

MAKE FIVE (CINQ SUR CINQ)

Matériel de jeu

Plan de jeu incliné avec 5 colonnes
25 jetons de 5 couleurs différentes
Un petit sachet en étoffe
Les règles du jeu

But du jeu

Le but du jeu est d'aligner horizontalement tous les jetons de la même couleur. Tandis que l'un des joueurs essaie de créer un maximum de désordre, son adversaire a pour but d'aligner les jetons horizontalement dans le chariot.

Préparation

Le plan de jeu incliné (chariot) est placé entre les deux joueurs. Les cinq premiers jetons (pris au hasard du sachet) sont placés dans les cinq colonnes du chariot. (fig.1)

Déroulement du jeu

Le joueur A (aligneur) retire un jeton quelconque du chariot et le place en dernière position d'une colonne de son choix. Il a aussi le droit de passer. (fig.2)

Le joueur D (destructeur) prend au hasard un jeton du sachet pour le mettre en dernière position d'une colonne de son choix. Il n'est pas permis d'intercaler les jetons! (fig.3)

A et D jouent alternativement (fig.4). Tandis que le joueur A essaie de créer de l'ordre en déplaçant les jetons du

chariot, son opposé D cherche à faire le désordre. Quand le joueur D a rempli le chariot avec le dernier jeton du sachet, le joueur A peut faire un ultime mouvement avant que les comptes ne soient faits.

Décompte

Seuls les triplés, quadruplés et quintuplés horizontaux d'une même couleur sont pris en compte. Dans notre exemple le joueur A obtient 12 points. (fig.5)

La suite du jeu

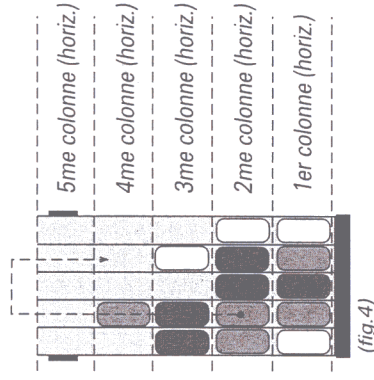
Après avoir noté les points pour l'aligneur, les deux joueurs changent de rôle et on recommence avec un chariot vide.

Fin du jeu

La partie est gagnée par celui qui obtient le plus de points après trois jeux pour chacun des deux joueurs, soit par celui qui réussit le premier jeu c.à.d. celui qui réussit le premier jeu sans fautes à 25 points. Dans ce cas la partie se termine immédiatement.

© 1997, Zoch Verlags GmbH.

Si vous avez trouvé plaisir au principe de jeu "ordre et désordre", nous vous proposons encore le jeu "HYLE" de Eric Solomon (édition franjos)



(fig.4)

exemple

3 points	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet
5 points	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet
4 points	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet
0 points	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet
0 points	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet	Red	Green	Yellow	Turqu	Violet

(fig.5)