

# DEAMBULLE

**Type de jeu :** multiple à partir de 6 ans

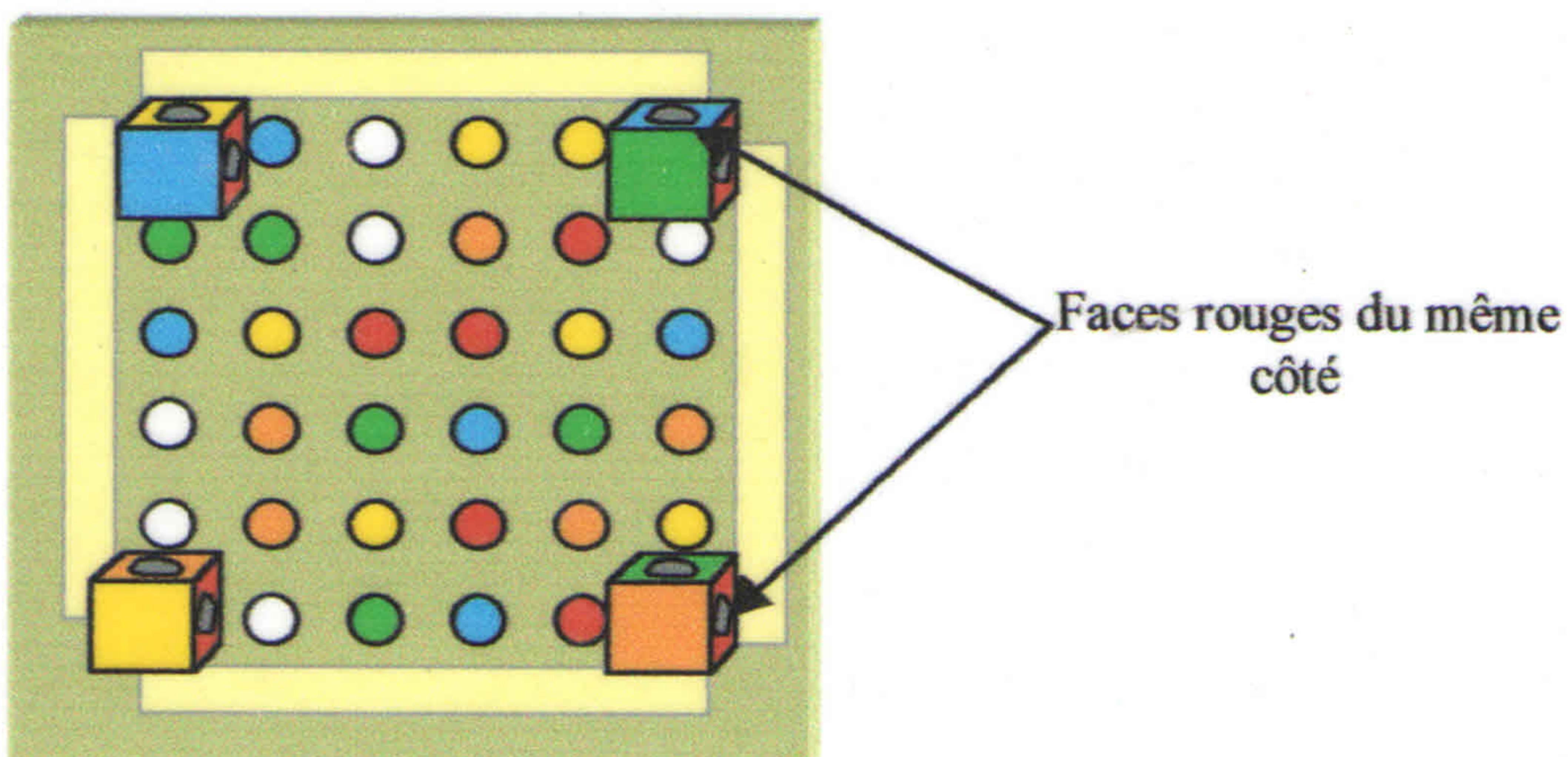
**Matériel :** plateau composé de 36 trous, 36 billes de 6 couleurs différentes, 4 cubes perforés sur 5 faces dont chaque face à une couleur différente, une grosse boule en bois, les règles et un échantillon de cartes.

**Jeu de base :**

**Nombre de joueurs :** 1, 2, 3 ou 4

**But du jeu de base :** seul : prendre toutes les billes en un minimum de coup. A plusieurs : prendre le plus de billes possible.

**Disposition de départ :**



## Mise en place, déplacement et règles à plusieurs joueurs

Chaque joueur choisit un cube et un coin du plateau où il le placera. La face lisse permet de distinguer chaque cube. Les 36 billes sont ensuite placées aléatoirement en vrac sur le plateau. Les cubes des joueurs sont placés sur les coins choisis face lisse au dessus et les faces rouges du même côté. On ne peut pas passer son tour. Les cubes se déplacent librement horizontalement ou verticalement en basculant d'une seule face, dans le sens de leur marche, sur une case occupée ou non par une bille. Le cube ne peut pas basculer sur sa face lisse si la case est occupée par une bille. Un cube bloqué passe son tour. Lorsqu'il ne reste qu'une bille par joueur sur le plateau, elles ne peuvent plus être couvertes par un cube.

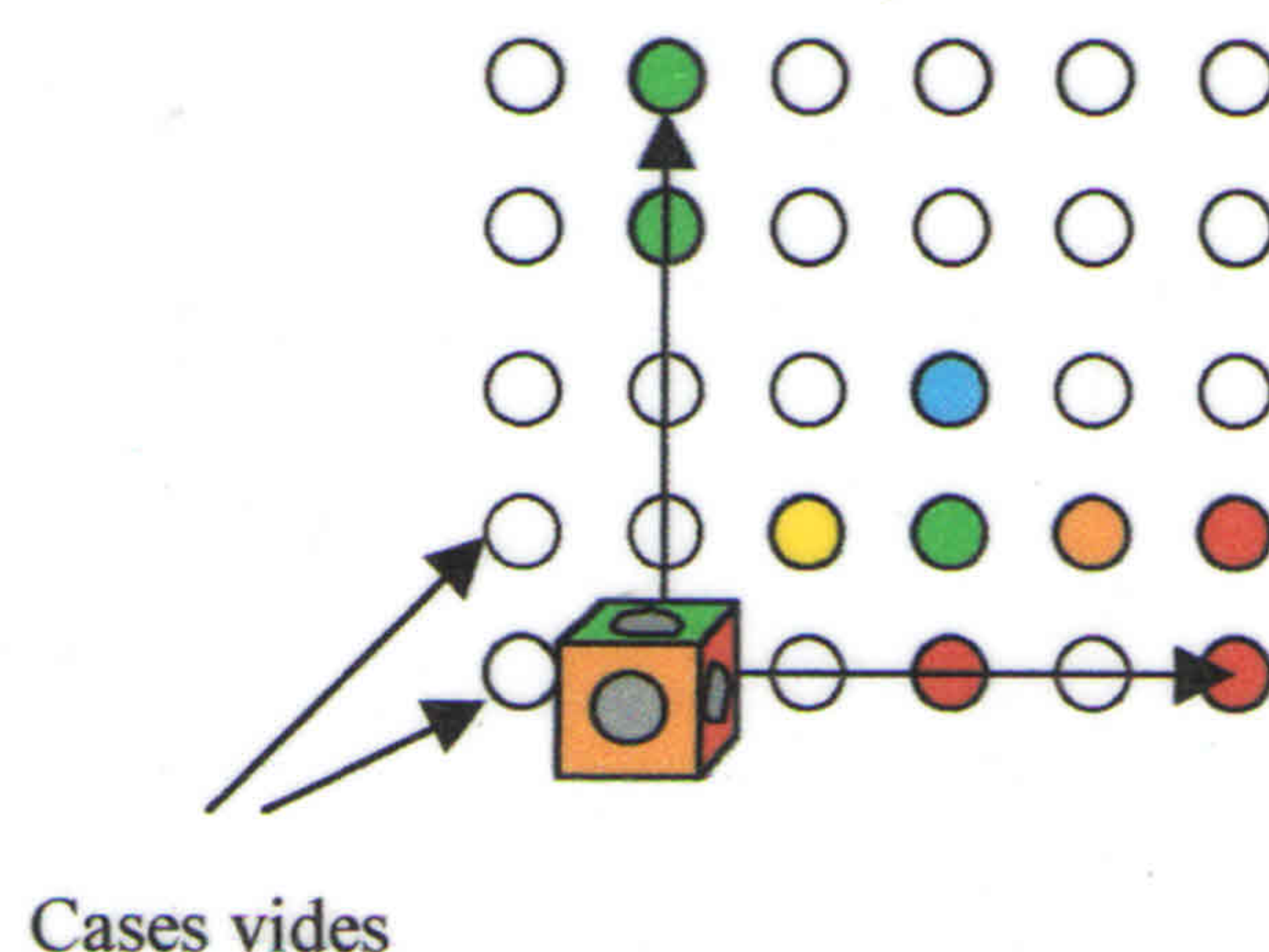
## Plusieurs niveaux de jeu

Pour tous les niveaux, la face cachée et la bille cachée ne comptent pas. Une prise oubliée n'est plus acquise une fois qu'un cube adverse s'est déplacé. **Le cube doit se déplacer obligatoirement pour qu'il y ait prise.**

**Niveau 1 :** niveau d'entraînement en prises simples: si la couleur de la face du cube correspond à la même couleur que la bille juste devant, celle-ci est acquise. Plusieurs billes peuvent être prises en même temps ( 1 bille par face).

**Niveau 2 :** la prise peut se faire même à distance et à la fois plusieurs billes contiguës ou non sur la même ligne si elles ne sont pas séparées par une bille d'une autre couleur. Donc plus de 4 billes peuvent être prises en même temps.

**Ex :**

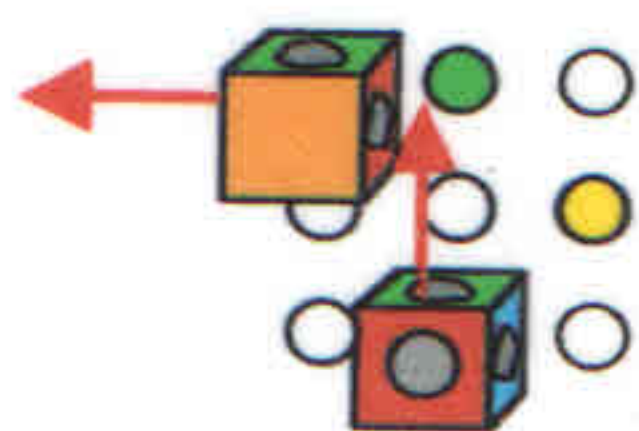




La position du cube permet dans cet exemple de prendre 4 billes à distance en même temps : 2 vertes et 2 rouges

- Niveau 3 : la face supérieure du cube indique la couleur que les autres joueurs ne peuvent pas prendre à leur tour de jeu.
- Niveau 4 : deux cubes ne peuvent pas être sur la même ligne horizontalement ou verticalement avec la même couleur face à face.

**Règle de la « soufflette » :**



Un cube, en se déplaçant ( ou lors d'une prise de billes) et libérant ainsi une ligne, peut amener à tout moment à une prise automatique d'une bille par un ou plusieurs autres joueurs, à condition qu'elle soit repérée avant qu'un autre joueur ne joue. Plusieurs billes de même couleur sur la même ligne peuvent être soufflées.(même avec des cases vides entre) Dans le cas où plusieurs joueurs peuvent souffler une bille, c'est le plus rapide qui prendra la bille. Si les joueurs la remarquent en même temps, personne ne prend la bille. Ex : le cube orange en se déplaçant a permis à l'adversaire de prendre sans bouger la bille verte même si ce n'est pas son tour de jouer. Remarque : la prise d'une bille est toujours prioritaire à la soufflette.

**Variante 1 :**

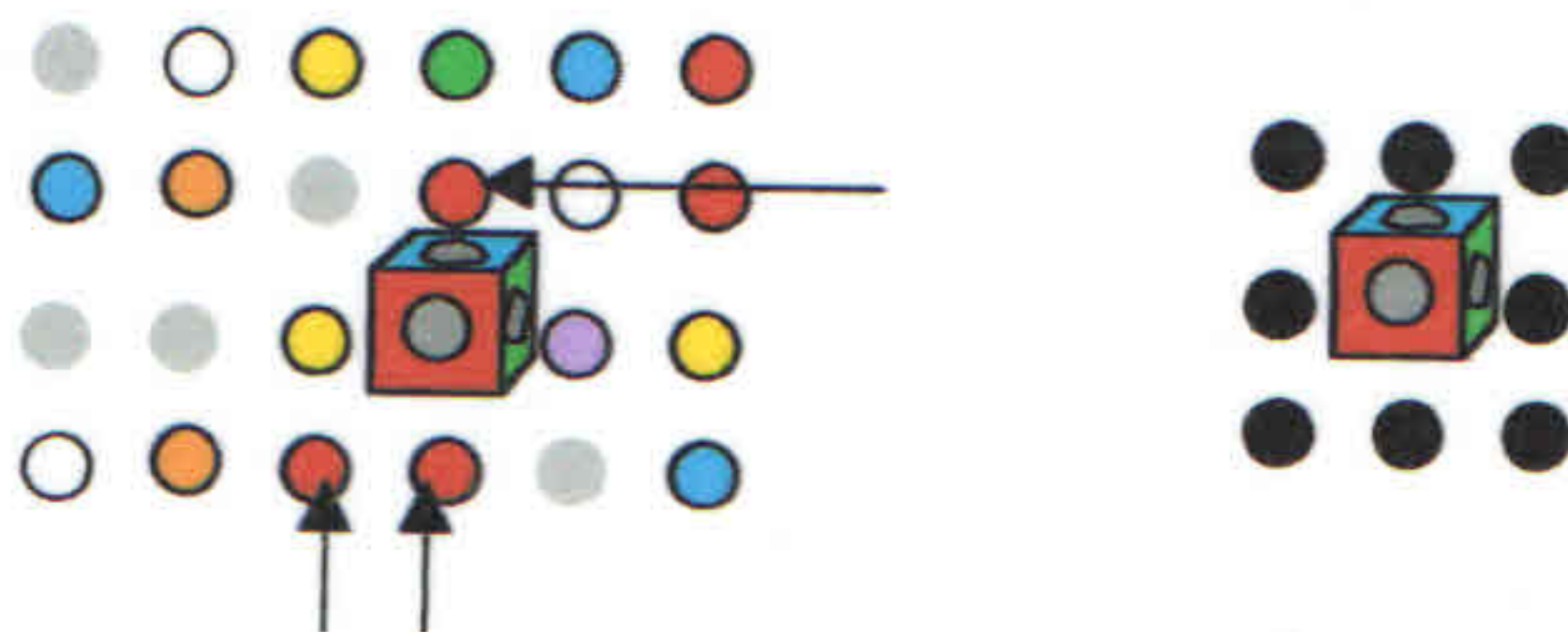
On joue au niveau 2. Le but est d'avoir le plus de points possible. Chaque couleur à une valeur différente

Jaune: 2 points, orange: 3 points, vert: 4 points, bleu: 5 points, rouge : 6 points. La dernière bille acquise vaut 10 points quelque soit sa couleur. Chaque bille blanche acquise permet de rejouer

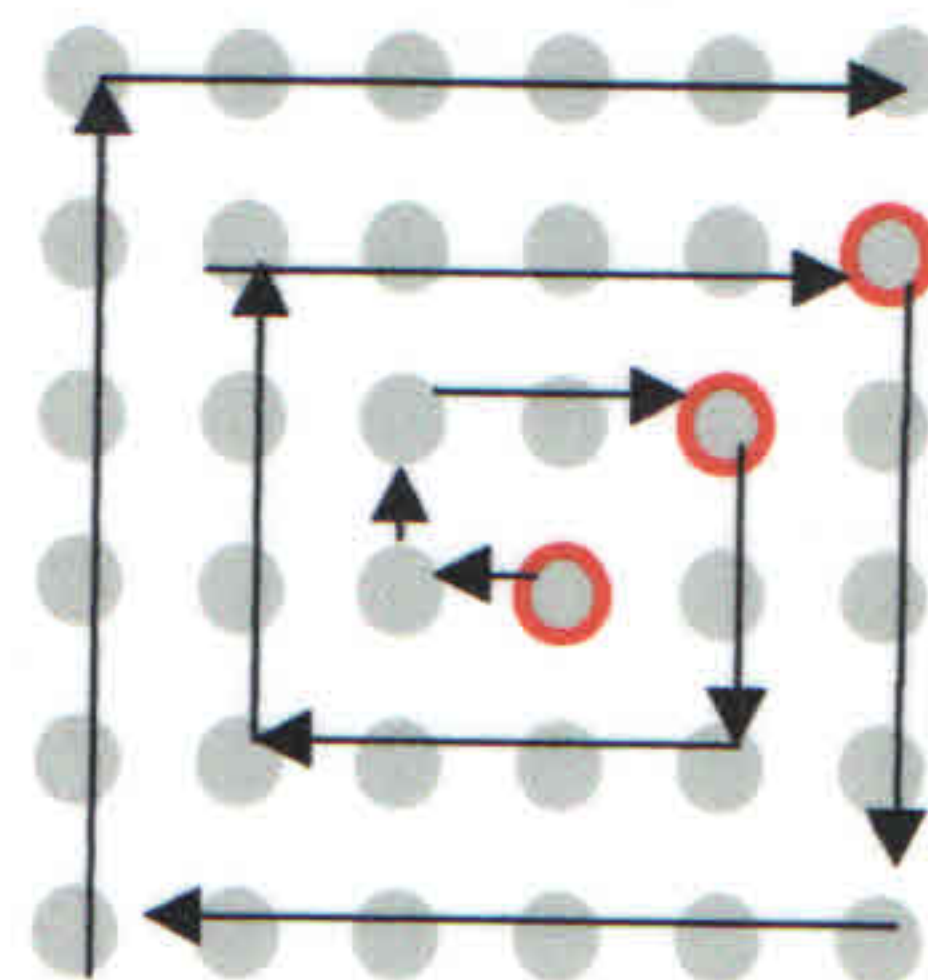
**Variante 2 :**

On joue au niveau 2. C'est la couleur de la face supérieure du cube qui permet la prise des billes de même couleur tout autour du cube.

Ex : la position du cube permet la prise de 3 billes rouges. Il y a de 3 à 8 possibilités de prises selon la position du cube sur le plateau



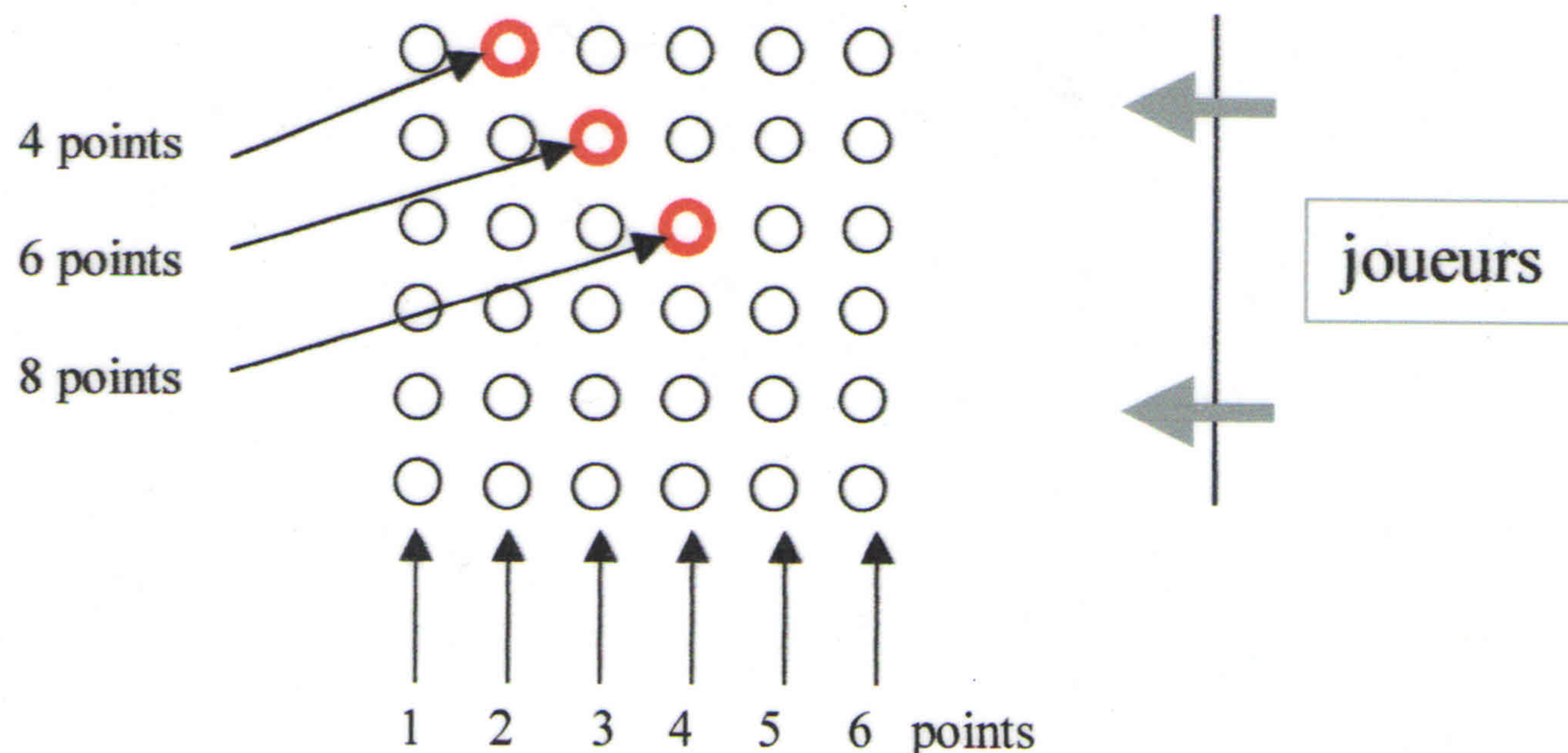
**Variante 3 :** en coopération : 2, 3 ou 4 joueurs (ou seul), doivent prendre au moins 2 fois plus de billes que la grosse boule. Principe : les 36 billes sont placées sur le plateau. La grosse boule est placée sur la case entourée de rouge la plus au centre, la bille est retirée et lui appartient déjà. Un seul cube au choix est placé n'importe où sur le plateau. A chaque fois que les joueurs ne peuvent pas prendre une bille, c'est la grosse boule qui en prend une sur son parcours (voir le schéma du parcours en spirale). Elle prend donc à tous les coups. Elle passe les cases vides et le cube sur son chemin jusqu'à la prochaine bille. La règle de la « soufflette » reste d'application lors d'un déplacement de la boule





### Variante 4 :

Jeu d'adresse : le plateau de jeu est placé à terre ou sur une table. On joue sans cube. De 2 à 6 joueurs, chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les billes en mains si possible. Les joueurs se placent à +/- 1,5m du plateau. Le but du jeu est de marquer le plus de points en lançant les billes dans le plateau. Les points sont définis comme sur le schéma. Les billes qui arrivent sur les anneaux serties doublent leurs points. Autre possibilité : déambulle-pétanque : la grosse boule est lancée dans le plateau. Chaque joueur choisit une couleur. Il s'agit de se rapprocher le plus possible de la grosse boule. Les billes autour de la boule valent 1 point. Si la grosse boule en fin de partie n'est pas stable dans un trou, la partie est nulle



### Variante 5

Seul et sous forme de casse-tête : on choisit un cube qu'on place où on veut sur le plateau. Le cube se déplace **uniquement** sur des cases vides. Le jeu consiste à placer de 1 à 3 billes tout autour du cube au fur et à mesure de son déplacement. Les billes doivent être placées devant la face du cube ayant la même couleur. Le placement de billes n'est pas obligatoire. Pour gagner, il faut que le cube finisse sur une case vide et qu'il ne reste qu'une seule bille

### Variante 6 :

Un échantillon de cartes est fourni avec le jeu. Il s'agit de problèmes à résoudre. Suivez les instructions indiquées sur une des cartes.

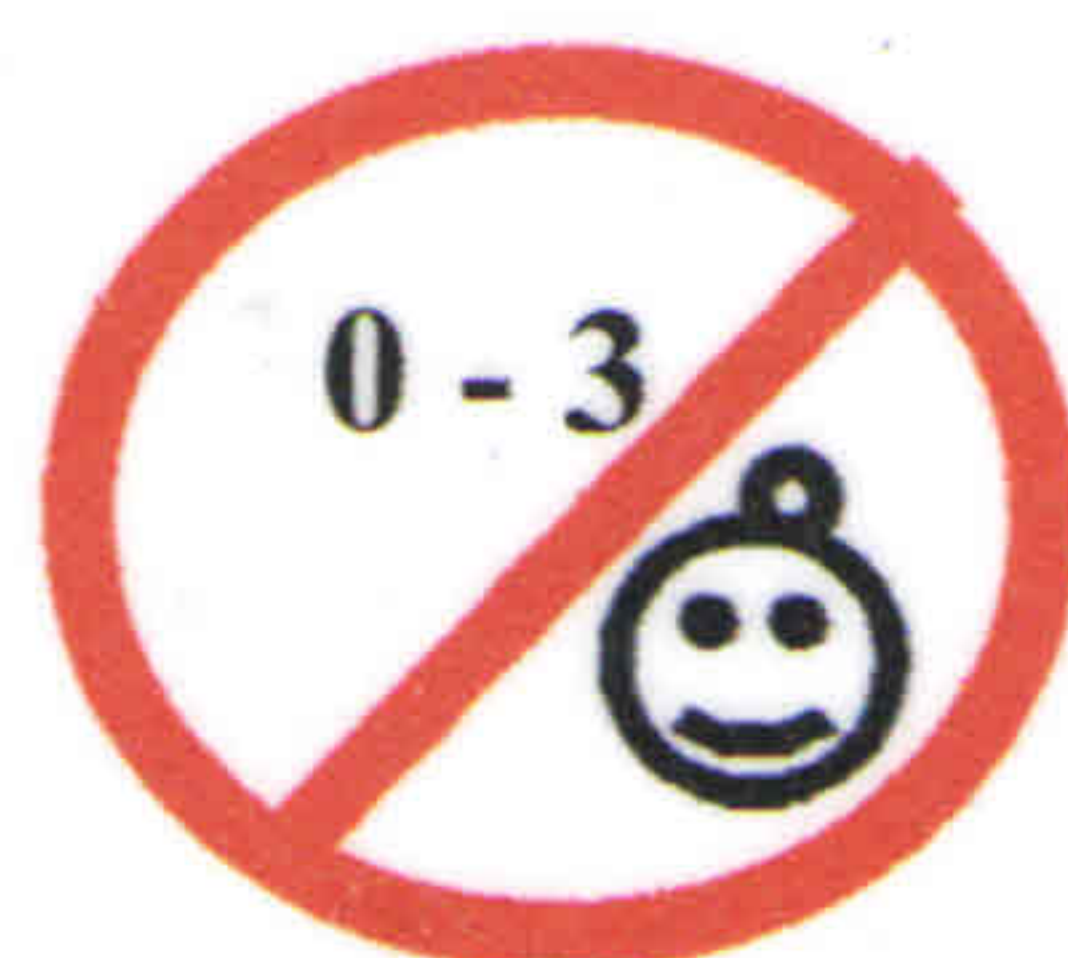
### Autres Variantes :

- Les cubes peuvent basculer ET pivoter d'un quart de tour à chaque coup. Ils ne peuvent pas uniquement pivoter.
- Si le cube pivote seulement, il n'y a pas de prise autorisée
- Désignez quelques cases où il est permis de pivoter et nulle part ailleurs
- On utilise le niveau 2 du jeu de base mais chaque joueur peut jouer 2 ou 3 coups d'affilé.
- Utilisez toutes les variantes mélangées à votre guise.
- A tour de rôle, les joueurs choisissent la manière et l'endroit où placer leur cube au départ.

*Jeu disponible en d'autres langues. Autres variantes disponibles sur le site ou sur demande  
Le jeu de cartes complet est disponible sur commande.*



1 - 6



6 +

