

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com

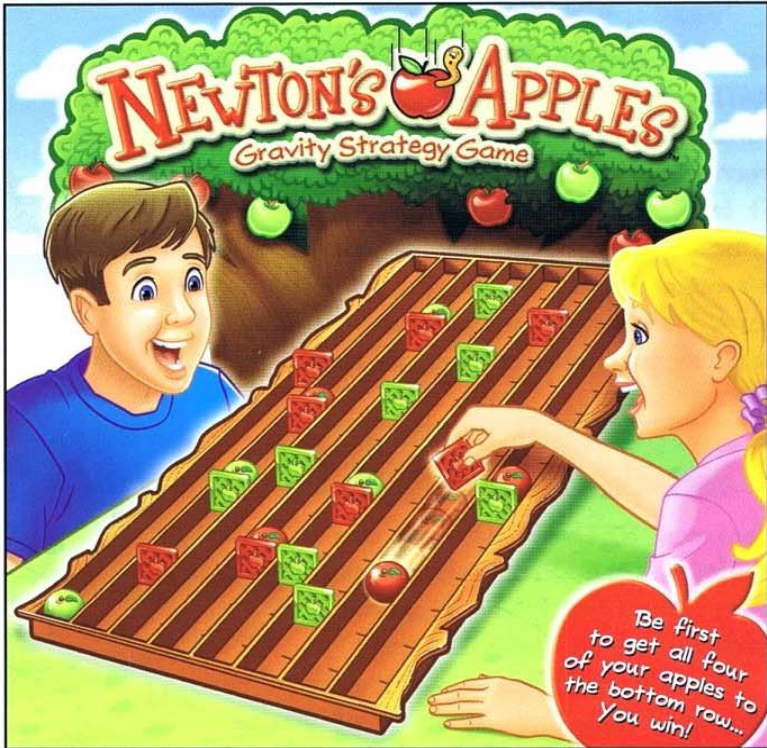


7 ans et +

2 joueurs

NEWTON'S APPLES

Gravity Strategy Game



Contenu :

Un plan de jeu à assembler

(désassembler pour le rangement)

8 pommes (balles) : 16 caisses ; règle du jeu



WARNING:

CHOKING HAZARD – Toy contains small balls.
Not for children under 3 yrs.





But du jeu

Course de pommes ! En déplaçant des caisses de pommes et en utilisant la loi de la gravitation de Newton, sois le premier à faire tomber toutes tes pommes vers la rangée inférieure du plan de jeu, tout en bloquant les pommes de ton adversaire. Tu as gagné !



Préparation

Placez les caisses de pommes sur le plan de jeu. Les caisses ont des chevilles qui s'ajustent facilement dans les trous de la planche. Placez les caisses sur la rangée supérieure du plan de jeu, en alternant rouge et vert, de gauche à droite.

Placez vos pommes dans la rangée supérieure du plan de jeu, directement au-dessus des caisses de leur couleur. Placez les caisses restantes sur le plan : mettez les caisses rouges sur les trous  les vertes vont sur les trous 



Qui commence ?

Prends une pomme rouge et une pomme verte dans chaque main. Mélange les pommes dans tes mains derrière ton dos. Présente tes mains fermées à ton adversaire. Il choisit une main. La couleur de la pomme devient sa couleur. Rouge commence !



Déplacer les caisses

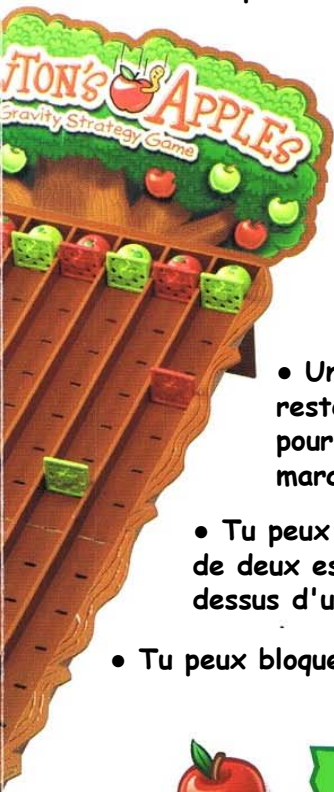
- Tu peux faire deux déplacements à ton tour de jeu. Chaque trou compte pour un déplacement.



- Déplace une de tes caisses de deux espaces (horizontalement ou verticalement), ou deux de tes caisses d'un espace (horizontalement ou verticalement).

- Tu ne peux pas déplacer une caisse en diagonale.

- Tu ne peux déplacer que les caisses de ta propre couleur.



- Si tu déplaces une caisse qui contient une pomme verticalement (vers le haut ou vers le bas), celle-ci reste sur la caisse.

- Si tu déplaces horizontalement une caisse qui contient une pomme, celle-ci tombe jusqu'à rencontrer une autre caisse ou la rangée du bas (si aucune pomme n'y est déjà).

- Une pomme qui arrive sur la dernière rangée y reste définitivement. Aucune autre pomme ne pourra atteindre le bas de cette colonne et donc marquer des points.

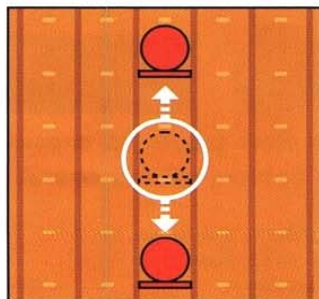
- Tu peux déplacer une de tes caisses horizontalement de deux espaces (deux déplacements) en passant au-dessus d'une caisse de ton adversaire.

- Tu peux bloquer une pomme adverse avec une de tes caisses.



Déplacement dans une colonne

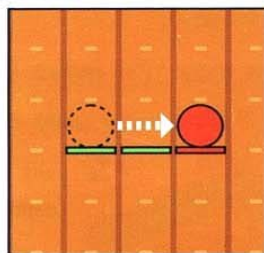
Une pomme qui se trouve sur une caisse que tu déplaces verticalement, vers le haut ou vers le bas, se déplace en même temps que la caisse.





Changement de colonne

- Si deux caisses ou plus se trouvent côte à côte, formant un chemin, tu peux déplacer ta pomme vers une colonne voisine, à condition qu'une pomme de ton adversaire ne bloque pas le passage.

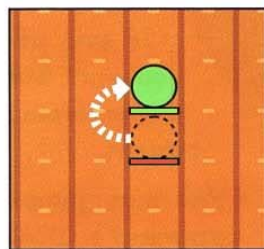


- Ta pomme doit obligatoirement terminer sur une caisse de ta couleur.
- Tu peux déplacer une pomme qui t'appartient sur un chemin de caisses à tout moment pendant ton tour. Ceci ne compte pas pour un déplacement.



Règles spéciales

- Si ta pomme est coincée entre deux caisses, une au-dessous de la couleur adverse et une au-dessus de ta couleur, tu peux déplacer ta pomme pour la mettre sur la caisse de ta couleur.



- À tout moment, tu ne peux avoir qu'une seule caisse au maximum sur les trous les plus bas.
- Si ta pomme est piégée (elle ne peut pas être déplacée) et que toutes tes autres pommes sont arrivées en bas, tu peux déplacer ta pomme au-dessus de l'une de tes caisses de ton choix puis continuer ton tour.



Vainqueur

Si tu es le premier à amener tes quatre pommes sur la rangée du bas, tu as gagné la partie !

Game © 2006 by Briarpatch Inc.
150 Essex Street Suite 301
Millburn, NJ 07041
1(800)231-7427
www.briarpatch.com

BP55101
Made in China
Game Inventor: Jonathan Slater

BRIARPATCH[®]
Over 200 Awards!