

Jeux de Boeck

Relever le défi !



4 joueurs



7 ans et +



30 min



Matériel

1 plateau / 4 * 4 billes / 1 jeu de 54 cartes

But du jeu

Le but du jeu est d'être la 1^{er} équipe à rentrer ses billes dans ses maisons.

Règles du jeu

Positionnez les billes sur les 4 logements en dehors du circuit. Constituez les équipes et positionnez-vous face à face.

Distribuer 5 cartes à chacun des joueurs. A son tour, le joueur doit choisir une carte de sa main et réaliser son effet sur une de ses billes de son choix. Puis il piochera une carte pour en avoir toujours 5 en main.

Effets des cases :

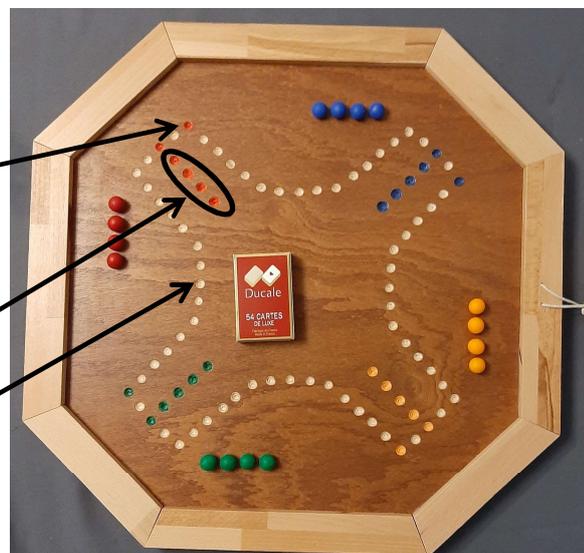
Case 18 : Position d'une bille qui rentre, tant qu'elle est sur cette case elle ne peut être ni prise, ni doublée.

La maison : la bille ne peut pas être prise.

Case 7 : Le pion qui arrive sur cette case peut sauter à la case 7 suivante.

Prise d'une bille :

Une bille qui finit sur une case occupée par une autre bille (de l'équipe adverse ou de son équipe) l'éjecte en dehors du plateau. La bille éjectée doit recommencer depuis le début.



FIMOBOIS^{*}
Location jeux en bois
& vente objets déco

 fimo bois@hotmail.com
http://fimo bois.free.fr
06 66 32 34 94

* Fabrication artisanale

Ce jeu ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans et ne doit pas être utilisé sans la surveillance d'un adulte

Rentrer ses billes dans sa maison :

Pour faire entrer une bille dans sa maison, le joueur doit réussir à tomber directement sur l'un des 4 cases. Dans sa maison, une bille ne peut pas passer par-dessus une autre. Une bille rentrée ne ressort plus, mais elle peut continuer à avancer à l'intérieur de sa maison.

Lorsqu'un joueur a rentré toutes ses billes, il joue ses cartes pour faire avancer les billes de son partenaire.

Effets des cartes :

- **Joker** : Fait rentrer une bille ou l'avancer de 18. Lorsqu'un joueur joue un joker, il repioche une carte et peut rejouer tout de suite ou plus tard
- **As**: Fait rentrer une bille ou avance de 1
- **Roi**: Fait rentrer une bille ou avance de 13, le roi mange tout sur son passage.
- **Dame**: Fait avancer de 12
- **Valet**: Permet d'intervertir l'une de ses billes avec un autre sur le plateau (sauf une bille qui est sur sa case de départ). Il est possible d'intervertir deux de ses propres billes.
- **7**: peut-être décomposé, c'est à dire que l'on joue par exemple 4 avec une bille et 3 avec une autre ou $3 + 2 + 1 + 1$ avec nos quatre billes.
- **5**: Oblige à faire avancer de un pion adverse de 5 et vous autorise à lui faire franchir sa case de départ.
- **4**: Oblige à reculer de 4 (si on vient juste d'entrer et que l'on recule, le tour est déjà fait et on peut rentrer au prochain coup dans la maison). Il est interdit d'entrer dans la maison en reculant.
- Toutes les autres cartes font avancer de leur valeur (par exemple un 8 permet d'avancer de 8 cases).



Ce jeu ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans et ne doit pas être utilisé sans la surveillance d'un adulte