

# KNOCKOUT

Mettez votre adversaire K.O.

**Nombre de joueurs: 2**

**Contenu:**

4 barrettes de 10 pions    1 socle  
1 grille    4 caoutchoucs

**But du jeu:**

Avoir le plus de pions sur la grille à la fin de la partie.

**Préparation du jeu:**

Enfoncez, en les tournant, les caoutchoucs dans les trous aux quatre coins sous le socle.

Détachez tous les pions des barrettes, en les tordant sans forcer. Glissez le pied de la grille dans la fente du socle.

**Règles du jeu:**

Placez la grille entre vous et votre adversaire.  
Chacun y dispose trois pions, comme illustré à la figure 1.

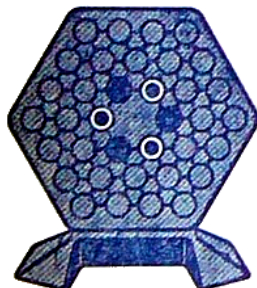


Figure 1

**Grille vue de votre côté:** les pions blancs sont les vôtres, les pions foncés ceux de votre adversaire.

1. Décidez qui va jouer le premier. Jouez ensuite à tour de rôle.
2. Pendant toute la partie vous devez **toujours** introduire votre pion dans un trou situé près d'un pion préalablement placé par vous ou par votre adversaire.
3. Tous les pions sont identiques et chacun se sert au fur et à mesure jusqu'à épuisement.
4. Vous avez la possibilité de prendre la place de votre adversaire de la façon suivante:

**Comment prendre la place de votre adversaire?**

1. Il faut enfermer un ou plusieurs pions de votre adversaire placés en ligne droite (dans n'importe quel sens, mais sans passer par le centre de la grille) entre deux de vos pions. (Voir figure 2 et 3).

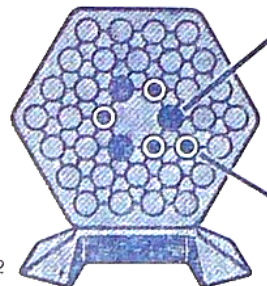


Figure 2

2. Lorsque vous venez d'enfermer un ou plusieurs pions adverses, au même tour, vous repoussez ces pions et les remplacez par les vôtres.

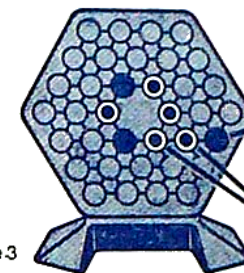


Figure 3

3. Vous pouvez enfermer votre adversaire dans plusieurs sens à la fois. Voir figure 4.

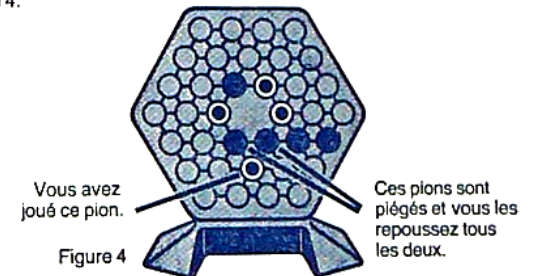


Figure 4

4. Vous n'êtes pas obligé d'enfermer votre adversaire à chaque tour mais vous êtes obligé de jouer.
5. Vous ne pouvez repousser des pions adverses que **si vous venez de** placer un des pions qui enferment celui (ou ceux) de votre adversaire. Si deux de vos pions enferment un (ou des) pion(s) adverse(s) par le hasard du jeu et non parce que vous venez d'en placer un, dans ce cas, vous ne pouvez pas repousser les pions de votre adversaire.
6. Jouez à tour de rôle jusqu'à ce que la grille soit pleine.

**Le gagnant**

Chacun compte ses pions et celui qui en a le plus est le gagnant.