

Tromper l'adversaire

Pour éviter que le joueur adverse devine trop facilement l'emplacement de Jack, le pion leurre (non marqué) peut être placé n'importe où pour tromper l'adversaire. Le bluff et les "grattages" de feuilles sont également autorisés.

Le dé de la chance



Coup d'oeil

Vous avez le droit de regarder le jeu adverse avant de jouer.



Coup double

Avancez de 2 feuilles sur votre prochaine action



Coup de barre

Récupérez une barre sur le jeu avant de jouer.

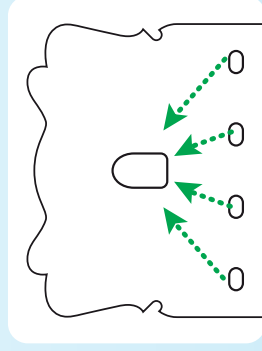


Coup du destin

L'ogre se réveille et secoue le haricot. Les joueurs échangent leur place et jouent désormais avec le jeu de l'autre.

Victoire d'un joueur

Quand Jack franchi la porte du chateau, il remporte le trésor de l'ogre, la poule aux oeuf d'or et la harpe magique !



©2013 Vermicelle Éditions - Concept et illustrations : William Aubert
32 route de Mémenil - 88600 FONTENAY - contact@jouet-bois.com

www.jouet-bois.com

JACK



2



+6 ans



5-15mn



FACIMIC JACK

Contenu de la boîte

- 1 boîtier (socle de jeu)
- 1 dé
- 2 pions Jack
- 2 pions leurre
- 16 feuilles
- 6 barres
- 1 règle

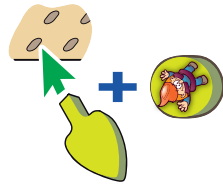
But du jeu

Faire grimper Jack de feuille en feuille jusqu'en haut du haricot et atteindre la porte du château de l'ogre avant son adversaire.

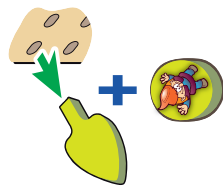
Déroulement de la partie

Les 2 joueurs se placent de part et d'autre du haricot, leur pion jack en bas. À tour de rôle, ils effectuent l'une des 4 actions suivantes :

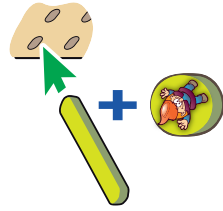
Placer 1 Feuille + Déplacer Jack



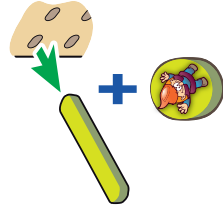
Récupérer 1 Feuille + Déplacer Jack



Placer 1 Barre + Déplacer Jack



Récupérer 1 Barre + Déplacer Jack



Le plus jeune joueur commence la partie...

Faire grimper Jack

● Jack se déplace uniquement sur les feuilles placées à côté de lui ou dans sa diagonale.

● Jack ne peut pas aller sur une feuille placée au dessus ou en dessous de lui.

● Le joueur peut choisir de ne pas bouger Jack

Construire son ascension avec les feuilles

● On peut placer une feuille dans n'importe quel emplacement libre.

● Une feuille ne peut pas servir à pousser une autre feuille (voir plus bas).

● Les feuilles tombées peuvent être rejouées aux tours suivants

● Quand un joueur est à court de feuilles, il peut en reprendre une du jeu. Cela lui coûte une action.

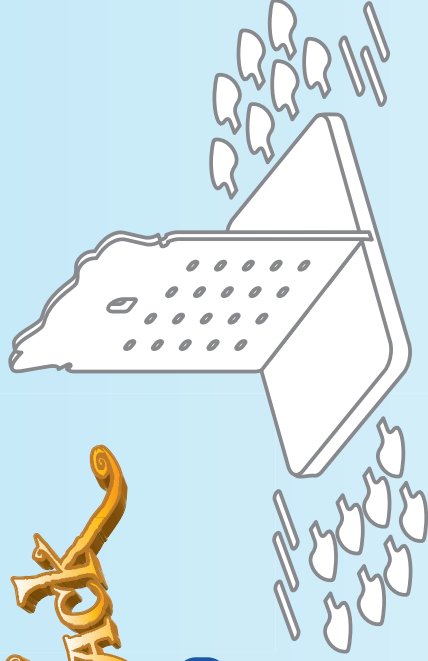
Bloquer, pousser, et sécuriser avec les barres

● On place une barre en l'enfonçant de moitié dans le haricot. Elle dépasse des 2 côtés et peut être récupérée par l'un ou l'autre joueur.

● Quand on pousse une feuille avec une barre, celle-ci tombe de l'autre côté et est récupérée par l'adversaire. Si Jack s'y trouve, il tombe avec et repart en bas du haricot au prochain tour. Toutefois, le joueur malheureux peut lancer "le dé de la chance" au début de son tour (voir plus loin).

● **On ne peut pas placer plus de 1 barre par niveau.**

Jack est en sécurité sur une ligne ayant déjà une barre. Personne ne pourra le faire tomber.



Ouvrir la boîte et assembler le jeu en plaçant la plaque "décor" à la verticale dans l'encoche du socle. Sortir les pièces.