

Tcherno billes

jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs

Dés 8 ans

1986 secondes environ

26 avril 1986. Au coeur de la centrale, les opérateurs s'affairent. Le thermomètre au coeur du réacteur indique déjà 200° C et il faut encore placer les 24 billes de combustible et certaines d'entre elles, très instables ne doivent surtout pas se toucher. Des gouttes d'eau commencent à perler sur les fronts des techniciens. Sauront-ils éviter le pire ?

Matériel

- 3 plateaux de jeux (1 pour 2 joueurs, 1 pour 3 joueurs, 1 pour 4 joueurs)
- 20 billes au dos bleu (5 tuiles 1, 5 tuiles 2, 5 tuiles 3, 5 tuiles D)
- 12 billes au dos rouge (3 tuiles 1, 3 tuiles 2, 3 tuiles 3, 3 tuiles D)
- 8 billes au dos vert
- 8 billes au dos jaune
- 1 marqueur température
- 1 pion opérateur

Règle pour 2 joueurs

On installe la centrale numéro 2 au centre de la table.

On mélange les 20 billes bleues, faces cachées. Chacun en récupère 9 qu'il consulte secrètement. Les 2 restantes sont écartées faces cachées.

On mélange les 12 billes rouges que l'on place en pile, faces cachées près du plateau.

Elles représentent les billes de combustibles instables qui ne devront jamais se toucher par un côté.

Le marqueur température est posé sur 200. Il est 1h du matin ce 26 avril 1986.....

Un 1^{er} joueur choisit une de ses 9 billes qu'il place sur une des cases périphériques du plateau.

Il place ensuite l'opérateur sur sa bille.

Le joueur suivant va devoir placer une de ses billes sur une case libre à la distance indiquée par la tuile sur laquelle se trouve l'opérateur puis déplacer ce dernier sur la nouvelle tuile. Si la tuile indique D, pour diagonale, il devra la placer sur une des diagonales issues de la tuile, à la distance de son choix.

Lorsqu'on pose une bille sur une case ●, le joueur tire une bille rouge qu'il rajoute à sa main.

Chaque joueur joue ainsi alternativement jusqu'à ce que tout le réacteur soit rempli.

Surveiller la température

A chaque fois que l'opérateur traverse la case centrale, il descend la température du réacteur de 50°C.

Lorsqu'une tuile ne peut pas être placée sur la position demandée, la température augmente de 50°C, le joueur peut alors poser une de ses tuiles sur n'importe quelle case libre. (dans ce cas, il ne baissera pas la température même s'il passe par le centre.)

Si un joueur n'a plus de billes à placer, il laisse ceux qui en ont encore finir la partie.

Catastrophe ou congratulations ?

La partie est perdue si à un moment donné 2 billes instables se touchent par un côté ou si la température du réacteur est négative ou égale à 250°C.

Sinon bravo vous avez par votre courage et votre sang froid sauvé l'humanité !

A 3 joueurs

On utilise le plateau réacteur 3 et on rajoute les 8 billes vertes

A 4 joueurs

On utilise le plateau réacteur 4 et on rajoute les 8 billes vertes et les 8 billes jaunes.

S'il n'y a plus de billes rouges, le joueur n'en prend pas.

