

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TRABOULET – AKIBA - KUBA

Un jeu de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans.
Il est constitué de : 1 plateau - 8 billes blanches - 8 billes noires - 13 billes rouges

Le but du jeu

Le but est de conquérir des billes rouges. Le premier joueur qui réussit à sortir 7 billes rouges du plateau est déclaré vainqueur.

La préparation du jeu

Les billes en verre doivent être placées sur le plateau, comme le décrit la figure 1.

Chaque joueur choisit sa couleur. Blanc commence la partie. Avant le début de la partie, noir à le droit de choisir la position du plateau : soit sa propre couleur se trouve dans son coin droit inférieur, soit c'est celle de son adversaire

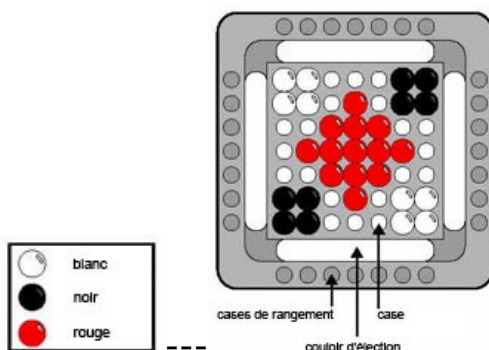


Figure 1.

1. Le déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Un joueur déplace les billes blanches, l'autre les billes noires. Les billes rouges sont neutres. Ce sont elles que les joueurs essaient d'éjecter hors de la surface de jeu.

2. Pousser une de ses billes

Lorsque vient son tour, le joueur pousse une de ses billes, d'une case, verticalement ou horizontalement. La conception du plateau ne permet des mouvements que dans ces deux directions. La case par laquelle on pousse sa bille doit toujours être libre. Cela veut dire que le joueur doit pouvoir placer son doigt directement contre sa bille pour la pousser (voir figure 2).

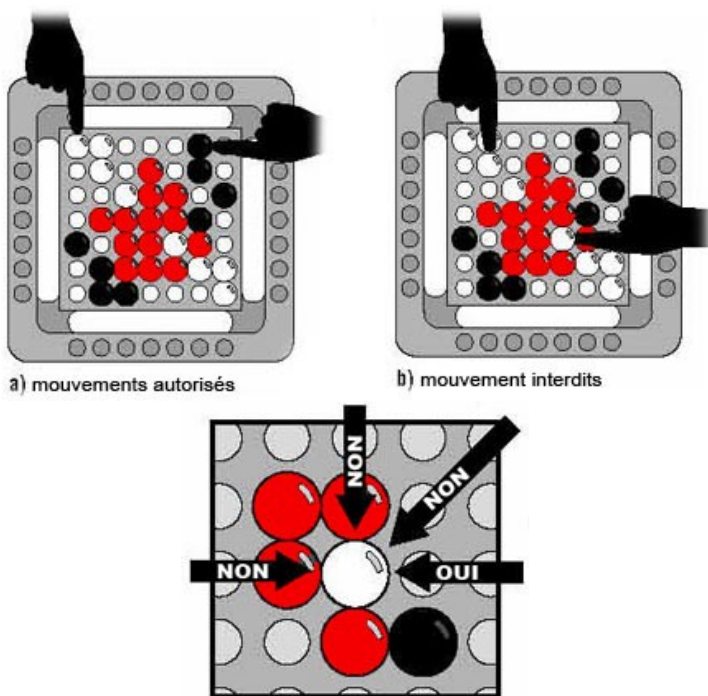


Figure 2.

3. Déplacer ses billes

Lorsque des billes (de sa propre couleur, de l'adversaire ou bien des billes rouges) se trouvent derrière la bille qu'on pousse, elles sont entraînées dans le mouvement de poussée, une case plus loin (voir figure 3).

En poussant sa bille, on peut ainsi déplacer jusqu'à 6 billes d'un seul coup.

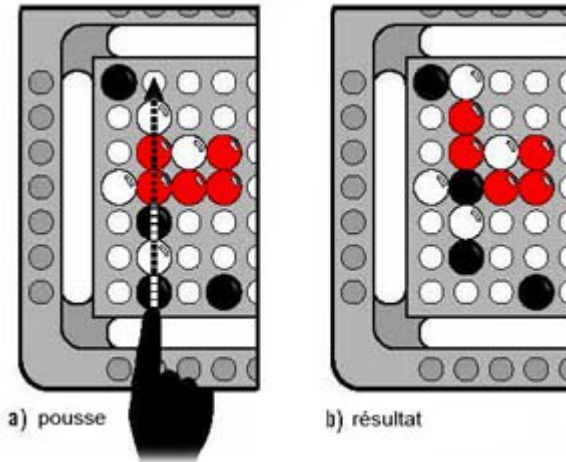


Figure 3.

4. Important

Si un joueur pousse

- a) une seule bille de son adversaire ou
- b) une rangée de bille terminée par un bille de son adversaire,

ce dernier doit attendre au moins un tour avant de repousser la rangée dans le sens inverse. Cette règle évite un blocage du jeu (voir figure 4).

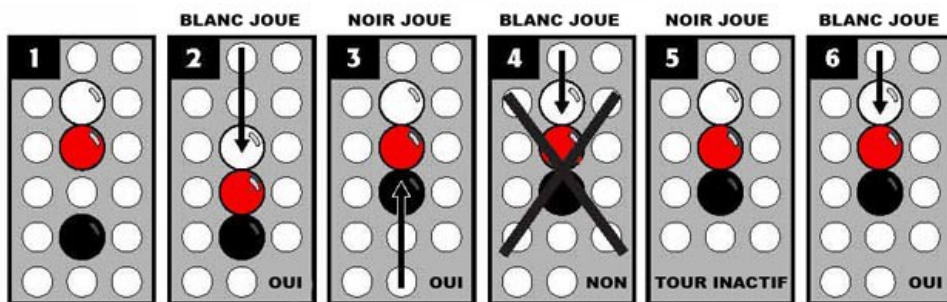
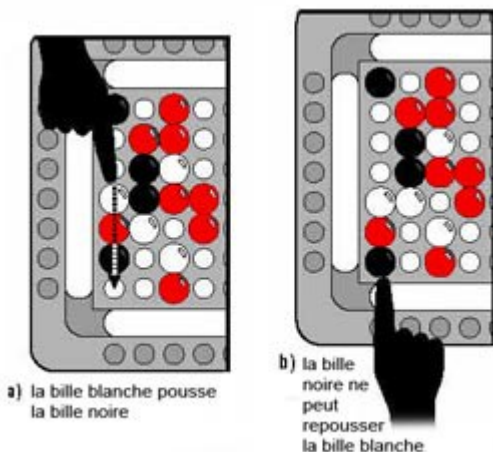


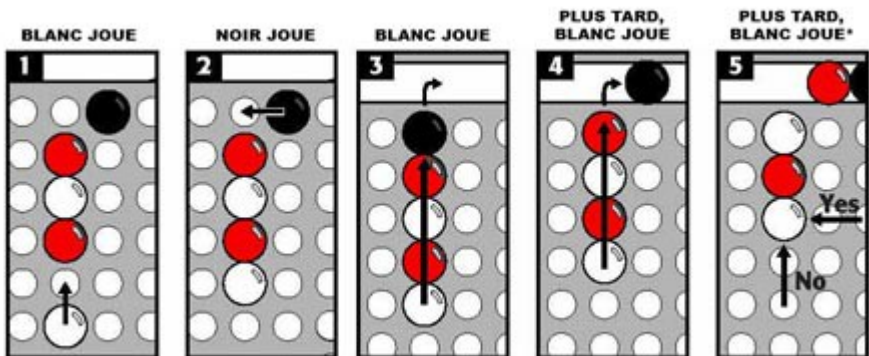
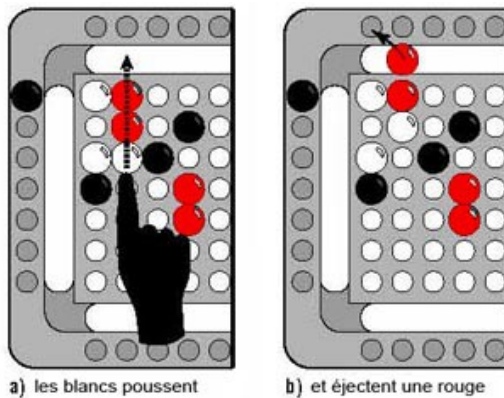
Figure 4.

5. Conquérir les billes

Lorsque la bille de l'adversaire, ou une bille rouge, se trouve au bord de la surface de jeu, elle peut être poussée hors du plateau, dans le couloir d'éjection.

La bille est alors conquise et sort définitivement du jeu (voir figure 5). Il est interdit de sortir une bille de sa propre couleur.

Une fois la bille conquise, le joueur a le droit de rejouer. Il n'est pas obligé de repousser la même bille. Il a la possibilité de choisir entre toutes ses billes. S'il réussit une nouvelle fois à conquérir une bille, il peut encore rejouer et ainsi de suite. Un joueur peut donc conquérir plusieurs billes au cours du même tour.



* on ne peut sortir un pion de sa propre couleur

Figure 5.

6. Les cases de rangement

Le joueur qui conquière une bille, la place immédiatement sur une case de rangement (voir figures 5.b ci dessus et 1). Les cases de rangement facilitent le compte des billes conquises. Nous recommandons d'utiliser les cases de rangement placées devant chaque joueur pour les billes rouges conquises, et celles de droites pour les billes prises à l'adversaire.

La fin de partie

Le gagnant est le joueur qui, le premier, réussit à conquérir 7 billes rouges.

Cas spécial : si un joueur ne peut plus pousser ses billes, ou si toutes ses billes ont été conquises par l'adversaire, il perd alors la partie. Le perdant joue avec les blancs au tour suivant.

On peut abandonner une partie dont l'issue est évidente et recommencer une nouvelle partie. L'important est de s'amuser !