

KUGELBLITZ

Matériel

55 cartes, 60 billes, bord de piscine, règle de jeu

Idée du jeu

En capturant le plus vite possible des billes au moyen de son tube, chaque joueur tente de réaliser la combinaison inscrite sur la carte jouée.

Présentation du matériel

Chaque tube a deux extrémités. Celle qui finit par un trou ouvert, sert à capturer les billes. Chaque carte donne trois informations : en haut, au milieu, en bas. On tiendra donc de celle qui correspond à la variante qu'on joue.

Les billes sont lâchées dans ce que nous appellerons la piscine. La piscine est délimitée par les bords en plastic. Vous pouvez cependant vous servir d'un plateau ou d'une bassine.

Trois variantes sont possibles :

- Jouer sur la couleur des billes
- Jouer sur la valeur des nombres
- Jouer en faisant des additions

PREMIERE VARIANTE : jouer avec les couleurs.

Chaque joueur reçoit un tube et le pose sur la table devant lui.

Les billes sont lâchées dans la piscine qui se trouve soit au milieu de la table, soit sur le sol entre les joueurs.

Les 55 cartes sont bien mélangées et mises en talon, faces cachées, à côté de la piscine. On décide avant la partie le nombre de cartes qui seront jouées (15, par exemple).

Un premier joueur est désigné.

Ce joueur, quand tout le monde est prêt, prend la première carte du talon, la dévoile et la pose à côté du talon. Tous les joueurs observent aussitôt la succession de billes en couleur qui se trouve dans le haut de la carte : *par exemple vert, jaune, rouge, bleu, bleu...*

Tous les joueurs jouent en même temps, saisissent leur tube et attrapent les billes dans la piscine en suivant l'ordre imposé par la carte (de gauche à droite).

Dans cette variante, les nombres inscrits sur les billes sont sans importance.

Pour prendre une bille, on pose l'extrémité de son tube sur la bille, on pousse... et hop ! la bille se retrouve à l'intérieur.

Dès qu'un joueur a capturé les billes imposées, il crie *STOP !*

Le round s'arrête aussitôt et on contrôle le résultat du joueur.

Si les billes sont bonnes et placées dans le bon ordre, le joueur reçoit 3 points qui sont notés. S'il s'est trompé, il ne reçoit rien... mais tous les autres joueurs reçoivent 2 points.

Nouveau round : les tubes sont vidés dans la piscine. Une nouvelle carte est dévoilée... et le jeu recommence...

Quand les cartes sont jouées, celui qui totalise le plus de points, gagne la partie.

DEUXIEME VARIANTE : jouer avec les nombres

Les règles sont les mêmes que celles de la variante précédente. Mais, ici, on s'occupe de la succession inscrite au milieu de la carte. C'est une succession de nombres : *par exemple, 7, 2, 5, 8, 9...*

Les joueurs ne s'occupent plus des couleurs mais bien des nombres qu'ils doivent capturer dans le bon ordre (de gauche à droite).

Le contrôle s'effectue comme dans la première variante et des points sont attribués.

TROISIEME VARIANTE : jouer avec des additions

Les règles sont les mêmes que celles de la variante précédente. Mais, ici, on s'occupe du grand nombre inscrit dans le bas de la carte : *par exemple, 25.*

La couleur des billes est sans importance. Les joueurs capturent des billes, dans n'importe quel ordre, pour obtenir exactement le nombre imposé :

Par exemple, pour 25 : les billes 7, 7, 2, 9

Ou encore, 9, 9, 7

Ou encore 3, 4, 2, 1, 6, 9

On constate que certaines combinaisons sont plus économiques que d'autres. Le contrôle s'effectue comme dans la première variante et des points sont attribués.

Autres idées :

Idée sauvage : on capture des billes pour être le premier à faire sauter son bouchon.

Idée même couleur : chaque joueur se voit attribuer une couleur de bille. Il doit capturer des billes dans sa couleur mais toutes de nombres différents.

TRADUCTION de CASSE-NOISETTES
Chaussée d'Alseberg 76 1060 Bruxelles