

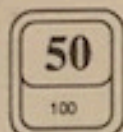
## REGLE DU JEU

Pour 2 joueurs.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à marquer 550 points ou plus pour gagner une manche.

La partie se joue en 3 manches.

Chaque joueur a à sa disposition un sachet de 34 pions (une couleur par joueur).



15 pions

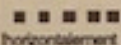


16 pions



3 pions

Pour gagner, il faut faire au moins 550 points\* : avec un minimum de 4 pions de la même couleur à aligner (sans coupure par un pion adverse).



horizontalement



verticalement



en diagonale

### Comment jouer?

Vous empilez les pions, en commençant toujours par la place la plus basse de la colonne jouée. (Chaque pion déjà positionné reste en place!).

### Exemple

Le premier joueur positionne le pion de son choix, en bas d'une des colonnes. Vous progressez ensuite à tour de rôle, soit au-dessus du pion déjà joué, soit dans le bas d'une autre colonne.

### Explication complémentaire:

#### Pion de 200 Avance. Très Important!

- Le pion de 200 ne double pas et ne triple pas sur les cases marquées "Double" ou "Triple".
- Si vous posez un 200, vous êtes le seul à pouvoir jouer au-dessus en contact direct, quand vous le déciderez.
- On ne peut jamais jouer un 200 sur un autre 200 dans le sens vertical, (mais ils peuvent se trouver côte à côte ou en diagonale).

Lorsque vous posez un pion au-dessus de l'adversaire, il faut obligatoirement que les nombres écrits en plus petit sur votre pion correspondent aux nombres écrits en gros sur le pion adverse. (voir pion du jeu ci-dessous).

Exemple: le joueur A place un pion 50; au-dessus, son adversaire ne peut jouer qu'un 100 ou un 200.

Cependant on peut procéder comme on le désire sur ses propres pions. (même couleur)

Exemple: un 100 /50 sur un 100 /50 ou un 50 /100 sur un 50 /100.

Si vous ne pouvez pas poser de pion (nombre ne correspond pas) vous passez votre tour.

\* Attention! Pour compter les points, additionnez seulement les nombres écrits en caractères gras.

dépot: 1981/1982

