

Magnet' Kick



Type de jeu
Dextérité
Adresse



Dimensions
0.85m de long
0.60m de large
0.35m de hauteur



Age
A partir de 6 ans



Nombre de joueurs
1 contre 1
2 contre 2



Matériel
1 plateau de jeu
4 poignées aimantées
1 à 2 billes



Origine
Invention /
Adaptation

But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre 5 points

Déroulement

Chaque joueur se positionne de part et d'autre du jeu en choisissant une paire de magnets.

Désolidarisez les poignées des aimants, puis positionner les aimants sous le plateau de jeu, à la verticale des poignées.

Vous pouvez contrôler vos poignées avec les mains sous le plateau.

Tirez au sort qui engage, puis déroulez la partie en respectant les règles suivantes :

- Lorsqu'une poignée (partie supérieure) se désolidarise de son aimant, et passe dans le camp adverse, ce même joueur retire son magnet du jeu, et ne jouera qu'avec un seul magnet jusqu'au prochain but.

- Si je ne joue qu'avec un seul magnet, et qu'il se désolidarise aussi, il y a pénalty :

1- Je positionne mon magnet dans ma surface de réparation (premier rectangle du but).

2- Une fois positionné, je n'y touche plus, je retire les mains de sous le plateau.

3- Mon adversaire positionne la bille où il le souhaite dans son camp et tire le pénalty.

Après ça, qu'il y ait but ou non, les deux joueurs reprennent leurs deux magnets, et poursuivent la partie.

- En cas de gamelle (la bille rentre dans le but adverse et ressort), j'ai le choix entre me rajouter un but, ou retirer un point à l'adversaire.

Compter les points

Le premier joueur qui atteint 5 points gagne la partie. Aidez vous du support à points au dessus du but.

Variante

Vous pouvez jouer avec deux billes en même temps. Lorsqu'une bille rentre, poursuivez le jeu avec la seconde.

