

# Règle du jeu

No.-Art. 3373

F

## Ces fichus trous

F

Auteur du jeu: Willi Hirsch

Pour 2 à 4 joueurs

**Contenu:** 4 plateaux de jeu ; 20 bâtonnets et 20 chevilles à tête en couleur pour fixer les bâtonnets

**But du jeu:** être le premier à trouver les bâtonnets adaptés au propre plateau de jeu et à les y fixer à l'aide d'une cheville à tête en couleur.

### Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un plateau de jeu. Les bâtonnets sont déposés au centre de la table de façon à ce que chacun puisse les prendre.

### Règles du jeu

Le jeu se compose de plusieurs manches, tous les joueurs commencent à chaque fois en même temps. Chacun choisit un des bâtonnets posés sur la table, puis essaie de le glisser dans un des rails de son plateau de jeu et de le fixer en introduisant une cheville à tête en couleur dans le trou prévu à cet effet dans le plateau et dans celui du bâtonnet.

Il n'y a à chaque fois qu'un seul bâtonnet adapté à un rail précis.

Si un joueur ne réussit pas à fixer le bâtonnet qu'il a choisi, il le repose sur la table, en choisit un autre et essaie de nouveau de le fixer à l'aide d'une cheville.

Chaque joueur essaie de glisser les bâtonnets adaptés dans les rails de son plateau de jeu le plus vite possible.

Le jeu **se termine** lorsque tous les joueurs ont trouvé et fixé tous les bâtonnets adaptés à leur plateau de jeu. Quatre points sont attribués au joueur le plus rapide, trois au second, deux au troisième et un au dernier.

Une nouvelle manche commence: chaque joueur donne son plateau au joueur assis à sa droite et chacun essaie de nouveau de fixer tous les bâtonnets adaptés à son plateau.

Le jeu se joue en quatre manches, de façon à ce que chaque joueur joue avec chacun des plateaux.

Le **gagnant** est celui qui a le plus de points à la fin des quatre manches.

## Amusez-vous bien en jouant !!

