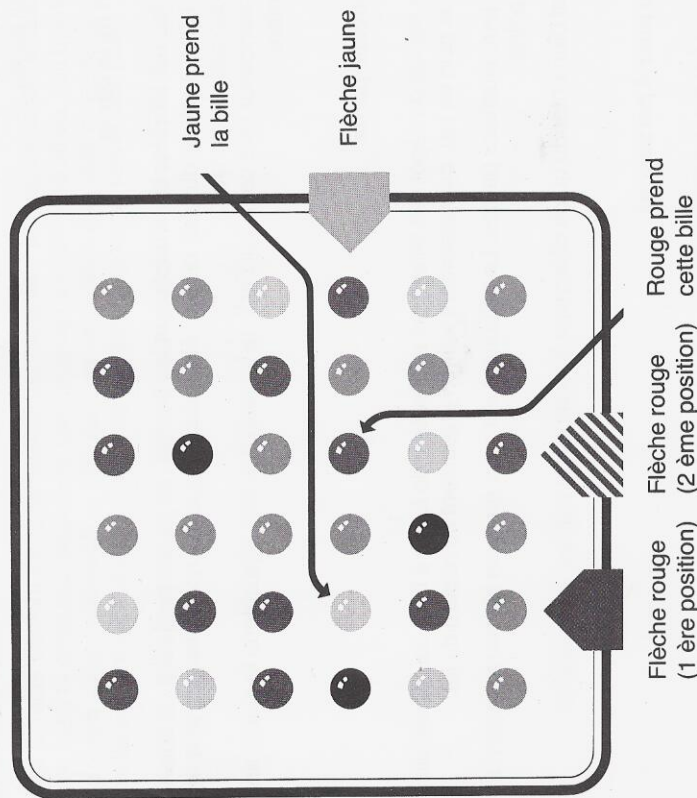
La flèche doit être perpendiculaire à une rangée verticale de billes.

Le jaune fait de même, de son côté, en plaçant sa flèche en face d'une rangée horizontale de billes. Il prend la bille qui se trouve à l'intersection entre les flèches rouge et jaune. La bille est ensuite déposée dans la rigole de dépôt, prévue à cet effet.

Attention: Les 3 billes noires ne doivent jamais être prises, raison pour laquelle, l'intersection entre les deux flèches rouge et jaune, ne doit jamais porter sur une bille noire.

Maintenant, c'est au tour du rouge à jouer. Il déplace donc sa flèche, de façon à obtenir, dans l'intersection entre la flèche jaune et sa rouge, une bille. Il la prend et la met dans sa rigole de dépôt.

De cette façon, et ainsi de suite, chaque joueur déplace sa flèche pour obtenir, par intersection, le droit d'enlever une bille. Il ne déplacera que sa flèche.



Les flèches doivent être déplacées de cette façon, aussi longtemps qu'il est possible de retirer des billes. Les joueurs n'ont pas le droit, de laisser passer un tour, en plaçant, par exemple, leur flèche en intersection avec une case vide, ou une bille noire.

Valeur des points

Il est important de pouvoir obtenir d'une même couleur, la quantité maximum de billes, étant donné que le nombre de points est tributaire de ces quantités par couleur. Pour une bille, on obtient un point, deux billes de la même couleur toujours, trois points, pour trois, six points, selon le tableau ci-dessous:

$$① = 1 \quad ② = 3 \quad ③ = 6 \quad ④ = 10 \quad ⑤ = 13 \quad ⑥ = 16 \quad ⑦ = 20 \quad ⑧ = 24$$

Ce tableau est également imprimé sur le plan du jeu.

Important: Si un joueur, à la fin d'une partie, n'a que des billes d'une seule couleur, les points obtenus sont multipliés par deux, et ceci indépendamment du fait qu'il pourrait encore se trouver des billes de cette même couleur sur le plan de jeu.

Fin de la partie

Le jeu est terminé, si en déplaçant les flèches, un joueur ne peut plus obtenir de billes à retirer du plan de jeu, étant donné que les noires ne peuvent, en aucun cas, être prises.

Le vainqueur sera celui, qui selon le tableau des points, a obtenu le plus grand nombre.

Nouvelle partie

Les rigoles de dépôt des billes sont soulevées, de façon à faire couler les billes sur le plan de jeu, qui reprennent leur emplacement au hasard du jet.

On joue plusieurs parties. Le vainqueur est celui qui aura obtenu le maximum de points.

Il est bien entendu qu'on détermine le nombre de parties, au préalable.

Jeu pour 4 personnes

Pour le jeu à 4, les règles de base sont les mêmes. On apportera, ensuite, les modifications suivantes:

Les joueurs sont assis face à face. Les joueurs d'une même équipe s'assoient face à face. Une équipe prend la flèche rouge, l'autre la jaune, comme précédemment.

Le premier joueur à la flèche rouge commence, suivi de son voisin de gauche, qui appartient à l'équipe jaune. Celui-ci place sa flèche, retire la bille en intersection.

C'est maintenant au tour du deuxième joueur de l'équipe rouge, à positionner la flèche, et à retirer une nouvelle bille.

Il sera suivi par le deuxième joueur de l'équipe jaune qui positionnera également sa flèche. Celle-ci indique deux possibilités d'intersection, et le joueur a le droit de choisir quelle bille il va retirer.

A partir de ce moment, les joueurs ont donc la possibilité de choisir entre les billes qu'ils veulent prendre, selon les intersections obtenues. Il arrive aussi, bien entendu, qu'il ne reste qu'une seule bille à retirer, compte tenu que l'autre intersection est déjà dégarnie, ou qu'il s'y trouve une bille noire, qui comme nous le savons, ne peut être retirée.

S'agissant d'un jeu par équipe, les billes sont collectées par le meneur. Les points sont additionnés pour le compte des deux partenaires.

Les joueurs doivent obligatoirement déplacer leur flèche, de façon à obtenir une bille. Si cette manœuvre ne permet plus de retirer des billes, soit que tout est vide dans l'intersection, soit qu'il ne reste plus que des billes noires, la partie est terminée, même si au coup suivant, on pourrait retirer une bille.

Le vainqueur de cette partie sera l'équipe qui aura amassé le plus grand nombre de points.