

BALLAST®**PRESENTATION ET PREPARATION**

- 48 rondins divisés en 3 lots: 8 gros, 15 moyens et 25 petits.
- 1 anneau dans lequel les rondins sont placés (fig 3).
- NB : pour placer facilement les rondins en position initiale, suivre les indications des schémas 1, 2 & 3.
- Un tirage au sort détermine qui commence.

BUT DU JEU

Retirer le plus de rondins possibles pour cumuler les points qu'ils représentent :

Gros	=	5 points
Moyen	=	3 points
Petit	=	1 point

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A chaque tour, un joueur retire un rondin de son choix à l'intérieur de la pile (fig.4), en s'efforçant de ne pas modifier l'emplacement des autres rondins :

- il est interdit de retirer les rondins du dessus (fig 5).
- si son geste ne modifie pas l'emplacement* des autres rondins, le joueur conserve le rondin retiré et rejoue.
- Il peut s'aider d'un rondin qu'il a déjà ôté (fig.6).
- dès que son geste modifie l'emplacement* d'un ou plusieurs autres rondins, le joueur termine son coup et remet le rondin retiré au dessus de la pile (fig.7).

C'est ensuite au tour du joueur suivant: il retire un rondin à l'intérieur de la pile (fig.4), etc...

*NB : un léger déplacement est toléré, à condition qu'aucun rondin ne s'écroule en changeant de position dans la pile.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint le score défini en début de partie; par exemple 20 points à 2 joueurs, 13 points à 3 joueurs, 10 points à 4 joueurs...

Le classement s'établit en fonction du total de chacun.

DUREE D'UNE PARTIE

10 à 15 minutes.

NB Préparation du jeu (Fig 1, 2, & 3).

Fig 1 = poser l'anneau horizontalement sur le calage ou la boîte.

Fig 2 = poser les rondins verticalement dans l'anneau.

Fig 3 = redresser anneau et calage (ou boîte) de manière à ce que les rondins restent en place.

BALLAST®