

BUT DU JEU

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes 'ballon', gagne la partie.


PREPARATION DU JEU

1. Crée 3 piles de défausse avec les cartes oranges 'départ' et pose la carte arbitre à côté (Ex Fig1, peu importe les sens des cartes)
2. Mélange les autres cartes puis distribue 8 cartes à chaque joueur dont 3 sur la table faces cachées (appelées 'ballons inconnus') et 5 à prendre en main.
3. Crée une pioche avec les cartes restantes (faces cachées).

DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit se débarrasser d'un ballon (en main ou inconnu). On ne peut pas jouer un ballon inconnu sur son premier tour de jeu.

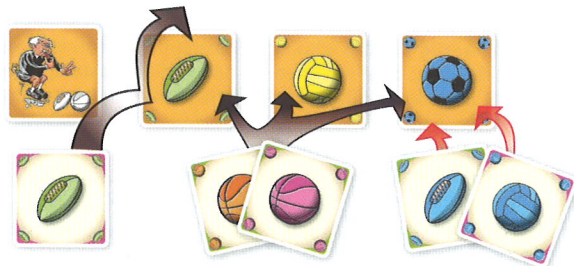
LES 3 POSSIBILITÉS POUR POSER UN BALLON

A - Sois tu poses un ballon d'une couleur différente de celles visibles sur les 3 piles de défausse. Dans l'exemple, tu peux poser un ballon orange ou rose **sur la pile de ton choix** (ex A).

B - Ou bien si tu as un ballon identique (couleur et forme) à l'une des trois piles de défausse, **tu le fais rebondir vers un adversaire** de ton choix. Dans ce cas, ce ballon rejoindra ses cartes inconnues **sur la table mais face visible**. A noter que ce ballon ne peut pas rebondir une seconde fois. (ex B)

C - Si dans tes cartes, tu n'as pas un ballon d'une couleur différente ni un ballon identique, tu choisis un de tes ballons (couleur déjà présente) que tu **poses obligatoirement sur la pile de la même couleur, mais tu pioches une carte en pénalité** que tu prends en main. (ex C : un ballon bleu sur la pile du ballon bleu)

Fig 1



B BALLON IDENTIQUE
REBOND !

A COULEUR DIFFÉRENTE
POSER AU CHOIX

C MÊME COULEUR
PÉNALITÉ !

LES INTERDICTIONS DE L'ARBITRE

Il est interdit d'aligner 3 ballons du même type que ceux visibles sur la carte arbitre Dans l'exemple, 3 ballons de rugby ou 3 ballons de basket.

Par exemple, si tu poses la carte «rugby rose», sur le ballon de basket, tu crées une ligne avec 3 ballons de rugby et comme **c'est interdit, tu pioches une carte** que tu prends en main.



A l'inverse, si le ballon de rugby n'est pas visible sur la carte arbitre, ce sont **tes adversaires qui piochent chacun une carte** à tour de rôle, en partant du joueur à ta gauche. **Ensuite tu retournes la carte arbitre** pour modifier l'interdiction.

Cette règle des alignements interdits ou autorisés ne s'applique pas en cas de rebond. Personne ne pioche dans ce cas.

Tu le poses sur la pile de ton choix, en sachant que ton adversaire sera obligé de jouer dessus. Sauf s'il pose un ballon d'une couleur déjà présente (pénalité) ou il fait un rebond. Dans ce cas là, le joueur d'après devra couvrir le joker.

On peut poser un joker sur un autre joker car les ballons de volley multicolores sont dégonflés et ne rebondissent pas. Surveille toutefois les alignements autorisés ou interdits par l'arbitre.

Attention, tu ne peux pas gagner la partie en déposant comme dernière carte un joker. Si c'est le cas, tu pioches une carte.



AVEC TES BALLONS INCONNUS : TU REJOUES OU TU PIOCHES !

Joue tes ballons inconnus au moment opportun, pour bénéficier de leurs avantages de pouvoir rejouer. En fonction des indications sur les verso, joue les en toute sécurité ou en prenant des risques. Si tu décides de jouer un ballon inconnu, tu le retournes et tu dois obligatoirement le jouer. La règle est la même que précédemment :

- Soit c'est un ballon d'une couleur différente, **tu le poses et tu re joues**.
 - Soit c'est un ballon identique, **tu fais un rebond et tu re joues**,
 - Ou hélas, c'est un ballon d'une couleur déjà présente sur les piles, tu le poses donc sur la pile de la même couleur et tu pioches une carte qui va rejoindre tes ballons inconnus faces cachées.
- Si par mauvais réflexe tu regardes la carte, tu la prends en main et tu en pioches une autre qui rejoindra tes ballons inconnus face cachées.

Quand tu re joues, soit tu choisis de poser encore une carte inconnue, qui peut te donner la possibilité de rejouer à nouveau ou pas, ou bien tu choisis de poser une carte en main puis c'est le tour du joueur suivant.

Quand tu poses un ballon inconnu, surveille l'arbitre, car la règle de l'alignement de 3 ballons s'applique aussi, mais ne t'empêche pas de rejouer.

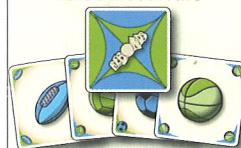
Ces ballons (faces visibles) que tu as récupéré suite à un rebond, ne peuvent pas rebondir une seconde fois.

Ils fonctionnent toutefois comme des ballons inconnus et peuvent te permettre de rejouer si tu les utilises dans le bon moment, sinon tu pioches. (la carte piochée sera posée face visible sur la table)

INFORMATIONS SUR LES CARTES

Les verso des cartes te donnent une indication sur les cartes de tes adversaires et sur tes cartes inconnues.. A toi de bien les utiliser pour gagner la partie.

Verso 2 couleurs



La couleur du ballon est l'une de ces 2 couleurs.

Verso 1 couleur



Le ballon est soit un ballon de rugby de la couleur indiqué ou un joker (2 cartes par couleur)

Verso Gris



C'est un ballon de football dont tu ne connais pas la couleur. (1 carte par couleur)



Le recto des cartes t'indique la couleur et le type de ballon.

Le coin coloré de tes cartes indique la couleur que voit ton adversaire.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Si la pioche se vide en cours de partie, tu gardes les 3 cartes au sommet des piles, que tu reposes sur les cartes oranges de départ. On mélange les autres cartes pour créer une nouvelle pioche.

Mis en ligne par

didacto.com
Jeux éducatifs et matériels pédagogiques