

QUITS

Préparation (Jeu à 2 joueurs)

Chaque joueur place ses cinq billes dans le coin du plateau situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle.

But du jeu : Etre le premier à sortir trois de ses billes par l'angle opposé du plateau

Déroulement de la partie :

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur doit :

- Soit déplacer une de ses billes: une bille se déplace d'une seule case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche. Une bille ne peut pas se poser sur une case occupée, ni sauter une autre bille. Elle ne peut être déplacée vers l'arrière qu'en coulisant la rangée de cases sur laquelle elle se trouve.
- Soit coulisser une rangée de cases: un joueur peut déplacer une rangée de 5 cases si au moins une de ses billes s'y trouve. Pour déplacer une rangée de cases, il faut saisir une case vide (sans bille) à une extrémité puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé. On ne peut pas jouer le coup inverse à celui qui vient d'être joué par l'adversaire. Une bille sort du plateau dès qu'elle atteint la case située dans le coin opposé à sa base de départ.

Fin de la partie :

Le premier joueur qui a sorti 3 de ses billes gagne la partie.

Variante 4 joueurs

Chaque joueur prend 1 séries de 3 billes et les place dans le coin situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle.

Le but du jeu est d'être le premier à sortir une de ses billes en atteignant l'angle opposé à son coin de départ.

Préparation

Toutes les billes sont placées dans la réserve : le sillon autour de la base de la future pyramide (le plateau).

Déroulement du jeu (le joueur ayant les boules claires commence)

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur doit :

- SOIT placer une de ses boules de la réserve sur le plateau.
- SOIT déplacer une de ses boules déjà placée sur le plateau (accessible, càd sans boule placée au dessus) à un niveau plus élevé (sur d'autres boules, n'importe où sur le plateau)_ on économise ainsi une boule !

Règle spéciale pour économiser des boules :

Si un joueur réalise un carré (de 2 boules de coté) de 4 boules de sa couleur, il peut reprendre 1 ou 2 boules du plateau (même la dernière posée), et les replacer dans la réserve, à condition que chaque bille soit accessible si on en prend une.

Fin de la partie

Celui qui place la boule du sommet de la pyramide est le vainqueur.