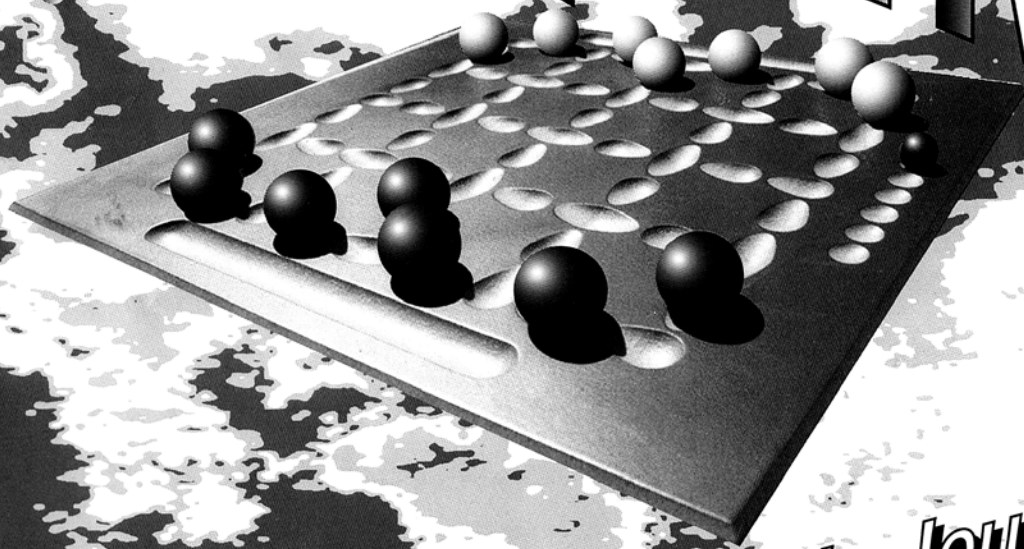


topquark®

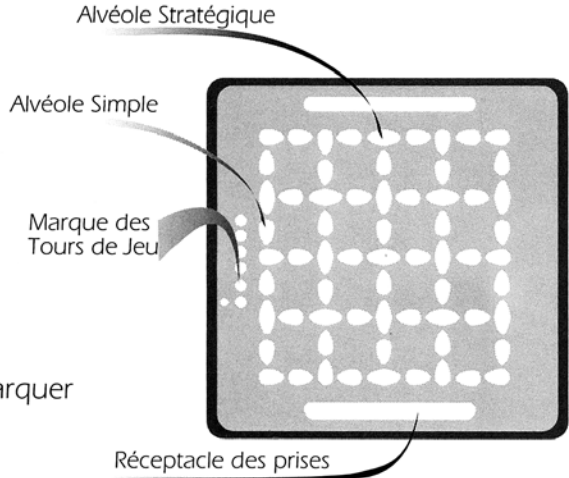


Présentation & Règle du Jeu



Composition du Jeu

- Un plateau sculpté de 50 alvéoles à sens unique et de 15 alvéoles stratégiques à double sens;
- 7 billes rouges, 7 billes jaunes et une mini-bille bleue qui sert à marquer les tours de jeu.



But du Jeu

▪ Réussir, le premier, à éliminer les 7 billes adverses

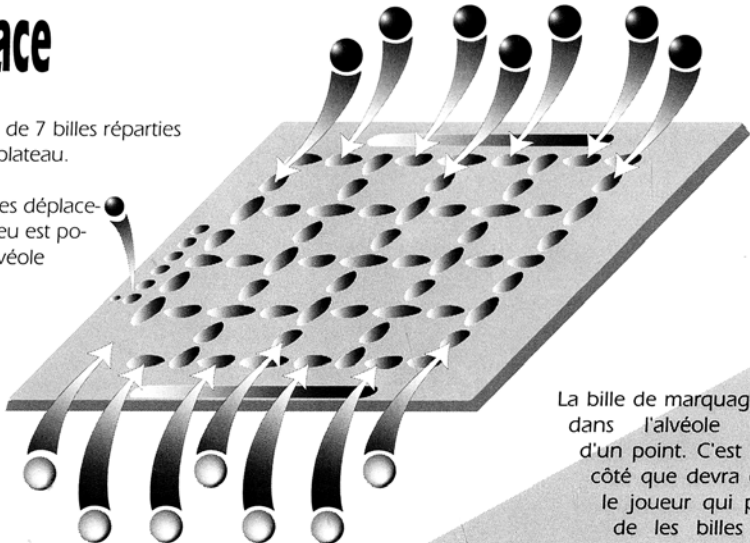
Pour des Parties Plus Brèves
Le gagnant est le joueur qui parvient, le premier, à prendre trois billes d'avance sur son adversaire
(3-0 ; 4-1 ; 5-2 ; 6-3)



Mise En Place

Chaque joueur dispose de 7 billes réparties symétriquement sur le plateau.

La bille de marquage des déplacements et des tours de jeu est posée dans la première alvéole



Position de Départ

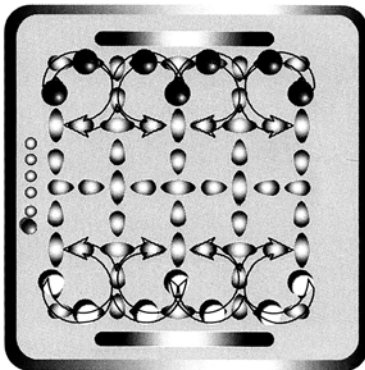
La bille de marquage se place dans l'alvéole marquée d'un point. C'est aussi le côté que devra choisir le joueur qui possède les billes les plus claires

Les billes se déplacent dans le sens imposé par l'orientation des alvéoles et selon la règle suivante :

Déplacement des Billes

Aucune bille ne peut entrer dans une alvéole par une pointe

- Au 1^{er} tour du Jeu, chaque joueur déplace 1 de ses billes d'1 seule alvéole.
- Au deuxième tour, le mouvement est de 2 cases, puis 3, 4, 5 et 6. Le cycle reprend ensuite à partir de 1.



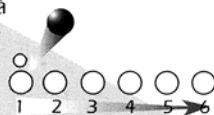
Ainsi, dans la première phase du jeu, les billes de l'un et l'autre joueur ne peuvent "sortir" de leurs positions de départ que suivant les parcours figurés ci-contre.

On déplace toujours une seule bille à la fois et du nombre exact d'alvéoles indiqué par le tour de jeu

- Le premier joueur (celui qui possède les billes les plus sombres) avance une de ses billes d'une case, puis son adversaire fait de même et déplace le marqueur de tours d'une case. C'est alors au tour du premier joueur d'avancer de deux cases, et ainsi de suite...

La bille bleue sert à marquer les tours de jeu et donc à indiquer le nombre de cases de déplacement.

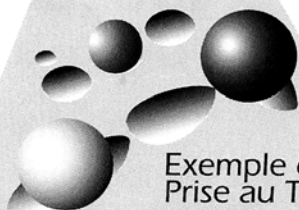
Le deuxième joueur la déplace juste après avoir joué.



Une bille ne peut jamais en "sauter" une autre. Toute bille située sur le parcours est un obstacle infranchissable

Un joueur peut prendre une bille adverse si son mouvement se termine dans une alvéole occupée par l'adversaire.

Prises



Exemple de Prise au Tour 2

la bille claire peut prendre la bille sombre au terme d'un mouvement de 2 cases

Une bille n'est éliminée que si la bille adverse **termine** son déplacement dans l'alvéole occupée par la victime.

Compléments et Conseils

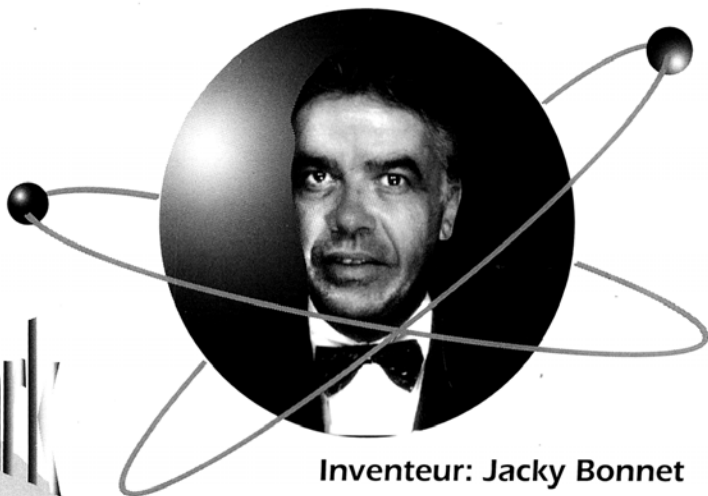
- Un joueur n'a jamais le droit de passer son tour, ni de jouer deux fois de suite. En conséquence, chacun doit toujours laisser à son adversaire une possibilité de jouer au tour suivant et, à l'inverse, il est strictement interdit d'enfermer volontairement sa dernière bille.
- Quand l'un des joueurs estime que le nombre de billes restant en jeu est devenu trop faible, il a toujours la possibilité de proposer un match nul que l'adversaire est en droit d'accepter ou de refuser. Le match nul est automatiquement acquis dès qu'il ne reste plus qu'une seule bille de chaque couleur en jeu.
- Pendant toute la durée du premier cycle (tours 1 à 6) il est interdit de reproduire par symétrie les coups du premier joueur.

©1994 abalone® s.a.

topquark

Edité par **abalone s.a.**
99 route de Versailles
91160 CHAMPLAN

Design : Abalone S.A. par Michel Serrat



Inventeur: Jacky Bonnet

Jeu de Réflexion
pour 2 joueurs
à partir de 6 ans.

Fabriquée en France
dans les usines Dryades-38930 Clelles

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles d'être avalés

Jeu Topquark® sous licence **abalone** propriétaire de la marque Topquark®

La conformité du présent jeu aux normes de sécurité obligatoire est garantie par Abalone S.A.