

QUITS FR

PRESENTATION ET PREPARATION

Un plateau, 25 cases mobiles, 2 séries de 5 billes et 2 séries de 3 billes.

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 (fig. 1).

Clair commence.

BUT DU JEU:

Être le premier à sortir trois de ses billes par l'angle opposé du plateau (fig. 2).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A son tour un joueur choisit, soit de déplacer une de ses billes, soit de faire coulisser une rangée de cases.

- déplacer une de ses billes:

une bille se déplace d'une case à la fois en diagonale, vers l'avant, la droite ou la gauche (fig. 3).

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.

- 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 (fig. 4a) puis la replacer à l'autre extrémité, en faisant coulisser les 4 cases en direction du vide ainsi créé (fig. 4b).

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 (fig.2).

FIN DE LA PARTIE

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

DURÉE D'UNE PARTIE: de 10 à 30 minutes.

Variante simplifiée à 2 joueurs

Chaque joueur place 3 billes dans son coin de départ, en laissant libre la case située dans l'angle (fig.5).

BUT DU JEU:

Être le premier à sortir une de ses billes en atteignant l'angle opposé du plateau.

Variante à 4 joueurs

On prend 4 séries de 3 billes. Chaque joueur place ses 3 billes dans le coin situé face à lui, en laissant libre la case située dans l'angle (fig.6).

BUT DU JEU: Être le premier à sortir une de ses billes en atteignant l'angle opposé à son coin de départ.