

Fig.1 (qui touche) (adjacents)



Fig.2

#### BUT DU JEU

Le but du jeu est d'enfoncer les pions de l'adversaire et d'éviter que ses propres pions ne subissent le même sort. La partie se joue à deux.

#### PREPARATION DE LA PARTIE

Le jeu comprend : 1 socle noir monté sur des pieds en mousse, 10 pions bleus, 10 pions rouges, 29 pions verts.

Le socle est placé entre les deux joueurs. Placer 25 pions verts dans le carré central (5x5) et un pion vert à chaque coin. Placer 5 pions rouges sur un rang extérieur et 5 autres sur le rang opposé. Placer de même les 10 pions bleus sur les deux autres rangs.

Appuyer vivement sur les 4 coins du socle afin de placer tous les pions en position haute (Fig. 1). Les 49 pions sont maintenant en « position haute », prêts à jouer.

#### DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs déterminent à l'avance le nombre de manches qu'ils joueront et choisissent leur couleur : un joueur rouge, l'autre bleu. Ils se mettent d'accord pour savoir qui commence à jouer. Le joueur qui commence doit appuyer sur un pion vert, n'importe lequel (A). Puis, l'autre joueur doit appuyer sur un des pions adjacents (B) au pion précédent (Fig. 2). Les pions adjacents au pion précédemment enfoncé sont ceux qui sont immédiatement voisins, verticalement, horizontalement ou en diagonale. Ce n'est qu'au tout premier tour que le joueur doit appuyer sur un pion vert; aussitôt après, il peut appuyer sur n'importe quelle couleur. La partie se termine quand un des joueurs ne peut plus jouer, c'est-à-dire quand les pions qui se trouvent près de celui qui a été enfoncé en dernier sont déjà tous enfoncés.

#### TACTIQUE

Garder ses propres pions « en l'air » et faire en sorte que ceux de l'adversaire soient enfoncés nécessite une tactique particulière. Ainsi, il peut parfois se révéler nécessaire d'appuyer sur un de ses propres pions pour sauver ceux qui restent en jeu. Même quand tous les pions d'un joueur sont enfoncés, le jeu continue jusqu'à ce que la partie soit bloquée. Cela laisse l'espoir à ce joueur d'enfoncer aussi tous les pions de son adversaire et de faire match nul.

#### DECOMPTE DES POINTS

A la fin de chaque manche, chaque joueur note :

- 2 points pour chaque pion adverse enfoncé,
  - 1 point pour chacun de ses pions qui n'a pas été touché.
- Les joueurs totalisent leurs points avant de commencer la manche suivante.

### MANCHES SUIVANTES

On remet les pions en place en appuyant sur le socle pour re-jouer. La partie est terminée quand le nombre de manches que l'on a fixé à l'avance est joué. On totalise tous les points obtenus. Le vainqueur est celui qui en a obtenu le plus.

### REMARQUE

Il faut bien réfléchir avant d'appuyer sur un pion car un pion « touché » est un pion « joué », même si on n'a fait que l'effleurer.



### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is de pionnen van de tegenstander naar beneden te drukken en te verhinderen dat dit gebeurt met zijn eigen pionnen. Het spel wordt door twee spelers gespeeld.

### VOORBEREIDING VAN DE PARTIJ

Het spel omvat: 1 zwart voetstuk op verende poten  
10 blauwe pionnen, 10 rode pionnen, 29 groene pionnen.  
Het voetstuk staat tussen de twee spelers in. Plaats 25 groene pionnen op het vierkant in het midden (5x5) en een groene pion op iedere hoek. Plaats 5 rode pionnen op een rei aan de buitenkant en 5 andere daar tegenover. Doe hetzelfde met de 10 blauwe pionnen op de twee andere reien. Druk flink op de 4 hoeken van het voetstuk zodat alle pionnen in de hoge positie terecht komen (Fig. 1). De 49 pionnen zijn nu „in hoge positie” gereed voor het spel.

### VERLOOP VAN DE PARTIJ

De spelers spreken van te voren af hoeveel spelletjes ze zullen doen en kiezen hun kleur: een speler rood, een speler blauw. Ook spreken ze af wie er zal beginnen. De speler die begint moet op een van de groene pionnen drukken, naar keuze (A). Dan drukt de volgende speler op een van de pionnen in de directe omgeving (B) van de eerst ingedrukte pion (Fig. 2). De directe omgeving, dat betekent: de directe bureu in vertikale, horizontale of diagonale lijn. Alleen de allereerste keer moet de eerste speler een groene pion indrukken; vanaf dat moment kan hij geheel vrij de pion van welke



kleur dan ook indrukken. Het eerste spel is voorbij als een van de spelers niet meer verder kan spelen, dat wil zeggen: als de pionnen in de directe omgeving van de laatst-ingedrukte pion allemaal al ingedrukt zijn.

### TAKTIEK

Om zijn eigen pionnen „omhoog” te houden en die van de tegenstander ingedrukt te krijgen, vraagt een speciale taktiek. Zo kan het soms nodig zijn een van zijn eigen pionnen in te drukken om de nog in het spel zijnde pionnen te redden. Zelfs als al de pionnen van een speler zijn ingedrukt gaat het spel door totdat niemand meer

verder kan spelen. Dan heeft de speler wiens pionnen zijn ingedrukt toch nog een kans ook alle pionnen van de tegenstander in te drukken en zo gelijk spel te maken.

### PUNTEN-TELLING

Op het eind van ieder spelletje noteert iedere speler:  
— 2 punten voor iedere vijandelijke pion die is ingedrukt,  
— 1 punt voor ieder van de eigen pionnen die niet is ingedrukt.  
De spelers tellen hun punten op alvorens een nieuw spel te beginnen.

### VOLGENDE SPELEN

De pionnen worden op hun plaats gezet door op het voetstuk te drukken. De partij is afgelopen als men de spelletjes heeft gedaan die tevoren afgesproken waren. Men telt alle punten samen en wie de meeste heeft is winnaar.

### OPMERKING

Men dient goed na te denken alvorens men op een pion drukt, want een „aangeraakte” pion is een „gespeelde” pion, zelfs als men hem alleen maar even heeft aangeraakt.



### AIM OF THE GAME

The aim of the game is to press down the other player's pegs and prevent your own pegs from being pressed down. A game for two players.

### GETTING READY TO PLAY

The game includes: 1 black stand mounted on foam, rubber feet, 10 blue "pegs", 10 red "pegs", 29 green "pegs". The stand is placed between the two players. Put 25 green pegs in the middle square (5 rows of 5) and one green peg in each corner. Put 5 red pegs on one outer row and 5 more on the opposite row. In the same way, put the 10 blue pegs on the two remaining outer rows. Push down firmly on the 4 corners of the stand so that all the pegs stand up. (Fig. 1). When all 49 pegs are standing up, you are ready to play.

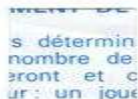
### HOW THE GAME PROCEEDS

The players decide in advance how many rounds they will play and they choose their colors: one player using the red peg and the other the blue. They decide who begins to play. The player who begins must press down on a green peg (A), chosen at random. Then the other player must press one of the peg (B) next to the previous one (Fig. 2). The pegs next to the one that has previously been pressed down are the pegs that are right next to it either vertically, horizontally or diagonally. Only when taking his first turn must a player press on a green peg, from then on he may press on any color at all. The game is over when one of the players

can no longer play—that is, when all the pegs next to the last one to be pressed down have already been pressed down themselves.

### STRATEGY

In order to keep all your own pegs standing up and see to it that the other player's pegs are all pressed down, you need to use special strategy. For instance, it may sometimes be necessary to press down one of your pegs in order to save the others that remain in the game. Even when all of a player's pegs have been pressed down, the game continues until it becomes impossible to play. This allows



each player to hope that he will press down all of his opponent's pegs so that the game will be a draw.

### COUNTING POINTS

At the end of each round, each player counts:  
— 2 points for each one of his opponent's pegs that has been pressed down,

— 1 point for each of his own pegs that has not been pressed down. The players add up their points before starting the next round.

### NEXT ROUNDS

The pegs are set up again and the players press down on the stand again to make them stand up. The game is over when the players have played the number of rounds they had agreed on. The players add up all their points, and the player who has the higher score wins.

### WATCH OUT

You have to think carefully before pressing on a peg, because a peg that has been "touched", even if only very lightly, has been "played" and cannot be used again.

