

# DEAMBULLE

**Type de jeu :** tactique

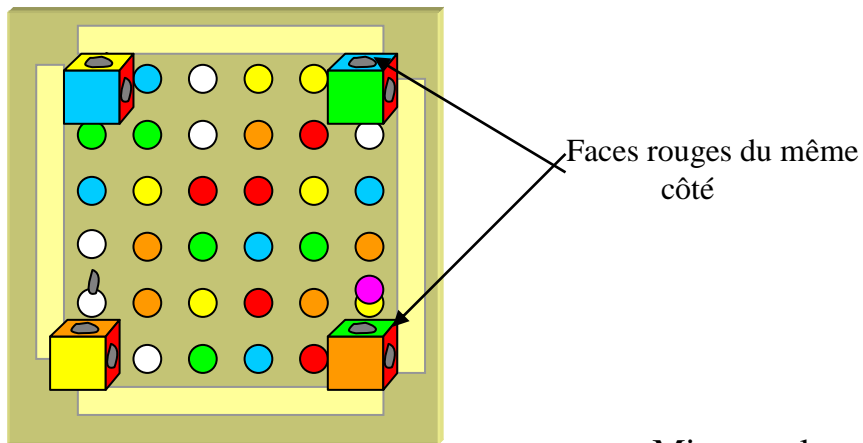
**Matériel :** plateau composé de 36 trous, 36 billes de 6 couleurs différentes, 4 cubes perforés sur 5 faces dont chaque face à une couleur différente, une grosse boule en bois.

**Nombre de joueurs :** 1, 2, 3 ou 4

**Durée :** +/- 15 minutes

**But du jeu :** seul : prendre toutes les billes en un minimum de coup. A plusieurs : prendre le plus de billes possible.

**Disposition de départ :**



## Mise en place, déplacement et règles à plusieurs joueurs

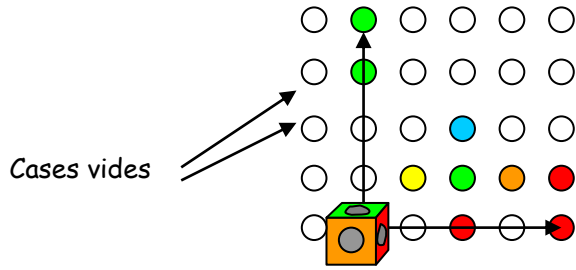
Chaque joueur choisit un cube et un coin du plateau où il le placera. La face lisse permet de distinguer chaque cube. Les 36 billes sont ensuite placées aléatoirement en vrac sur le plateau. Les cubes des joueurs sont placés sur les coins choisis face lisse au dessus et les faces rouges du même côté. On ne peut pas passer son tour. Les cubes se déplacent librement horizontalement ou verticalement en basculant d'une seule face, dans le sens de leur marche, sur une case occupée ou non par une bille. Le cube ne peut pas basculer sur sa face lisse si la case est occupée par une bille. Lorsqu'il ne reste qu'une bille par joueur sur le plateau, elles ne peuvent plus être couvertes par un cube.

## **Plusieurs niveaux de jeu**

Pour tous les niveaux, la face cachée du cube et les billes cachées par les cubes ne comptent pas.

- **Niveau 1:** prises simples: si la couleur de la face du cube correspond à la même couleur que la bille juste devant, celle-ci est acquise sauf au départ, en effet **le cube doit se déplacer obligatoirement pour qu'il y ait prise**. Plusieurs billes peuvent être prises en même temps ( 1 bille par face) .
- **Niveau 2 :** la prise peut se faire même à distance et à la fois plusieurs billes contiguës ou non sur la même ligne si elles ne sont pas séparées par une bille d'une autre couleur. Donc plus de 4 billes peuvent être prises en même temps.

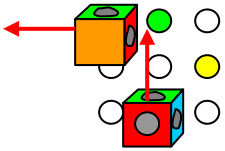
**Ex :**



La position du cube permet dans cet exemple de prendre 4 billes à distance en même temps : 2 vertes et 2 rouges.

- Niveau 3 : la face supérieure des cubes adverses indique la couleur que le joueur ne peut pas prendre à son tour de jeu.
- Niveau 4 : deux cubes ne peuvent pas être sur la même ligne horizontalement ou verticalement avec la même couleur face à face.

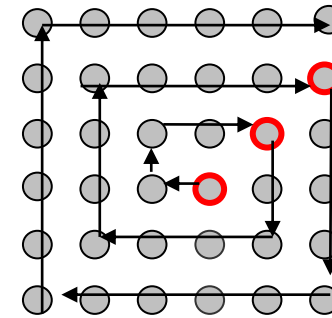
### Règle de la « soufflette » :



Un cube, en se déplaçant et libérant ainsi une ligne, peut amener à tout moment à une prise automatique d'une bille par un autre joueur, à condition qu'elle soit repérée avant qu'un autre joueur ne joue. Ex : le cube orange en se déplaçant a permis à l'adversaire de prendre sans bouger la bille verte même si ce n'est pas son tour de jeu.

### Variantes

1) En coopération : 2, 3 ou 4 joueurs, doivent prendre au moins 2 fois plus de billes que la grosse boule. Principe : les 36 billes sont placées sur le plateau. La grosse boule est placée sur la case entourée de rouge la plus au centre, la bille est retirée et lui appartient déjà. Un seul cube au choix est placé n'importe où sur le plateau. A chaque fois que les joueurs ne peuvent pas prendre une bille, c'est la grosse boule qui en prend une sur son parcours (voir le schéma du parcours en spirale). Elle prend donc à tous les coups. Elle passe les cases vides et le cube sur son chemin jusqu'à la prochaine bille.



2) On joue au niveau 2. Le but est d'avoir le plus de points possible. Chaque couleur à une valeur différente

Blanc: 1 point, jaune: 2 points, orange: 3 points, vert: 4 points, rouge: 5 points, bleu: 6 points. La dernière bille acquise vaut 10 points quelle que soit sa couleur.