

BallCube

Qui a la meilleure stratégie pour libérer le premier ses billes du BallCube ? Qui prévoit déjà en plaçant ses barrettes la manière dont tomberont les billes ? Car c'est exactement en cela que consiste le jeu : utiliser les barrettes afin d'obstruer ou d'ouvrir judicieusement les cheminées du BallCube et placer au mieux ses billes pour être le premier à les libérer.

BallCube est un jeu de réflexion pour 2 à 4 personnes (ou équipes) développant l'orientation dans l'espace et les aptitudes stratégiques et tactiques des joueurs.

A partir de 7 ans

Contenu de la boîte :

Le BallCube constitué de ses 8 éléments

27 billes (8 noires, 8 rouges, 5 bleues, 4 jaunes et 2 blanches)

2 sets de 12 barrettes (nombre et emplacement des trous variables)

Les sets de barrettes sont caractérisés par les extrémités rouges ou noires sur lesquelles sont également indiquées les combinaisons de trous respectives. Les 4 sections de barrette sont représentées. Les petites pointes présentes sur les différentes sections symbolisent les trous (par ex. pointe en 1^{re} position = trou sur la 1^{re} section de la barrette).

Préparation :

Sortez toutes les barrettes du BallCube.

Règle du jeu pour 2 personnes

1^{RE} PHASE DU JEU

Chaque joueur choisit un set de barrettes (rouge ou noir). Une alternative consiste à choisir librement et à tour de rôle une barrette parmi l'ensemble de barrettes disponibles (sans tenir compte de la couleur des extrémités). Les joueurs placent en alternance leurs barrettes dans les interstices prévus sur le BallCube. Les barrettes doivent être entièrement enfoncées jusqu'à leur extrémité colorée. Il est possible d'insérer les barrettes sur les 4 faces du BallCube ; il est cependant nécessaire de tenir compte du sens d'insertion des barrettes sur un même niveau (la première barrette d'un niveau détermine le sens d'insertion des autres). Les barrettes peuvent également être introduites à partir du côté opposé, si bien qu'elles restent parallèles les unes aux autres dans un même niveau, et ce quel que soit le côté d'introduction. Bien qu'impossible sur un seul et même niveau, un jeu croisé peut être réalisé sur les 6 niveaux du BallCube : il s'agit de la

variante la plus intéressante pour les joueurs expérimentés. La première phase du jeu est terminée une fois que les 24 barrettes ont été insérées dans les interstices.

2^{ME} PHASE DU JEU

Chaque joueur reçoit ensuite 8 billes d'une couleur (rouge ou noir) puis les place à tour de rôle dans les cheminées. Seule une bille peut être introduite dans une cheminée. La deuxième phase du jeu est terminée une fois que les 16 billes ont été réparties dans les 16 cheminées du BallCube (une bille par cheminée).

3^{ME} PHASE DU JEU

La troisième phase du jeu peut désormais commencer. En alternance, les joueurs doivent sortir ou rentrer une barrette de leur choix (indépendant de la couleur de la barrette) d'un cran (cran de barrette). Après chaque coup, la barrette reste dans sa nouvelle position. Un joueur n'est pas autorisé à annuler directement le coup de son adversaire en replaçant dans sa position précédente une barrette venant d'être déplacée. Ces mouvements visent à faire tomber ses propres billes ou à bloquer celles de l'adversaire.

Mais attention, chaque déplacement de barrette peut provoquer des réactions en chaîne indésirables. En outre, il s'avère souvent nécessaire de considérer le positionnement des billes sur le plan horizontal aussi bien que vertical.

Lorsque sur le niveau supérieur, plus aucune bille ne se trouve au-dessus d'une barrette, cette dernière peut être sortie entièrement du BallCube. Dans les autres cas, il est conseillé de conserver les barrettes dans le jeu afin de pouvoir bloquer l'adversaire. Une fois sorties, les barrettes ne peuvent plus être réintroduites dans le BallCube.

Le gagnant est le joueur parvenant le premier à libérer les 8 billes de sa couleur.

Il est bien entendu possible d'inverser l'objectif du jeu : dans ce cas, le premier joueur dont l'intégralité des billes sortent du BallCube a perdu. Il s'agit alors de protéger ses propres billes et de faire tomber les billes de l'adversaire.

Si vous souhaitez raccourcir une partie, il est également possible de réduire le nombre de barrettes ou de billes utilisées. A cet effet, vous pouvez aussi décider de n'utiliser que 4 niveaux de jeu parmi les 6 existants.

WHITEBALL – VARIANTE POUR JOUEURS CONFIRMES

Au lieu de 8 billes de couleur (noir ou rouge), chaque joueur reçoit 7 billes de couleur et une bille blanche.



Le déroulement du jeu est semblable à celui décrit ci-dessus. Ici, le gagnant est le joueur libérant d'abord toutes ses billes de couleur puis parvenant à faire tomber une bille blanche.
Si l'un des joueurs libère par erreur une bille blanche avant d'avoir libéré l'ensemble de ses billes de couleur, il perd la partie.

VARIANTE POUR 3 PERSONNES :

Les règles sont similaires à celles d'une partie à 2 joueurs (PHASES DU JEU 1 à 3). Cependant, les sets de barrettes ne sont ici pas respectés. Les joueurs choisissent à tour de rôle une barrette, et ce sans tenir compte de la couleur de son extrémité.

Chaque joueur reçoit 5 billes d'une même couleur. Dans une partie à 3 joueurs, une cheminée n'est pas utilisée.

La variante WhiteBall ne fait appel ici qu'à une seule bille blanche. Cette dernière est placée dans la dernière cheminée libre du BallCube.

Le gagnant est le joueur qui libère ses billes de couleur, puis la bille blanche.

VARIANTE POUR 4 PERSONNES :

La partie suit le même déroulement qu'une partie à 3 joueurs, si ce n'est que chaque joueur ne reçoit que 4 billes d'une même couleur. La variante WhiteBall n'existe pas pour 4 joueurs.

COUNTERBALL – LA VARIANTE QUI FASCINE TANT LES AMATEURS DE JEU DE HASARD QUE LES JOUEURS EXPERIMENTES

Des billes de différentes couleurs sont en jeu. Un nombre de points est attribué à chaque couleur. Contrairement aux variantes précédentes, la partie se termine ici une fois que toutes les billes sont tombées.

Le joueur est le gagnant ayant récolté le plus grand nombre de points.

Les billes en jeu sont les suivantes :

1 x bille blanche = 5 points

2 x billes jaunes = 4 points chacune

3 x billes bleues = 3 points chacune

4 x billes rouges = 2 points chacune

6 x billes noires = 1 point chacune

1^{RE} PHASE DU JEU

Semblable aux variantes précédentes

2^{ME} PHASE DU JEU

Toutes les billes sont en jeu. Les joueurs choisissent une bille à tour de rôle et la placent dans la cheminée désirée (une bille par cheminée !).

Lorsque 3 joueurs se disputent une partie, une bille est restante. Celle-ci est à placer dans la dernière cheminée disponible.

3^{ME} PHASE DU JEU

Le déroulement du jeu est semblable à celui des variantes précédentes. Chaque joueur récupère les billes qu'il a fait tomber hors du BallCube. Une fois que toutes les billes sont sorties, chacun additionne les points récoltés avec ses billes. Le gagnant est celui qui aura marqué le plus de points.

Les variantes de jeu décrites ici sont uniquement des suggestions. Vous pouvez bien sûr donner libre cours à votre imagination et inventer de nouvelles variantes.