

Mini-Equilibre instable

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister

Illustration : Ulrike Fischer

Contenu du jeu :

- 15 bâtonnets jaunes (en trois couleurs)
- 1 anneau en bois
- 1 dé de trois couleurs

But du jeu :

Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible ?

Préparatifs :

Jouer sur une surface qui ne soit pas trop lisse, p. ex. sur une nappe ou une moquette.

Comme il n'est pas très facile de préparer le jeu, c'est le joueur le plus âgé qui le fera :

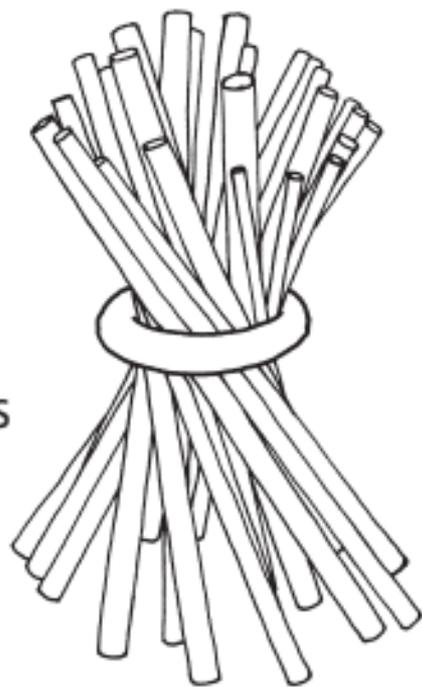
Prendre les bâtonnets tous ensemble dans une main pour en faire un paquet et passer l'anneau en bois dessus.

Le faire glisser jusqu'à mi-hauteur du tas de bâtonnets. Poser

le tas de bâtonnets debout sur la surface de jeu et le serrer de manière à faire tourner les bâtonnets les uns contre les autres en éventail. L'anneau doit rester fixé à mi-hauteur en maintenant les bâtonnets.

On peut alors lâcher le tas de bâtonnets qui doit tenir debout tout seul.

Préparer le dé.



Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre en retirant l'un après l'autre les bâtonnets de couleur retenus par l'anneau en bois.

Bien retenir ce qui suit :

- On a le droit de faire bouger l'anneau et les bâtonnets lorsqu'on tire un bâtonnet.
- Mais la partie sera terminée tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie.

Le joueur qui a les plus petites mains commence à jouer en lançant une fois le dé.

Sur quelle couleur le dé est-il tombé ?

- En t'y prenant doucement, retire un bâton correspondant à la couleur du dé dans le tas maintenu par l'anneau en bois et pose-le devant toi.
Les bâtonnets font rapporter des points.
Les bâtonnets bleus comptent trois points, les bâtonnets verts deux points et les bâtonnets oranges un point.
- Le dé est tombé sur une couleur qui n'est plus disponible

dans le tas de bâtonnets ? Tu as le droit de retirer n'importe quel autre bâtonnet.

- Tu penses qu'il est trop dangereux de retirer un bâtonnet de la couleur du dé parce que le tas risque de s'écrouler ? Si tu as déjà devant toi un ou plusieurs bâtonnets de cette couleur, tu as le droit de passer ton tour sans retirer de bâtonnet. Si tu choisis cette possibilité, tu devras cependant remettre un bâtonnet de la couleur du dé dans la boîte. Si tu n'as encore pas de bâtonnet de cette couleur, tu ne pourras malheureusement pas passer ton tour et devras donc faire très très attention ...

Fin du jeu :

Le jeu est terminé ...

... tout de suite si le tas de bâtonnets s'écroule lorsqu'un joueur retire un bâtonnet et si l'anneau en bois touche la surface de jeu. Le joueur qui a fait tomber le tas perd la partie. Les bâtonnets qu'il aura déjà retirés ne comptent pas. Les autres joueurs comptent leurs points.

... lorsque l'anneau en bois ne tient plus que par trois bâtonnets. Tous les joueurs comptent leurs points.

Un bâtonnet orange compte un point, un bâtonnet vert comp-

te deux points, un bâtonnet bleu compte trois points.
Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Variante :

Jouer plusieurs parties. Le jeu est terminé dès qu'un joueur obtient le nombre de points convenus au départ.

Conseil :

Le tas de bâtonnets restera plus longtemps debout si l'anneau est placé juste au-dessus de la mi-hauteur. On pourra ainsi prolonger les parties.