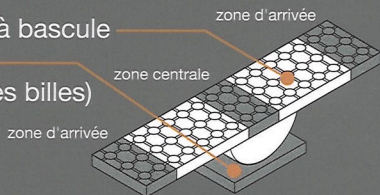


Contenu

- 1 plateau en bois à bascule
- 1 socle en bois
- 1 coupelle (pour les billes)
- 1 dé
- 12 billes noires
- 12 billes blanches



But du jeu

Être le premier à réunir quatre billes de sa couleur dans sa zone d'arrivée sans qu'un bord du plateau ne touche la table.

Préparation

On fait coulisser le plateau pour retirer la coupelle, avant de remettre le plateau en place. Le plateau à bascule doit ensuite être posé sur son socle en bois parfaitement à l'horizontale. (*Astuce : il faudra peut-être ajuster le plateau sur le socle ou l'orienter différemment pour le stabiliser à la position souhaitée.*)

Déroulement de la partie

Chaque joueur choisit sa couleur de billes et sa zone d'arrivée. Chacun lance le dé : le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé commence la partie.

À chaque tour, le joueur concerné a deux options : il peut soit placer une nouvelle bille de sa couleur sur l'une des encoches de la zone centrale, soit lancer le dé pour déplacer une ou plusieurs de ses billes en fonction du chiffre obtenu.

Mouvement des billes :

- Les billes avancent, reculent ou se déplacent sur le côté (mais pas en diagonale).
- Pour effectuer un déplacement, un joueur peut faire rouler sa bille d'une encoche à l'autre OU la poser directement sur son nouvel emplacement.
- On peut sauter par-dessus une ou plusieurs billes de son adversaire pour avancer sur le plateau (cette action compte comme un seul mouvement).
- Il n'est pas permis de sauter par-dessus ses propres billes.
- Si on obtient un deux ou un trois au dé, on peut diviser ce chiffre pour bouger plusieurs billes.
- Lors d'un tour, une seule et même bille ne peut être déplacée qu'une seule fois. Imaginons qu'un joueur fasse un trois et qu'il avance une bille d'une case, puis recule une autre bille d'une case. Il n'a alors pas le droit de bouger à nouveau la première bille pour terminer son coup.
- Les billes peuvent être déplacées partout sur le plateau, y compris dans la zone d'arrivée du joueur adverse.
- Lorsqu'il lance le dé, le joueur doit obligatoirement déplacer une ou plusieurs billes selon le chiffre indiqué, même s'il doit pour cela faire sortir de sa zone d'arrivée l'une de ses billes qui s'y trouve déjà.

Enfin, pendant toute la durée de la partie, il est interdit de bloquer le mouvement du plateau (ou d'essayer de l'accentuer), que ce soit en le touchant directement OU à l'aide d'une bille.

Victoire

Si un bord du plateau touche la table (même pendant une nanoseconde) suite au coup d'un joueur, celui-ci perd automatiquement la partie et c'est son adversaire qui l'emporte. Sinon, c'est le premier joueur qui parvient à réunir quatre billes de sa couleur dans sa zone d'arrivée qui est déclaré vainqueur.

Bien entendu, comme tout génie de la physique qui se respecte, il crie « Eureka » !

Remarque : Si les deux joueurs se retrouvent dans une impasse, ils peuvent recommencer la partie OU suivre les règles d'une des variantes du jeu.

Variantes du jeu

- Deux conditions de victoire : placer quatre billes de sa couleur dans sa zone d'arrivée OU faire basculer le plateau de sorte que la zone d'arrivée de l'adversaire touche la table.
- Pour gagner la partie, il suffit de réunir quatre billes de sa couleur dans n'importe quelle zone d'arrivée.
- Interdiction de faire rouler les billes : pour effectuer un déplacement, un joueur peut uniquement poser la bille directement sur son nouvel emplacement.
- Partie sans le socle.
- Règles « maison » : les joueurs conviennent à l'avance de règles personnalisées. Les possibilités sont infinies !

Règle mise en ligne par

didacto.com
Jeux éducatifs et matériels pédagogiques



Le jeu Rock Me
États-Unis par Ma

TM ©

WWW.MARBLESTHEBRAINSTORE.COM

FABRIQUÉ EN CHINE

T47303_0002_20103002_GBL_IS_R2