

Pièges

Pour 2 à 4 joueurs de 7 ans à plus.

Comment joue-t-on?

A tour de rôle, les joueurs déplacent les glissières qui se trouvent de chaque côté de la planche de jeu. Chacune des 14 glissières (7 oranges et 7 blanches) a 3 positions et possède une butée à ses extrémités. Le mouvement des glissières libère des trappes dans la grille centrale, provoquant la chute des billes et leur élimination du jeu. Chaque joueur possède 5 billes d'une même couleur et essaie d'en garder au moins une sur la grille plus longtemps que ses adversaires.

Qui gagne?

Celui qui échappe à ses adversaires le plus longtemps possible, c'est-à-dire le dernier joueur à avoir encore une ou plusieurs billes sur la grille.

Avant de jouer:

Chaque joueur prend 5 billes de la même couleur et les place dans la case de rangement située à sa droite. (Trois des cases sont rondes et l'autre carrée.) lorsqu'il y a trois joueurs, on utilise 15 billes et lorsqu'il y a 2 joueurs, on utilise 10 billes seulement. Les billes qui restent sont retirées du jeu.

Chacune des 14 glissières peut être déplacée dans l'une des trois positions en manœuvrant les butoirs des extrémités.

Le butoir peut toucher la grille centrale.
Le butoir peut se trouver à mi-chemin, au centre.
Le butoir peut être vers l'extérieur du jeu.

Au début de chaque partie, placez au hasard chacune des 14 glissières dans l'une des trois positions, afin que le déroulement des parties soit toujours différent.

Comment jouer?

Les joueurs placent toutes leurs billes sur la grille, une à la fois et à tour de rôle, en jouant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand toutes les billes sont placées, le premier joueur doit déplacer une des glissière de son choix - orange ou blanche - d'un seul cran, mais jamais de la position A à la position C ou vice et versa, pour essayer d'éliminer la bille d'un adversaire en la faisant tomber dans le fond du jeu. Il n'est pas permis de faire un essai avant de jouer si un joueur touche une glissière il doit continuer à la déplacer. Plusieurs billes peuvent tomber lors d'un seul déplacement de la glissière.

Lorsque son tour arrive, un joueur n'a pas le droit de déplacer la glissière manœuvrée par le joueur précédent.

Lorsque les 5 billes d'un joueur sont tombées dans le fond de la grille, ce joueur est éliminé.

Lorsque la partie se joue à 2, ou qu'il ne reste que 2 joueurs en course, chaque joueur a le droit de déplacer la même glissière deux fois de suite seulement.

Le dernier joueur ayant encore une ou plusieurs billes sur la grille a gagné la partie. Si les deux dernières billes tombent en même temps, c'est le dernier joueur ayant déplacé la glissière qui a gagné.

N.B. Pour retirer les billes qui se trouvent sous la grille à la fin de la partie, penchez le jeu vers la case carrée. Cette case sert également au rangement des billes.