

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Bille-Trap

Un jeu de parcours passionnant et plein de surprises

Pour 2 à 4 joueurs

## Contenu

Un module de jeu

10 clés

1 dé

12 billes de 4 couleurs différentes

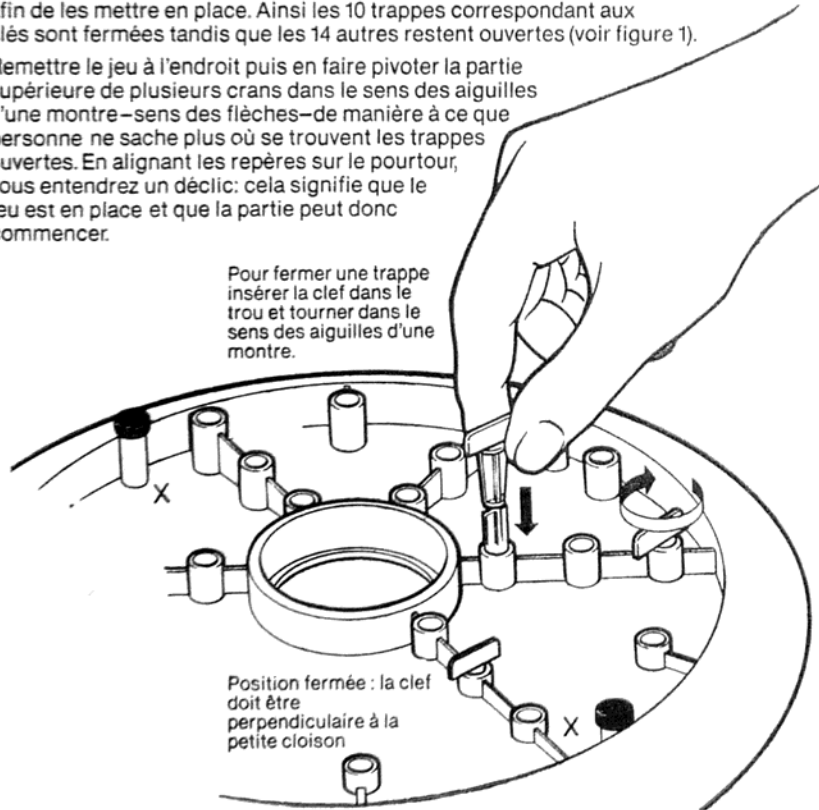
4 pieds en caoutchouc

## But du jeu

- 1 Détacher les 4 pieds en caoutchouc puis, par un mouvement rotatif, libérer chacune des 10 clés.
- 2 Retourner Bille-Trap et insérer les pieds en caoutchouc dans chacun des 4 petits trous marqués "X".
- 3 Insérer les 10 clés au hasard dans *n'importe lesquels* des 24 plus grands trous, puis tourner chacune d'elles dans le sens des aiguilles d'une montre afin de les mettre en place. Ainsi les 10 trappes correspondant aux clés sont fermées tandis que les 14 autres restent ouvertes (voir figure 1).
- 4 Remettre le jeu à l'endroit puis en faire pivoter la partie supérieure de plusieurs crans dans le sens des aiguilles d'une montre—sens des flèches—de manière à ce que personne ne sache plus où se trouvent les trappes ouvertes. En alignant les repères sur le pourtour, vous entendrez un déclic: cela signifie que le jeu est en place et que la partie peut donc commencer.

Pour fermer une trappe insérer la clef dans le trou et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

Position fermée : la clef doit être perpendiculaire à la petite cloison



## Le jeu

- 1 Un joueur est choisi pour commencer. Il jette le dé et avance l'une de ses billes du chiffre total obtenu en commençant à la case marquée "1" et dans le sens des flèches.

### Exception

Si un joueur obtient un "2" ou un "3" à son premier jet de dé, il place directement l'une de ses billes soit sur la case marquée "2" soit sur celle marquée "3", selon le chiffre obtenu ; son tour est alors terminé. *Cette exception reste valable pendant toute la durée du jeu, chaque fois que l'on met une nouvelle bille en piste.*

- 2 Aux tours suivants, chaque joueur a le choix entre mettre une nouvelle bille en piste ou faire avancer celle qui s'y trouve déjà.
- 3 Si le chiffre obtenu par le joueur amène sa bille sur une case déjà occupée par une autre bille (y compris la sienne), il doit aussitôt faire pression sur celle-ci avec la bille qu'il vient de déplacer.

Si la trappe est OUVERTE, l'autre bille y disparaîtra et la sienne prendra sa place. La première bille réapparaîtra dans le plateau de départ et devra recommencer depuis le début.

Si la trappe est FERMÉE, le joueur placera sa bille sur la case suivante. Dans le cas où cette dernière serait aussi occupée, il essaiera d'abord de faire disparaître la bille qui l'occupe en espérant que la trappe soit ouverte ; si elle ne l'est pas, il passera à la case suivante et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve une case libre ou qu'il puisse faire disparaître une bille dans une trappe et prendre ensuite sa place.

- 4 Après avoir fait avancer sa bille sur le parcours, chaque joueur peut pour dérouter un peu plus l'adversaire, faire pivoter la partie supérieure du jeu d'un cran, dans le sens des flèches (sens des aiguilles d'une montre). Son tour est ensuite terminé.
- 5 Les joueurs font avancer leurs billes sur le parcours jusqu'à ce qu'un chiffre obtenu avec le dé leur permette d'arriver juste dans la case centrale (qui représente la Maison).  
Par exemple, supposons qu'un joueur doive faire 4 pour parvenir dans la case centrale : s'il fait 5, il ne peut déplacer cette bille (il peut évidemment en déplacer une autre s'il en a sur le parcours).
- 6 Tout joueur doit jouer à son tour et faire avancer sa bille, même si cela l'amène dans une case déjà occupée par l'une de ses propres billes.

## Note

Il ne faut évidemment pas essayer de savoir si la trappe est ouverte ou non avant de faire avancer les billes.

## Stratégie

- 1 Si vous savez que vous êtes sur une trappe ouverte, il est souvent dans votre intérêt de faire pivoter d'un cran la partie supérieure du jeu aussitôt après avoir joué.
- 2 Si vous espérez obtenir un "2" ou un "3" avec le dé, ce peut être une bonne idée que de garder l'une de vos billes dans le plateau de départ pendant plusieurs tours.

## Le gagnant

Le joueur qui amène le premier ses 3 billes à la "Maison" (case centrale) est le gagnant.

## Préparation d'une nouvelle partie

Retourner le jeu afin de changer les clés de place et voilà, tout est prêt pour une nouvelle partie.

4307-L F 382