

UN JEU DE COMBINAISONS de BOULES

Pour 2 - 6 joueurs

Le matériel de jeu

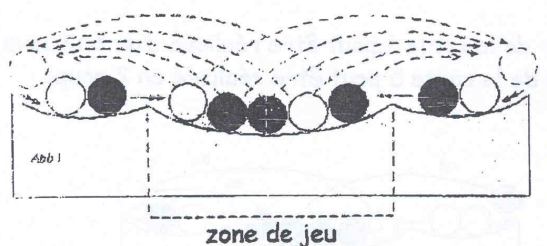
1 rail (support)
9 boules bleues et jaunes
une série de cartes à jouer dont
28 avec un fond bleu foncé et
11 avec un fond bleu clair
1 règle de jeu

Règles du jeu :

Les joueurs s'affrontent pour construire dans la zone de jeu centrale les combinaisons de boules qui correspondent aux modèles repris sur les cartes à jouer retournées face vers le haut.

LE COUP STANDARD :

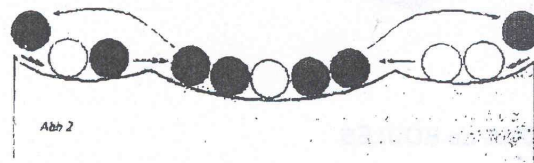
Un joueur enlève n'importe quelle boule de la zone de jeu et la dépose à l'extrême gauche ou droite du rail et pousse les 2 boules qui s'y trouvent de telle façon à ce que la boule intérieure roule dans la zone de jeu (centre) et forme une nouvelle combinaison. Important : Les combinaisons peuvent être ordonnées aussi bien de gauche à droite que de droite à gauche dans la zone de jeu, elles peuvent donc également être lues à l'envers, comme dans un miroir.



LE COUP EXCEPTIONNEL :

Le coup exceptionnel n'est joué que dans certaines situations, lorsque la règle le prévoit. Dans ce cas on enlève toujours les 2 boules extérieures de la zone de jeu et on les dépose à gauche et à droite du rail, afin que 2 nouvelles boules puissent rouler dans la zone de jeu. Ensuite le jeu continue avec les coups standards.

Le coup exceptionnel est exécuté par le joueur qui se trouve à gauche du joueur, qui a interrompu le jeu par le cri (« OYE,AYA »).

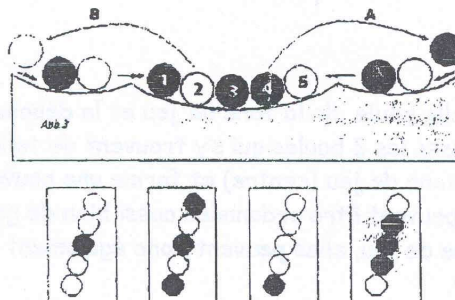


LES CARTES A JOUER

Il y a 28 cartes avec un fond bleu foncé et 11 cartes avec un fond bleu clair.
 Les combinaisons représentées sur les cartes à fond bleu foncé sont à réaliser en un coup, celles des cartes à fond bleu clair peuvent être réalisées soit en un seul coup, soit en 2 coups consécutifs.

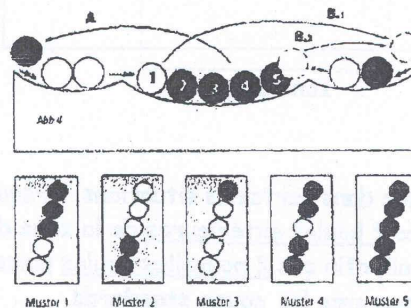
Exemple 1

- Dans cet exemple (fig. 3) la combinaison de la 2^{ème} carte peut être réalisée en déposant la 4^{ème} boule à l'extrême droite du rail.
- En déposant la 2^{ème} boule à l'extrême gauche, on obtient la combinaison de la carte 4.



Exemple 2

- La combinaison de la carte 1 peut être réalisée d'un seul coup
- La combinaison de la carte 5 peut être réalisée en 2 coups.



LE JEU

AYA ou OYE

But du jeu

Réaliser dans la zone de jeu le plus grand nombre de combinaisons représentées sur les cartes des adversaires et en même temps protéger ses propres cartes des saisies des autres joueurs.

Préparation du jeu

Distribution des cartes lorsqu'il y a 2 à 3 joueurs :

Devant chaque joueur on dépose 10 cartes, face vers le bas.

Lorsqu'il n'y a que 2 joueurs, le restant de cartes est déposé en 2 tas face vers le bas au milieu, près du rail (9 + 10 cartes)

Lorsqu'il y a 3 joueurs, les 9 cartes restantes se trouvent en un seul tas face vers le bas au milieu, près du rail.

Distribution des cartes lorsqu'il y a 4 à 6 joueurs :

Les cartes sont distribuées d'une façon égale entre les joueurs, le reste est déposé à côté du rail. Tous les tas sont tournés face vers le bas.

Les boules de couleur sont déposées sur le rail dans un ordre quelconque (5 dans la zone de jeu et 2 à gauche et 2 à droite).

Déroulement du jeu.

On retourne tous les tas de cartes, aussi bien celui du milieu que ceux qui se trouvent devant les joueurs. Les modèles de combinaisons apparaissent et le jeu commence tout de suite ! Le but est

- de former, après avoir crié « AYA », une des combinaisons qui figure sur n'importe quelle carte retournée en réalisant un coup standard ou
- d'affirmer en criant « OYE » qu'aucune combinaison de carte ne peut être réalisée dans la zone de jeu. (Faites surtout attention aux cartes à fond bleu clair qui peuvent être réalisés en 2 coups !).

Pour former une combinaison, il faut impérativement réaliser un coup. Ceci est également valable si une combinaison est déjà « toute prête » (ce qui peut arriver après un coup "exceptionnel")

Le cri "AYA "

Si vous constatez, qu'il est possible de réaliser une combinaison dans la zone de jeu, vous criez "AYA", et vous exécutez immédiatement le coup, sans tarder. Toutes les cartes des adversaires qui correspondent au modèle réalisé, sont enlevées du jeu. Si c'est le cas pour votre propre carte, elle est glissée en-dessous du tas. Si la personne qui a crié AYA, ne sait pas réaliser le modèle, on lui retire la carte qui se trouve en haut de son tas. Dans ce cas, on applique la règle du 2^e coup exceptionnel "

Si on réalise le modèle de la carte du tas du milieu, celle-ci est considérée comme gagnée et glissée, face vers le haut, en-dessous du tas du joueur qui a réalisé ce modèle.

Le cri "OYE "

Si vous constatez, qu'aucun modèle ne peut être réalisé, alors vous criez "OYE " ! Vos adversaires ont maintenant le temps de vérifier ! Si on trouve une possibilité, de contredire le cri "OYE ", alors vous perdez votre carte du haut du tas. Si par contre le "OYE " était justifié, tous les joueurs doivent enlever leur carte du haut et la retirer du jeu et on applique maintenant la règle du "coup exceptionnel ". Celui-ci est exécuté par le voisin de gauche de celui qui a crié " OYE ". On continue ensuite le jeu.

Fin du jeu

Le jeu est terminé, lorsqu'un joueur ne possède plus de carte. Le vainqueur est celui qui possède le plus grand nombre de cartes. On joue soit 5, soit 10 tours et ensuite on effectue le comptage.

Tactique

Il est surtout important de faire attention à son propre tas, car le nombre de cartes restantes sera pris en considération lors du comptage final.

Les « faux » coups - le coup exceptionnel

Si quelqu'un réalise par erreur dans la zone de jeu une combinaison, qui n'est représentée sur aucune carte, ou s'il joue en 2 coups, alors le voisin de gauche réalisera toujours un coup exceptionnel avant que le jeu ne soit poursuivi normalement.

AYA TURBO

But du jeu

Réagir rapidement afin de réaliser le plus grand nombre de combinaisons représentées sur les cartes dans la zone de jeu

Préparation du jeu

On dépose 4 ou 5 tas ($3 \times 10 + 1 \times 9$ ou $4 \times 8 + 1 \times 7$) face vers le bas sur la table. Les boules sont déposées dans un ordre quelconque sur le rail. Il y a évidemment 5 boules dans la zone de jeu et respectivement 2 boules à gauche et à droite.

Déroulement du jeu

Les règles du jeu sont en grande partie identiques à celles du « AYA » ou « OYE ». La particularité est que tous les joueurs s'affrontent pour obtenir les cartes déposées en tas au milieu. Chaque joueur qui gagne, reçoit la carte, dont il réalise le modèle. On crie soit « AYA » soit « OYE » avant chaque coup. Pour chaque cri « OYE » justifié, le joueur reçoit de chaque tas du milieu encore présent une carte (donc un max. de 5 cartes). Il ne perd qu'une carte si son cri a été réfuté.

Chaque vrai ou faux « AYA » représente le gain ou la perte d'une carte.

Les cartes perdues - par un faux « AYA » ou « OYE » sont retirées du jeu, du moins s'il y a déjà des cartes gagnées. Chaque « mauvais » coup est suivi d'un coup « exceptionnel ».

Fin du jeu

Le vainqueur est celui qui, après que toutes les cartes des tas du milieu aient été distribuées, possède le plus grand nombre de cartes. On joue soit 5, soit 10 tours et ensuite on évalue.

AYA - Tour à tour

But du jeu

Le but est à nouveau de réaliser des modèles dans la zone de jeu d'après les cartes découvertes. Les cartes avec les modèles correspondantes sont retirées du jeu. Le vainqueur est celui qui a retiré en premier lieu toutes les cartes.

Préparation du jeu

Les cartes sont distribuées d'une façon égale à tous les joueurs (2 - 6) et celles qui restent sont mises de côté. Chaque joueur dépose 5 de ses cartes face vers le haut l'une à côté de l'autre sur la table. Les cartes à fond bleu clair peuvent à nouveau être réalisées en un ou en 2 coups.

Déroulement du jeu

Le joueur, qui en premier lieu annonce par son cri AYA qu'il peut réaliser un modèle, commence. Il peut maintenant déposer autant de cartes l'une après l'autre qu'il peut réaliser de modèles. Ensuite, les cartes retirées sont à nouveau complétées par des cartes retirées de son tas. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant joue comme indiqué ci-dessus.

Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a déposé (retiré) toutes les cartes. Il est également terminé, lorsqu'un joueur a pu réaliser le modèle de toutes ses cartes découvertes d'une traite.

Attention :

Chaque joueur doit au moins réaliser un coup, lorsque c'est son tour, même s'il ne réalise pas de modèle. S'il réalise un modèle, il peut seulement jouer à nouveau s'il peut réaliser d'autres modèles de carte. Si ce n'est pas le cas, c'est au tour du joueur suivant.

Les « faux » coups - le coup exceptionnel

Si quelqu'un réalise par erreur dans la zone de jeu un modèle, qui n'est représenté sur aucune carte, ou s'il joue par erreur 2 coups, alors le voisin de gauche réalisera toujours un coup standard avant que le jeu ne soit poursuivi normalement.

Tactique

Dans cette variante, il n'y a pas d'obligation de retirer les cartes dont le modèle a été réalisé. Il est tout à fait possible de collectionner des cartes, par exemple des cartes analogues à 2 coups, pour ensuite déposer une série complète (5 cartes), et ainsi terminer le jeu prématurément.

Variante

Au lieu de déposer 5 cartes, on peut déposer 4 cartes, ce qui est inévitable lorsqu'il y a 5 ou 6 joueurs.

AYA à la maternelle

5 cartes sont déposées face vers le haut. Chaque joueur essaye à tour de rôle de créer consécutivement autant de modèles dans la zone de jeu que possible et il peut prendre ces cartes.

Pour chaque joueur, les 5 cartes sont chaque fois complétées en fonction des cartes gagnées par le joueur précédent.

Chaque joueur commence par le coup exceptionnel avant de réaliser d'autres coups pour réaliser des modèles. Le vainqueur est le joueur qui à la fin possède le plus grand nombre de cartes.

Variante

Le nombre de cartes découvertes est augmenté à 8 ou 10. Le temps de jeu durant lequel des modèles peuvent être réalisés consécutivement, peut être réduit pour chaque joueur à 30, 20 ou 10 secondes, ce qui nécessite un contrôle rigoureux avec une montre, dès que le coup exceptionnel a été réalisé.

Fin du jeu

Le vainqueur est celui qui a collectionné le plus grand nombre de cartes en réalisant des modèles