



# TOP 33

---

## Un jeu stimulant et captivant pour 2 à 4 joueurs dès l'âge de 8 ans environ.

Auteur: Dieter Drkosch

---

### Matériel

- 1 plan de jeu
- 12 pions de couleur (3 rouges, 3 jaunes, 3 verts et 3 bleus)
- 12 pions de valeur numérotés de 1 à 12
- 1 règle de jeu

### Idée directrice

En usant d'adresse et de perspicacité, chaque joueur essaie de remporter les pions de valeur les plus élevés. La victoire revient à celui qui réussit à récolter le plus grand nombre de points. Le chiffre record est 33 (pions 10 + 11 + 12).

### Préparatifs

Après avoir placé le plan de jeu au milieu de la table, chaque joueur choisit trois pions de couleur dans sa teinte préférée et les place sur les cases de départ se trouvant de l'autre côté du plan de jeu, à savoir les cases vertes pour les pions bleus, les cases bleues pour les pions verts, les cases rouges pour les pions jaunes et les cases jaunes pour les pions rouges.

Mélanger les pions de valeur et les disposer à l'envers, chiffre dirigé vers le bas, sur la table. Chaque joueur prend, à tour de rôle, trois pions de valeur et les glisse, chiffre dirigé vers le haut, dans ses pions de couleur. L'expérience montre que les points de départ présentent bien moins d'importance que l'on serait tenté de le croire au début de la partie. La chance sourit en effet au joueur le plus adroit et le plus perspicace!

Dans le cas de 3 joueurs, mettre de côté une série de pions de couleur et les pions de valeur 1 à 3. Dans le cas de 2 joueurs, chaque participant choisit deux séries de pions et six pions de valeur.

## **Règles du jeu**

### ***Avance***

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant le plus grand nombre de points commence la partie. Il déplace son pion de couleur d'une case dans la direction de son choix, en avant, en diagonale, à gauche ou à droite et, au cours du jeu, également en arrière. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Il est défendu de se retrouver à plusieurs sur une seule et même case.

Il est interdit de sauter et de retourner à sa case de départ, alors que, durant le jeu, il est permis d'utiliser aussi bien les cases de départ que les cases d'arrivée vides de l'autre ou des autres participants (dans le cas de 3 ou 4 joueurs).

L'accès au milieu du plan de jeu est interdit.

### ***Echange***

Le joueur se trouvant confronté diagonalement à un autre pion de couleur, l'un des siens ou celui d'un adversaire, après avoir déplacé son pion, peut échanger les pions de valeur s'il estime l'opération rentable. Un seul échange seulement est permis – ceci au cas où le joueur se trouverait en présence de plusieurs pions placés en diagonale. Il est bon de se rappeler que l'échange est autorisé mais non obligatoire, le joueur étant seul juge de l'avantage qu'il peut en tirer.

### ***Principe du jeu***

Le principe du jeu consiste à déplacer ses pions dans toutes les directions sur le plan de jeu, depuis les cases de départ jusqu'aux cases d'arrivée situées à l'opposé, en faisant continuellement la chasse aux pions de valeur supérieure. Dès que le joueur s'estime satisfait de sa prise, il n'a plus une seule seconde à perdre et doit essayer de regagner le plus rapidement possible la case d'arrivée, celle qui arbore sa couleur. Il devra alors abandonner là son pion de couleur – qui désormais ne pourra plus se déplacer – et retourner le pion de valeur. Le joueur qui a ramené tous ses pions au bercail doit attendre la fin de la partie avant de savoir s'il a gagné, le premier à être arrivé au but n'étant pas obligatoirement le gagnant!

### ***Fin du jeu***

Dès l'arrivée au but de tous les joueurs, retourner les pions de valeur et additionner les chiffres. La victoire revient à celui qui totalise le plus grand nombre de points, le chiffre record étant 33! En cas d'égalité de points, le vainqueur est celui qui, le premier, avait fini la partie.

## **Variantes**

1. Avant de commencer à jouer, convenir d'un certain nombre de parties. Additionner les chiffres et noter le total après chaque partie. La victoire finale revient également à celui qui totalise le plus grand nombre de points à la fin du jeu.
  2. Jouer avec les pions de valeur retournés. Les joueurs ignorent ainsi la valeur de leurs points de départ. Lors de l'échange, chaque joueur peut toutefois retourner les pions de valeur placés en diagonale et regarder brièvement les chiffres avant de les échanger. Au cours du déroulement de la partie, le joueur doit essayer de se souvenir de certains chiffres pour tenter d'obtenir le plus grand nombre de points. Dans ce cas-là également, la victoire revient à celui dont le total se rapproche le plus près du chiffre record 33.
  3. Dans le cas de quatre participants, former deux équipes de deux joueurs (rouge-jaune contre bleu-vert) et totaliser les points obtenus par les deux coéquipiers.
-