

MATÉRIEL

Un plateau et 12 billes par joueur.

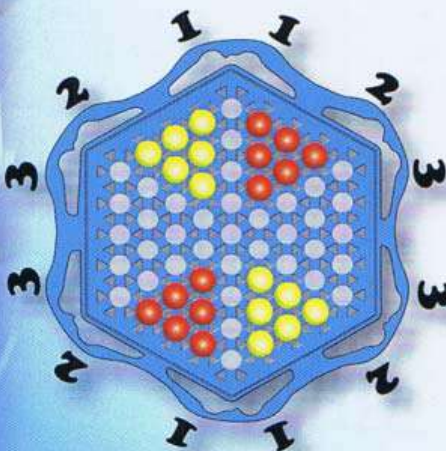
BUT DU JEU

Le premier joueur qui marque 6 points de victoire en touchant les cibles a gagné. Il faut réussir à pousser les billes adverses sur les cibles pour les toucher. Les points de victoire sont notés 1, 2 ou 3 en bordure de chaque cible.

PLATEAU DE JEU ET POSITIONS DE DÉPART

Les billes placées sur le champ de jeu sont dites « vivantes ». Elles peuvent toujours être déplacées. À l'inverse, les billes qui ont été poussées dans les cibles sont « mortes » et y demeurent jusqu'à la fin de la partie.

Au début de la partie les billes sont toujours placées dans la position indiquée ci-dessous.



Position de départ

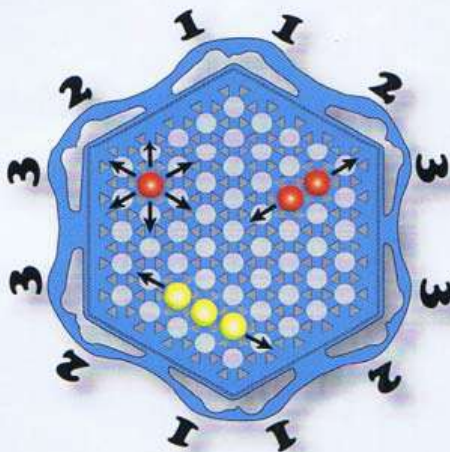
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur. Rouge commence toujours la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle.

LES DÉPLACEMENTS

À son tour de jeu, un joueur peut déplacer dans un même mouvement, une ou plusieurs billes.

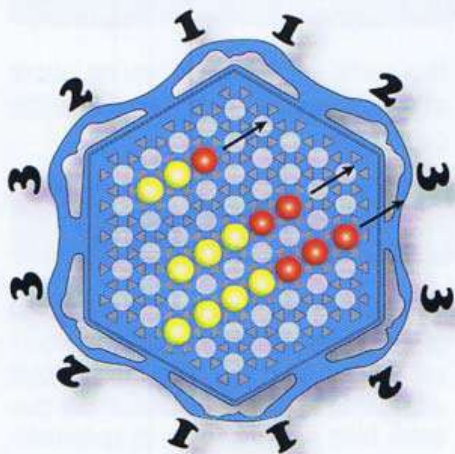
- Une bille seule, vers n'importe quelle alvéole libre voisine.



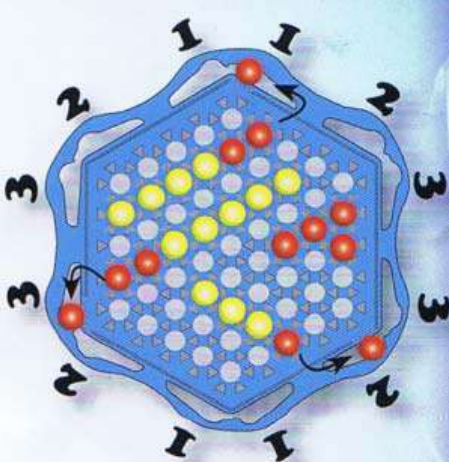
- Deux, trois, quatre, cinq billes ou davantage : ensemble, vers une alvéole placée en avant ou en arrière de la ligne qu'elles forment ensemble : il n'y a pas de limite au nombre de billes que l'on peut déplacer ensemble, d'un même mouvement, à condition que :

- Ces billes soient parfaitement alignées dans le même axe ;
- Il y ait un emplacement libre à l'extrémité du groupe que l'on déplace ;

- Il n'y ait pas de billes adverses à l'intérieur d'une ligne que l'on veut déplacer ;
- Ce mouvement n'aboutisse pas à éjecter une de ses propres billes.



Seules les billes de votre adversaire poussées dans les cibles vous rapporteront des points ! Il est interdit d'envoyer soi-même une de ses propres billes dans les cibles.



POUSSER L'ADVERSAIRE

À son tour de jeu, chaque fois qu'un groupe de billes est au contact d'une bille ou d'un groupe de billes adverses en nombre inférieur, celui qui dispose de la supériorité numérique peut pousser. Cette action n'est jamais obligatoire. Pour repousser une bille ou un groupe de billes adverses il doit y avoir un espace vide derrière la bille ou le groupe de billes que l'on repousse.

Touche : pour marquer des points, il faut réussir à placer les billes adverses dans les cibles.

Assaut : pour y parvenir il faut d'abord pousser ces billes adverses.

Il n'y a pas de limite au nombre de billes que l'on peut repousser, sinon la longueur même du plateau de jeu.

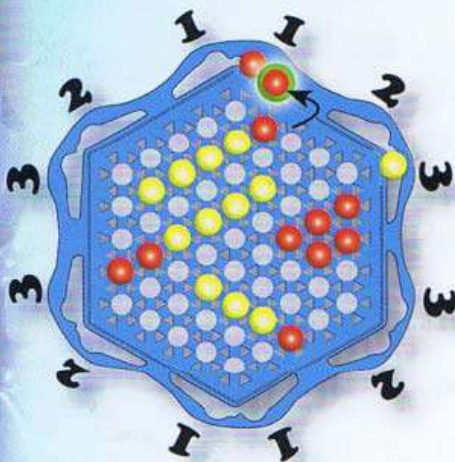
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le premier joueur qui marque 6 points de victoire en touchant les cibles a gagné. Les billes adverses que vous repoussez hors du plateau tombent dans les cibles qui indiquent alors la valeur de la bille éjectée. Une bille qui a été éjectée roule et vient se loger dans une cible vide.

À partir de cet instant, la bille vaut le nombre de points indiqué sur le bord de la cible : **1, 2 ou 3 points.**

Il ne peut y avoir qu'une seule bille par cible.

Si la cible est déjà occupée comme dans l'exemple ci-dessous, cette seconde bille (entourée de vert) ne vaudra aucun point de victoire.



Si une de vos billes est éjectée en direction d'une cible déjà occupée (par une de vos billes ou par une bille adverse) vous avez deux choix :

- soit vous la récupérez puis vous la placez à l'endroit libre de votre choix sur le plateau. Mais en ce cas, vous ne faites aucune autre action de jeu. Ce geste remplace l'action de jeu usuelle (déplacement ou poussée) ;
- soit vous la retirez simplement et l'écartez en dehors de l'aire de jeu. Cette bille est définitivement retirée

du jeu. Elle ne pourra plus y revenir. Elle ne compte pour aucun point. Puis vous jouez normalement (déplacement ou poussée).

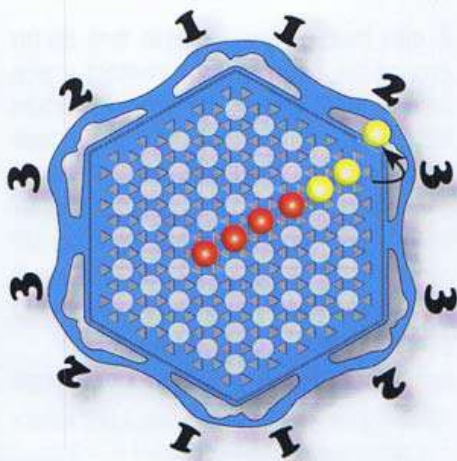
FIN DE PARTIE

Une partie est gagnée lorsqu'un joueur atteint en premier le score de 6 points de victoire.

REMARQUE

AU SUJET DU PLATEAU DE JEU

Une bille poussée dans l'axe exact des grandes diagonales du plateau pourrait a priori atteindre deux cibles. Mais une petite astuce mécanique fait que cette bille sera toujours et automatiquement dirigée vers la cible de la valeur la plus basse.



© 2011 - Michel Lalet & Laurent Lévi