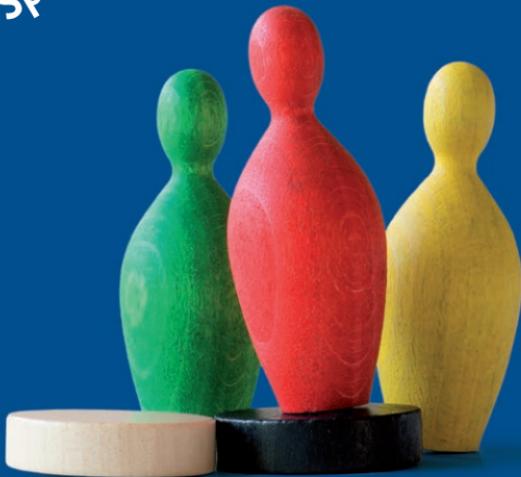


SCHNIPP • TRICK

Spielregel • Rules • Règles • Regras



SCHNIPP•TRICK

Jeu d'adresse pour 2 à 5 personnes à partir de 8 ans

Auteur : Torsten Marold

Matériel

10 quilles en bois, 10 socles circulaires en bois marqués de différentes couleurs, 1 disque en bois pour tirer (puck)

But du jeu

Le but du jeu est de faire glisser les socles sous les quilles en poussant habilement le puck du doigt, mais sans faire tomber les quilles.

Préparation du jeu

Les 10 socles en bois sont mélangés, face colorée par-dessous, puis disposés au milieu de la table en une formation quelconque. L'écart entre les socles doit correspondre à environ la largeur de 3 doigts. Les socles sont ensuite retournés, afin de faire apparaître leur couleur. Les 10 quilles sont placées sur les socles correspondants. Le premier joueur est tiré au sort.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour de jouer essaie de pousser le puck du doigt vers un socle afin de le faire glisser sous sa quille sans faire tomber cette dernière. (La distance de tir doit être de la longueur d'une main environ).

Seules les quilles bleues ou vertes sont d'abord visées. Dès qu'elles ont toutes été ramassées, c'est au tour des quilles jaunes, puis, lorsque ces dernières ont elles aussi été ramassées, au tour de la quille rouge.

Un coup de puck peut avoir des résultats différents :

1. Coup manqué :

A. Le puck a touché un ou plusieurs socles, mais sans les déplacer et toutes les quilles sont encore debout sur leurs socles.

B. Une ou plusieurs quilles sont tombées et sont couchées sur la table.

Les seules quilles encore debout sont celles qui sont restées sur leurs socles.

Dans ces différents cas de figures, le tour du joueur qui a tiré est terminé. Les quilles tombées sont remises debout sur leurs socles.

C'est au tour du joueur suivant de jouer.

2. Presque :

Le but est partiellement atteint, une quille au moins est restée debout sans son socle mais d'autres sont tombées.

Le joueur peut alors ramasser les quilles restées debout, mais pas les socles correspondants. Les quilles tombées sont remises debout sur leurs socles. C'est au tour du joueur suivant de jouer.



Coup manqué : Les quilles tombées sont remises debout sur leurs socles.



Presque : Le joueur qui a tiré peut ramasser la quille verte, mais pas le socle correspondant. Les quilles tombées sont remises debout sur leurs socles.

3. Dans le mille :

Une quille au moins est restée debout sans son socle, aucune autre quille n'est tombée.

Le joueur a alors le choix entre deux possibilités : continuer de jouer ou s'arrêter là.

Il décide de s'arrêter

Si le joueur décide de ne pas continuer à jouer, il peut ramasser les quilles restées debout et les socles correspondants. Il peut aussi ramasser les autres socles éventuellement restés sans quille à la suite des tours précédents.

Il décide de continuer

S'il souhaite continuer de jouer, le joueur laisse en jeu toutes les quilles et les socles et tente sa chance une deuxième fois.

S'il tire encore dans le mille, le joueur peut de nouveau décider de s'arrêter là ou de continuer à jouer, etc.

S'il fait tomber une quille, le tour du joueur est terminé. Il peut encore ramasser les quilles restées debout, mais aucun socle.



Dans le mille : Si le joueur décide de s'arrêter, il peut ramasser les quilles bleues, les quilles vertes et quatre socles.

4. Fausse quille

Si une quille rouge ou jaune est poussée en bas de son socle alors que c'est au tour des quilles d'autres couleurs d'être visées, le tour du joueur qui a tiré est aussitôt terminé. Dans ce cas, il n'a pas non plus le droit de ramasser des quilles qui sont restées debout.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque la quille rouge a été ramassée.

Les joueurs font alors le total des points auxquels leurs donnent droit les quilles et socles qu'ils ont ramassés. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. Si deux joueurs sont à égalité, le gagnant est celui qui a la quille rouge.

Valeurs des quilles et des socles

Quilles bleues 2 points chacune

Quilles vertes 3 points chacune

Quilles jaunes 4 points chacune

Quille rouge 5 points

Socle = 2 points

Gestaltung und Regelbearbeitung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Spielmaterial: Fa. Weiß

Fertigung: Ludofact

© 2015 by **Torsten Marold**

© 2015 by **Steffen • Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de