

ROULETTE TYROLIENNE (Playtive 2013) règle reconstituée par Clom

Jeu d'adresse à toupie et chiffres pour 2 joueurs et plus à partir de 6 ans.

Contenu (tout en bois)

1 plateau (diamètre environ 29 cm)

1 toupie

13 billes en bois (7 beiges, 3 rouges, 2 vertes, 1 bleue)

Fonctionnement du jeu

Placer les billes au centre du plateau.

Faire tourner la toupie (plusieurs essais sont recommandés pour trouver la bonne technique).

La toupie projette au hasard les billes dans les trous numérotés : le plus grand score gagne.

Si tous les trous sont remplis (ce qui est rarissime malgré qu'il y ait 13 billes et seulement 10 trous), le joueur peut rejouer.

Bien se mettre d'accord sur les règles avant de commencer une partie !

Jeu à multiples variantes, qui demande quelques parties avant d'être pleinement apprécié.

Parmi ces variantes, nous vous proposons de

- Jouer en plusieurs étapes en additionnant les scores de chacun(e) à chaque tour : le premier arrivé à un nombre convenu (p.ex. 1000) a gagné.
- Préciser si on tient compte (ou non) les nombres entre 2 trous : une bille peut s'y être immobilisée.
- Tenir compte des couleurs des billes.
P.ex. : la couleur de la bille influe sur le score obtenu : beige x 1 ; rouge x 2 ; vert x 3 et bleu x 10 !).
Ou encore : les points obtenus par la bille bleue sont déduits du total. Ceux obtenus par les rouges sont doublés.
Ou : les points obtenus par les rouges et les verts ne comptent que si la bille bleue est aussi dans un trou.
- Ou tout simplement jouer tout seul pour le plaisir de faire tourner la toupie !