

INTER-PISTE

Pour 3 à 4 joueurs. Adultes et enfants de plus de 7 ans.

Chacun leur tour, les joueurs poussent un jeton dans une galerie. Dès que celle-ci est pleine, les jetons en ressortent. Pour gagner, il faut récupérer, soi-même d'une des galeries, cinq jetons de sa propre couleur. Encore faut-il que ces derniers n'aient pas été déviés aux intersections par les jetons des autres joueurs !

Préparations

Le jeu est placé au centre d'une table. Chaque joueur prend en stock 12 jetons d'une même couleur. Avant de commencer le jeu, un des joueurs glisse les deux jetons verts dans deux galeries au choix, de façon à n'apercevoir qu'une partie de ces jetons (voir illustration). Chacun des joueurs a tout intérêt à retenir le cheminement que suivront ces jetons verts.

But du jeu

Pousser et faire pousser votre propre jeton dans les galeries de façon à faire sortir soi-même d'une des extrémités, pour stocker le jeton gagné dans les alvéoles placées au-dessus du jeu et devant chacun des joueurs.

Le jeu

Le premier joueur est tiré au sort. Les joueurs introduisent, tour à tour, un de leurs jetons dans une galerie de leur choix. Les jetons sont ainsi poussés dans ce labyrinthe vers les sorties. Chaque joueur doit donc suivre et deviner le parcours de ses jetons pour pouvoir, au moment opportun, en réintroduire un (dans la galerie de son choix), afin d'évacuer son jeton se trouvant à une autre extrémité et le "gagner". Il le dépose alors dans son alvéole.

Si un joueur fait sortir le jeton d'un joueur, il le rend à son propriétaire qui le rajoutera à son stock.

Si un joueur fait sortir un jeton **vert**, il doit alors reprendre des alvéoles un jeton déjà gagné puis le mettre dans son stock. Au tour suivant, il devra réintroduire le jeton vert et ne pas en jouer un autre.

Il est important, pour chaque joueur, de suivre au mieux le parcours des deux jetons verts.

Le gagnant est le premier joueur à avoir collectionné cinq jetons de sa couleur dans les alvéoles qui sont devant lui.

