

Intercept® Un jeu en bois

Mirabelle jeux®

Intercepter et amener la boule dans le camp adverse sur un chemin de pions



Nombre de joueurs
2 dès 10 ans



Durée moyenne d'une partie
30 minutes

CONTENU :

- 1 plateau de jeu 1 boule.
- 10 pions plats dits de "passage" (5 de chaque couleur)
- 10 pions creux dits de "repos" (5 de chaque couleur)
- 2 pions doubles (1 de chaque couleur)



Pion double



Pion de repos



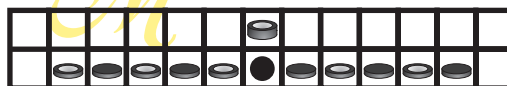
Pion de passage

BUT :

Amener la boule, du centre du plateau dans le camp adverse.

AVANT DE JOUER :

Placer la boule sur la case centrale du plateau.
Disposer les 11 pions de même couleur sur la première ligne de la manière suivante : (schéma 1)



DÉPLACEMENT DES PIONS :

Chaque joueur déplace, à tour de rôle, un pion de sa couleur
Toutes les cases peuvent être utilisées pour le déplacement des pions.
Les cases sont occupées par un seul pion.
Le pion porteur de la boule ne peut être déplacé.

- Pions de "passage" ou de "repos" :

- Par glissement latéral ou diagonal d'une seule case. (schéma 2)
- Par saut latéral ou diagonal, d'un seul pion à l'exception du pion double et du pion porteur de la boule. Plusieurs sauts peuvent être enchaînés. (schéma 3)
- On ne peut pas enchaîner le saut et le glissement.

- Pions doubles : 1 face "passage" 1 face "repos" :

- Par glissement latéral ou diagonal d'une ou plusieurs cases en ligne droite.
- Par saut latéral ou diagonal d'un seul pion. Il peut sauter un pion à distance à condition de se poser juste derrière le pion sauté. Plusieurs sauts peuvent être enchaînés (schéma 4).
- Tous les pions peuvent être sautés à l'exception de celui qui porte la boule.
- On ne peut combiner le saut et le glissement.
- Retournement du pion double :
 - o Lors d'un déplacement.
 - o Sur place, mais cela compte pour un tour de jeu.

Schéma 2

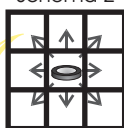


Schéma 3

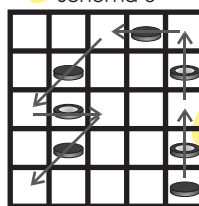
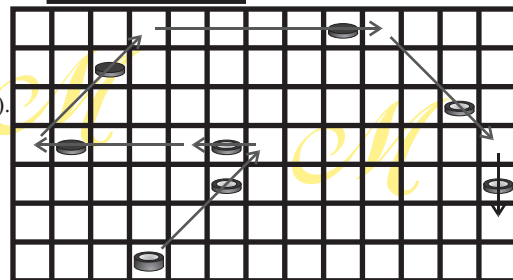


Schéma 4



DÉPLACEMENT DE LA BOULE :

- Le joueur peut prendre la boule sur un pion adverse, mais la déplace seulement sur les pions de sa couleur
- Pour prendre et déplacer la boule, il faut tout d'abord jouer un pion (dans le même tour).
- Le pion joué doit servir au déplacement de la boule.
- La boule se déplace d'un pion de "repos" vers un autre par l'intermédiaire d'un pion de "passage".
- Le déplacement peut être répété plusieurs fois.
- Le changement de direction peut se faire sur le premier pion de "passage" à la prise de la boule puis ensuite sur un pion de "repos" (schéma 5 et 6)
- Le chemin emprunté par la boule doit se faire par des pions contigus.

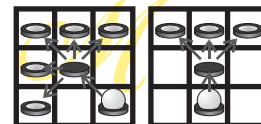


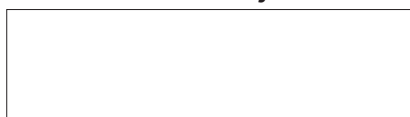
Schéma 5

Schéma 6

FIN DE PARTIE :

Le gagnant est celui qui pose la boule sur la case adverse marquée d'un rond noir.
Si cette case est occupée par un pion adverse, celui-ci peut être recouvert lors d'un déplacement par un pion de "repos".
Si toutes les cases voisines sont occupées par l'adversaire, une des cases peut être recouverte par un pion de "passage"
Tout pion recouvert reste inactif.

www.mirabellejeux.com



Marque et modèle déposés - Copyright 1993

