

Jeu Habermaaß N° 4415

Equilibre instable

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

Idée : Heinz Meister

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu :

- 9 bâtonnets jaunes (1 point)
- 9 bâtonnets rouges (2 points)
- 9 bâtonnets bleus (3 points)
- 1 anneau en bois
- 1 dé de trois couleurs



Règle résumée :

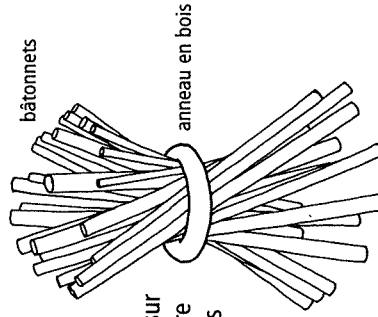
Bu du jeu :
Qui va réussir à retirer les bâtonnets sans trembler et remporter le plus de points possible ?

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.



surface de jeu

poser les **bâtonnets debout en les maintenant avec l'anneau**

lancer le dé

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 : rouge, jaune ou bleu ?

- 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 rouges deux points et les bâtonnets jaunes un point.
- **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 ...

retirer un bâton

points des bâtonnets

passer son tour : remettre un bâtonnet dans la boîte

Pas de bâtonnet de la couleur du dé ?

Fin du jeu :

le tas s'écroule...

...plus que 3 bâtonnets

compter les points

Le plus grand nombre de points = victoire

- 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.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

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 jaune** compte un point, un **bâtonnet rouge** compte 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.