



# TROU DE GRUYERE



1 double piste de jeu, 1 manette pour chaque piste, 1 bille (ou balle) pour chaque piste

**Le gagnant est celui qui parvient à monter la bille le plus rapidement possible au sommet de la piste de jeu.**

Placer la bille dans la manette, tirer les ficelles pour diriger la manette vers le haut en évitant les trous.

### Différents modèles :

- un « trou de gruyère » de table avec deux pistes identiques
- un « trou de gruyère » grand modèle avec deux pistes identiques
- un « trou de gruyère » grand modèle avec deux pistes différentes : une facile, une difficile

### Variantes de jeu

*Jouer par équipe, deux contre deux. Soit :*

- chacun des joueurs de l'équipe manipule une ficelle.
- le joueur qui manipule les ficelles a les yeux bandés, son coéquipier lui donne les indications de direction.