

Spiral billard

Réf 720788, 720476, 720477, 720478

Composition du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois
- 6 boules métal sauf pour le Spiral billard master XXL avec 6 boules en céramique

Nombre de joueurs: 1 +

Age : à partir de 5 ans (interdit -3 ans, petites pièces)

■ ■ Création française



Règle du jeu :

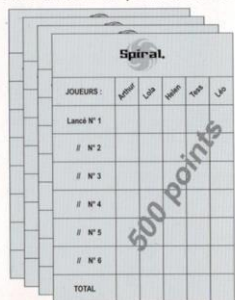
Variantes

Spiral 500 :

Pour cette variante, se munir de la feuille de points.

But du jeu : se joue en plusieurs manches. Chaque joueur doit réaliser un maximum de points avec les six billes. A chaque manche, les points se cumulent (voir feuille de points). Le premier joueur à totaliser 500 points remporte la partie.

NB : les points se cumulent lorsque vous placez plusieurs billes dans la même spirale.
Ex : 3 billes à 10 points : 3 X 10 = 30 pts



Spiral					
JOUEURS :	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
Lancé N°1					
# N°2					
# N°3					
# N°4					
# N°5					
# N°6					
TOTAL					

Perfect : 6 lancés...
point 1 bille dans chaque trou !!
500 points

Bonus : si un joueur réussit le **Perfect**, il remporte instantanément la partie.


Spiral Pocker :

Pour cette variante, se munir de jetons (mise). 

But du jeu : comme au poker, à chaque manche, les joueurs doivent miser avant de jouer. La mise est toujours fixée par le joueur qui commence. La mise tourne à chaque manche. Le joueur qui totalise le meilleur score, remporte la manche et la mise des adversaires. Pendant la partie, si deux ou trois vainqueurs obtiennent le même score, ils doivent re-miser et continuer la partie entre eux.

Bonus : si un joueur réussit le **Perfect**, il triple sa mise.

Spiral Black Jack :

Pour cette variante, se munir de jetons (mise). 

But du jeu : comme au black jack, les joueurs misent et jouent contre la banque. Pour définir la banque, faites un tour de table, chaque joueur doit lancer les six billes. Celui qui obtient le meilleur score devient la banque. Pour remporter la manche et sa mise, le joueur doit obligatoirement obtenir un score supérieur à la banque. Tout score inférieur ou égal à la banque : la banque gagne.

N.B: chaque joueur mise à sa convenance sauf la banque. C'est toujours le 1^{er} joueur à gauche de la banque qui ouvre la partie.
Pour faire sauter la banque : le joueur doit réaliser le **Perfect**. Il devient alors le nouveau banquier.

Spiral 321 :

Dans cette variante, la valeur des spirales ne compte pas, et se joue sous forme de 3 combinaisons.

But du jeu : chaque joueur, dans un ordre indifférent, doit réaliser 3 combinaisons avec les 6 billes (quels que soient les trous) pour gagner la partie.

Combinaison 3 : lancer vos 6 billes, et placer 3 billes dans 2 trous différents.

Combinaison 2 : lancer vos 6 billes, et placer 2 billes dans 3 trous différents.

Combinaison 1 : lancer vos 6 billes, et placer 1 bille dans chaque trou : **Perfect**.

N.B : lorsqu'un joueur réussit une combinaison, il rejoue.



Versus :

Dans cette variante, la valeur des spirales ne comptent plus, seuls les trous comptent.
Partager les six billes équitablement entre chaque joueur.

But du jeu : à tour de rôle, chaque joueur doit lancer et placer ses billes dans les spirales libres : **bille placée !!** Si un joueur atteint une spirale déjà occupée (contenant une bille placée) : **bille piégée !!**, il ne place pas de bille, il récupère sa bille jouée, et passe son tour.
Le vainqueur est celui qui a placé toutes ses billes en premier.

N.B : **l'avantage est à celui qui commence.** Pour définir le joueur qui commence, chaque joueur doit lancer les 6 billes. Celui qui obtient le meilleur score commence !!


Spiral poursuite :


Dans cette variante, la valeur des spirales ne compte plus. Seuls les trous comptent.
Partager les six billes équitablement entre chaque joueur.


But du jeu : Subtiliser les billes dans les spirales occupées (les siennes ou celles de ses adversaires). Chacun leur tour, les joueurs doivent lancer et atteindre une spirale contenant une bille. S'il réussit, le joueur récupère les 2 billes (la bille jouée et la bille de la spirale), **bille mangée !!** Il garde la main et rejoue. Si un joueur atteint une spirale libre, il laisse sa bille, **bille perdue !!** et passe son tour. Pour gagner la partie, vos adversaires ne doivent plus posséder de bille à jouer.

N.B : **Le joueur qui commence n'a pas l'avantage.** Pour définir le joueur qui commence, chaque joueur doit lancer les 6 billes. Celui qui obtient le plus petit score devient le lièvre et commence !! Le lièvre est celui qui ouvre la partie et définit la bille à manger.

Pour joueur seul Practice :

 **Spiral Perfect** : le joueur doit placer chaque bille dans chaque spirale sans la moindre erreur.

 **Perfect Royal** : le joueur doit réaliser le **Perfect** dans l'ordre croissant ou décroissant (Spirale 1 à 6 ou 6 à 1). ACCROCHEZ-VOUS !!

 **Extra Bille** : But du jeu : bloquer cinq trous avec cinq billes et ne canaliser votre énergie que sur la spirale libre.

Ces entraînements vous permettront de savoir apprécier les distances et maîtriser les spirales du jeu.