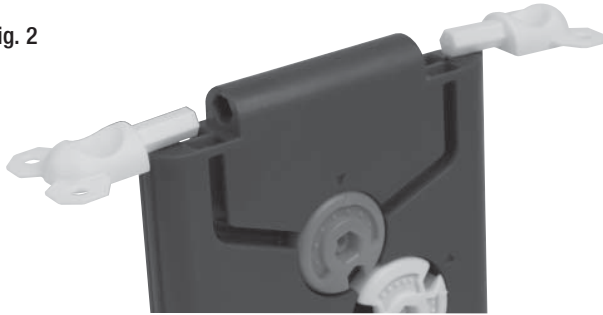


Rangement

A la fin de la partie, remettez les jetons dans les glissières, remettez les clés dans les angles du cadre (voir illustration 2) puis repliez les deux parties du socle.

Fig. 2



**Contenu : 1 cadre muni d'1 socle et de 5 roues,
20 jetons de 4 couleurs et 2 clés.**

BUT DU JEU

Être le premier à faire tomber ses 10 jetons dans le plateau dans l'ordre numérique.

LA PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement les jetons de leur support (en cas de difficulté, utilisez des ciseaux à bouts ronds).

MONTAGE

1. Ouvrez les deux parties du socle afin que le cadre tienne debout .
2. Placez le jeu entre votre adversaire et vous-même de telle manière qu'aucun des deux ne puisse voir l'autre face du cadre.
3. Puis, à l'aide des clés, alignez les flèches des roues sur les flèches du cadre (voir illustration 1).
4. Glissez, ainsi que votre adversaire, cinq jetons de la même couleur dans les glissières, en ordre numérique, en commençant par le numéro 1.

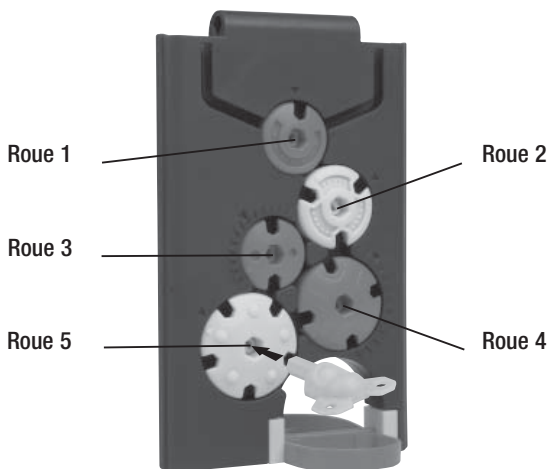


Figure 1

DÉBUT DE LA PARTIE

1. Décidez qui jouera le premier. A votre tour, tournez n'importe quelle roue dans n'importe quelle direction, aussi loin que vous le souhaitez. Vous pouvez continuer à tourner la roue avec votre clé même après qu'un jeton soit entré ou sorti de la roue. Dès que vous avez commencé à tourner une roue, vous devez continuer le mouvement dans la même direction jusqu'à la fin de votre tour.

Remarque: les roues sont disposées différemment des deux côtés du cadre. Donc, en tournant la roue que vous voyez, vous pouvez, sans le vouloir, favoriser ou, au contraire, gêner la progression d'un jeton de l'adversaire en ouvrant ou en fermant les ouvertures menant d'une roue à l'autre !

2. Vous pouvez déplacer vos jetons vers la roue de votre choix, par exemple de la roue 2 à la roue 4 sans passer par la 3, si vous le désirez.
3. Ne tournez jamais la roue que votre adversaire vient d'actionner. Si vous le faites par erreur, passez le tour suivant.

Exception: lorsque votre dernier jeton atteint la roue numéro 5, vous pouvez tourner la roue, même si l'adversaire l'a actionnée au tour précédent.

4. Continuez à jouer en essayant d'être le premier à faire passer tous vos jetons dans le plateau dans l'ordre correct : 1-2-3-4-5. Les couleurs peuvent être mélangées, mais pour chacune d'entre elles, les jetons doivent aboutir dans le plateau dans l'ordre numérique. Si vos jetons arrivent dans le désordre, par exemple 1, 3, 2, vous avez perdu la partie !

Pour gagner la partie

Pour gagner la partie, vous devez être le premier à faire passer tous vos jetons dans le plateau dans l'ordre numérique correct OU forcer votre adversaire à y mettre les siens dans le désordre.

Pour varier un peu...

Commencez le jeu en disposant les jetons dans l'ordre inverse (5-4-3-2-1) et essayez de les faire tomber dans l'ordre numérique (1-2-3-4-5) des jetons de la même couleur !