

Karambolage

Un jeu d'action pour 2-4 joueurs à partir de 6 ans.

Durée de la partie: environ 20 à 30 minutes

Contenu:

1 cordelette de délimitation

1 corde

6 pions de différentes couleurs

2 dés à couleurs

1 bloc servant de bande

Le jeu de base „Karambolage“

Les deux pions dont les couleurs ont été jouées aux dés doivent se heurter l'un l'autre. Si l'action est réussie, les joueurs reçoivent des points. Le bloc peut servir de bande et permettre de réaliser des coups difficiles.

But du jeu:

Les joueurs essayent, avec beaucoup d'habilité et de chance, d'atteindre le nombre de points fixé à l'avance (par exemple 10 points).

Préparation au jeu:

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les 6 pions sont posés au centre distants de les uns des autres. Les dés et le bloc sont

mis à côté de la surface de jeu . Les joueurs doivent se munir d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie:

Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points à atteindre, par exemple 10 points. Le joueur le plus jeune commence. Il lance les deux dés:

1. mêmes couleurs: le joueur reçoit un point et peut continuer à lancer les dés. Si les dés indiquent à nouveau la même couleur, il obtient un point supplémentaire.
2. deux couleurs différentes: le joueur prend la corde et essaye avec celle-ci de catapulter un des deux pions dont la couleur a été jouée au dé contre le pion de l'autre couleur. Il faut observer les règles suivantes:
 - lors du tir, le joueur n'a pas le droit de toucher un troisième pion.
 - il peut, avant son tir, placer le bloc où il veut si un troisième pion bloque le passage: voir paragraphe bloc.
 - lors du tir, la délimitation n'a pas le droit d'être touchée ou dépassée. (Si cela arrive, voir paragraphe „délimitation“.)
 - Si, après que 2 pions se soient touchés, l'espace les séparant est inférieur à 5 cm, il faut rétablir un écart de 5 cm.

Après avoir tenté le tir, il existe plusieurs possibilités:

1. Le pion n'est pas atteint: c'est au joueur suivant de jouer.
2. Le tir n'est pas valable, par exemple si la ligne de délimitation a été dépassée: le joueur suivant pourra à son tour tenter sa chance.
3. Le pion est atteint: le joueur peut noter son point et arrêter. Il peut aussi prendre le risque de continuer et de relancer les dés:
 - si les dés indiquent la même couleur, il obtient un point supplémentaire et relance les dés.
 - il peut lancer les dés aussi longtemps que ses tirs sont réussis ou qu'il obtient la même couleur avec les deux dés.
 - s'il manque son coup, il perd tous les points obtenus lors de ce tour.

La ligne de délimitation:

Les pions qui dépassent cette ligne sont replacés à un endroit quelconque à plus de 5 cm de chaque autre pion.

Si un pion se trouve à moins de 2 cm de la ligne de délimitation ou d'un pion se trouvant dans l'angle, il peut, avant le tir, être déplacé de 2 cm vers le centre de la surface de jeu.

Le bloc servant de bande:

Il est utilisé lorsque les pions n'ont pas la position idéale pour exécuter convenablement un tir direct.

Les joueurs essayent alors de placer le bloc de manière à faire ricocher le pion avec lequel ils tirent, ce qui exige une certaine adresse.

Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'un joueur atteint ou dépasse le nombre de points fixé au départ.

Variante Karamba

(Une ligne imaginaire entre les deux pions dont la couleur a été jouée aux dés doit être franchie par un troisième pion. Chaque franchissement apporte au joueur un point supplémentaire).

But du jeu:

Chacun essaye d'atteindre le nombre de points fixé au préalable.

Préparation au jeu:

La corde de délimitation est tendue sur la table de façon à former un carré. Les 6 pions et les dés sont posés à côté de la surface de jeu. Le bloc n'est pas nécessaire pour cette variante. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie:

Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de points à obtenir. Avant chaque tour, celui qui va jouer répartit comme il veut les 6 pions sur la surface de jeu. Le plus jeune commence. Il lance les deux dés.

1. les dés indiquent la même couleur: le joueur relance un seul dé pour obtenir une couleur différente.
2. deux couleurs différentes: il s'agit de franchir la ligne imaginaire entre les deux pions aux couleurs indiquées par les dés avec un troisième pion de son choix.

Le joueur peut utiliser la corde pour vérifier que la ligne a été dépassée.

Le joueur reçoit un point pour chaque franchissement.

Si le tir réussit, le joueur peut continuer à jouer. Les pions qui quittent la surface de jeu sont éliminés. Le tour est terminé lorsque les dés indiquent une couleur qui n'est plus présente sur la surface de jeu.

Si un joueur fait un doublet, il est obligé de relancer un des deux dés afin d'obtenir deux couleurs différentes. Celui qui estime avoir suffisamment de points ou que les pions ne sont plus en position idéale pour d'autres tirs peut arrêter et noter ses points. Celui qui continue et rate son coup perd tous les points obtenus au cours de ce tour.

Fin de la partie:

La partie est terminée aussitôt que les points à atteindre ont été obtenus ou même dépassés. Vainqueur est celui qui y parvient le premier.

Variante Karamboli

Les pions sont tirés les uns après les autres. Les joueurs essaient de toucher les pions déjà en jeu.

But du jeu:

Chacun essaye, au cours d'un nombre de tours donné d'obtenir le plus de points.

Préparation au jeu:

La corde est tendue de façon à former un rectangle. Les pions sont alignés à environ 5 cm les uns des autres le long d'un grand côté.

Les dés et le bloc sont laissés de côté. Les joueurs se munissent d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter les points.

Déroulement de la partie:

On se met d'accord sur le nombre de tours. Le plus jeune commence et prend la corde. Les pions doivent être tirés les uns après les autres. A chaque tir, on essaie d'atteindre le plus de pions possible.

Les pions qui quittent la surface de jeu comptent 2 points en moins. Chaque pion touché compte 1 point.

Lorsque les 6 pions ont été tirés, le joueur note ses points et replace les pions en position initiale pour le joueur suivant.

Fin de la partie:

La partie est terminée dès qu'on a joué le nombre de tours fixé au départ. Vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points.

Comment utiliser la corde:

1. Poser la corde en demi-cercle autour d'un pion.
2. Tendre la corde pour propulser le pion.