

MALEFITZ

2 à 4 joueurs

Ne convient pas au -14 ans

But du jeu

Le premier joueur qui fait atterrir une des ses billes dans le but (rond blanc sur la planche) a gagné.

Préparation

Chaque joueur choisit 5 billes de la même couleur et les placent dans la position de départ correspondante.

Ensuite les malefitzs (billes blanches) sont placées sur les 11 points rouges de la planche.

Départ de jeu et déplacement

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle, celui qui fait le plus grand score commence en déplaçant une de ses billes du nombre de points obtenus.

Les trous colorés de la zone de départ ne comptent pas comme déplacement.

Toutes les billes peuvent se déplacer en avant, en arrière et sur les côtés, cependant, une bille ne peut pas revenir sur ses pas lors d'un déplacement.

Collision

Si une bille atterrit sur une bille adverse, la bille adverse retourne dans la case de départ. Les malefitzs sont des obstacles. Ils ne peuvent être passés dans un déplacement que si la bille leur atterrit directement dessus. Dans ce cas, le joueur peut placer la malefitz dans la zone qu'il désire sauf la première rangée située directement après le départ. Les malefitzs ne bloquent pas seulement les billes des autres joueurs mais servent aussi à protéger les siennes.

Lors d'un déplacement, on peut passer par-dessus ses pions et ceux de ses adversaires.

Fin du jeu

Le premier joueur dont un pion atterrit dans le but a gagné.

Si un joueur ne peut bouger aucune des ses billes, il attend le coup suivant. Si un seul pion peut bouger, il doit déplacer du nombre joué.

Boutique : WWW.1001-JEUX.COM

Contact : contact@1001-jeux.com