



Pouss'pouss

Règles du jeu

Matériel, but du jeu et mise en place

2 joueurs , 1 plateau, 1 règle du jeu, 25 cubes, chacun caractérisé par sa face supérieure (neutre, rouge ou noire). Le but du jeu est d'aligner 5 cubes de sa couleur (ligne, colonne ou diagonale).

Avant de commencer, les 25 cubes sont placés sur le plateau de jeu, face supérieure neutre. Les joueurs choisissent chacun une couleur et décident qui commence.

Déroulement

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. Il est interdit de passer son tour.

Choix et saisie du cube

Le joueur choisit en périphérie du plateau un cube neutre ou avec sa couleur. On n'a pas le droit de saisir un cube de la couleur adverse.

Changement de marque du cube

Lorsqu'un joueur saisit un cube neutre, il le tourne pour faire apparaître la face marquée à sa couleur. Un cube saisi est donc toujours remplacé avec la marque du joueur qui l'a choisi.

Remplacement du cube

Le joueur remplace son cube à l'une des extrémités des rangées incomplètes créées lors de la saisie. Il pousse sur cette extrémité pour remplacer le cube. On ne peut en aucun cas remplacer le cube là où on l'a pris.

Fin du jeu

La partie se termine si un joueur crée un alignement de 5 cubes de sa couleur, il a alors gagné. Sauf si en même temps, il crée un alignement de 5 cubes pour son adversaire, alors, il perd la partie.