

PASSE-MURAILLES

Le jeu de tactique où vous devez devancer les ruses de l'adversaire.

Pour 2 joueurs

Contenu du jeu:

- 1 élément de base gris et un plateau blanc
- 1 cadre de jeu gris contenant 6 coulisses numérotées
- 1 bande de pions rouges et 1 bande de pions bleus
- 4 supports en caoutchouc
- 1 feuille en plastique avec des nombres imprimés.

But du jeu

Marquer le plus de points en faisant descendre ses pions à travers les coulisses pour les faire tomber dans les meilleures positions, sur le plateau.

Préparation

Le plateau

Retournez l'élément de base et faites entrer les quatre supports en caoutchouc dans les cavités, à chacun des quatre coins. Prenez la feuille en plastique où sont imprimés les nombres et en la pliant d'un côté et de l'autre, le long des lignes prédécoupées, séparez les différentes parties. Ces parties doivent être alors posées dans le plateau pour indiquer la valeur des différents scores.

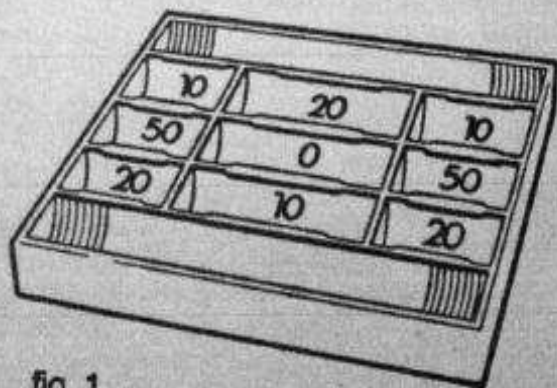


fig. 1

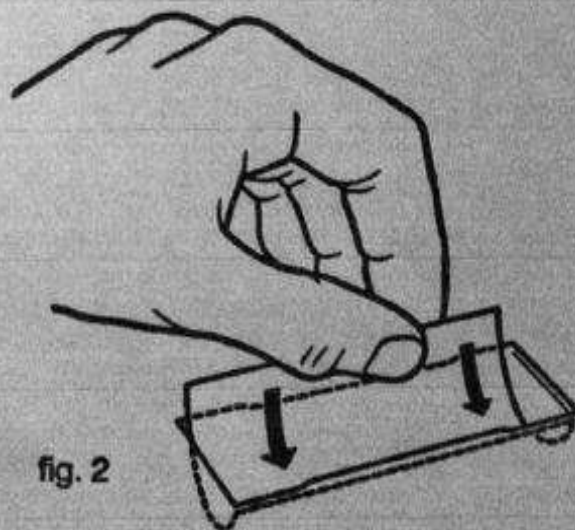


fig. 2

Regardez tout d'abord la fig. 1 et prenez note de la position des différents nombres. Chaque nombre doit être inséré dans le plateau, correctement, comme l'indique la fig. 2. Faites bien attention de rentrer les bords de la feuille de plastique sous les rebords des cavités et vérifiez que les nombres sont à l'endroit.

Placez le plateau sur l'élément de base.

Vous remarquerez qu'en soulevant et en coulisant le plateau, on peut changer sa position sur l'élément de base. Il y a en effet trois positions de jeu.

Coulisses

Les coulisses blanches numérotées peuvent bouger vers la gauche ou

vers la droite. Elles ont des rainures qui leur permettent d'avancer d'une case à la fois, à l'intérieur du cadre.

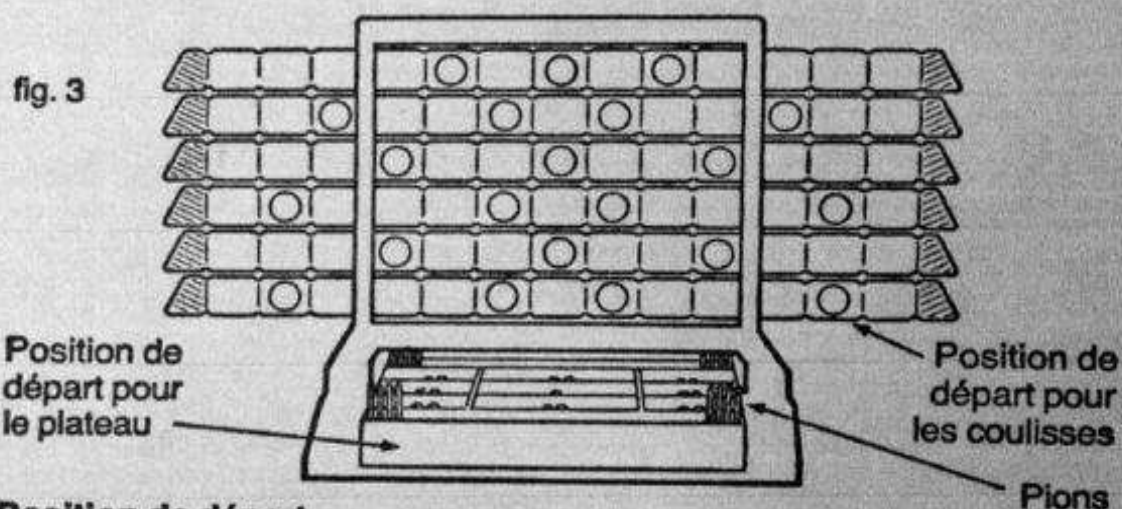
Chaque coulisse est percée de petites lunettes rondes, par où les pions peuvent passer.

Vous remarquerez que la partie striée à l'extrémité de chaque coulisse l'empêchera d'être poussée en dehors du cadre.

Fixez le cadre gris contenant les coulisses en position sur l'élément de base noir (voir fig. 3).

Pions

Tournez délicatement les dix pions rouges et les dix pions bleus pour les détacher. Comme vous n'aurez besoin que de huit pions de chaque couleur pour jouer, gardez bien ceux qui restent pour pouvoir les utiliser en cas de perte. Choisissez votre couleur et mettez vos huit pions dans les cavités de votre côté du plateau (fig. 3).



Position de départ

Le plateau et les coulisses ont chacun une position de départ (voir fig. 3). Le plateau doit être mis en place au centre de ses trois positions, la section au score nul étant directement en dessous du cadre.

Alignez les coulisses en position centrale comme l'indique la figure 4.



Règles du jeu

1. Choisissez le joueur qui commence. A chaque tour vous devez lancer une des attaques suivantes:

Attaque A – Vous pouvez mettre un de vos pions dans un des trous de la coulisse du haut, MAIS, il doit se trouver à l'intérieur du cadre (voir fig. 4) et rentrer complètement dans la coulisse (fig. 5), il ne peut pas rester perché. De plus, le pion ne doit pas tomber dans la seconde coulisse, mais il peut reposer sur un pion déjà placé dans cette

seconde coulisse (voir fig. 6).

fig. 5

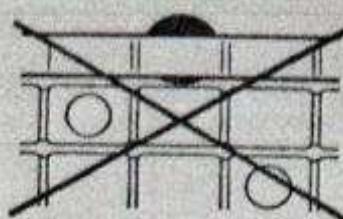
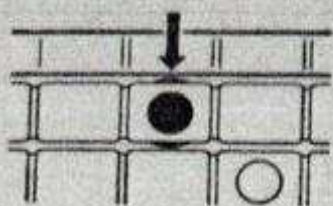
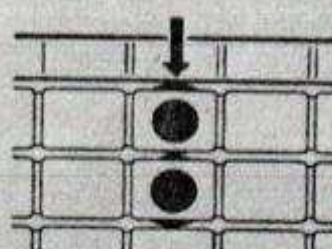
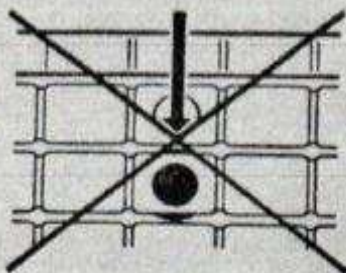


fig. 6



Si un joueur met un pion dans la coulisse du haut et qu'il tombe dans les autres coulisses, le joueur ne marque pas de points et il perd automatiquement son prochain tour. (Si le pion tombe directement dans le plateau il sera considéré comme joué et ne marquera rien).

Attaque B – Vous pouvez bouger n'importe quelle coulisse d'une case vers la gauche ou la droite (vous entendrez un 'clic'). N'oubliez pas que l'extrémité d'une coulisse ne peut pas aller plus loin que le bord du cadre.

Quand vous bougez une coulisse, annoncez tout haut son nombre, MAIS, vous n'avez pas le droit de bouger la même coulisse que celle que votre adversaire a déplacée au **dernier** tour.

Attaque C – Vous pouvez bouger le plateau d'une position, d'un côté ou de l'autre. Ceci peut être très utile quand votre adversaire semble pouvoir marquer au prochain tour. Si votre adversaire a bougé le plateau à son dernier tour, vous pouvez le bouger à votre tour MAIS pas le ramener à sa position initiale. Par exemple, s'il l'a fait bouger de 1 à 2, vous pouvez le bouger de 2 à 3 – **mais pas de 2 à 1**.

2. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Regardez bien les coulisses, les pions dans les coulisses et la position du plateau pour toujours savoir ce que mijote votre adversaire!
3. Tous les pions qui tombent dans le plateau marquent le score indiqué. S'ils rebondissent d'une section dans une autre, ils marquent le score indiqué dans la section où ils sont tombés en premier lieu.
4. Si un pion tombe des coulisses sur les côtés ou sur la table, il sera considéré comme joué et ne marquera rien.
5. Le jeu s'arrête quand un joueur a joué ses huit pions et qu'ils sont tombés sur la table ou dans le plateau. Tous les pions de son adversaire qui n'ont pas été joués, ou qui sont encore dans le jeu, ne marquent rien.
6. Pour trouver le gagnant, il suffit d'additionner les scores des pions tombés dans le plateau. Le joueur qui a le score le plus élevé a gagné! Attention: ce n'est pas nécessairement le joueur qui a fait tomber le premier ses pions.