

THE RULES (English)

This SKIRRID set is designed for two (2) or four (4) players but may also be played by three (3), five (5) or six (6) players.

There are two sets of eighteen shapes with each SKIRRID game. Each set contains three of each different shape. The shapes are shown in Fig. 1.

THE GAME FOR TWO PLAYERS

Each player has eighteen (18) shapes either black or white. White starts by placing any shape on or across the centre square. Play now continues as alternately each player places a shape on the playing board touching (but not diagonally touching) ANY shape already placed. A score is the total of the numbers covered by any one shape, and when all thirty-six (36) shapes have been played, the winner is the player with the highest score. Keep account of each player's score by noting it down after each turn.

The '2' and '3's marked on the shapes multiply only the number that they cover on the playing board. They do NOT multiply the total score made by that shape. The numbered shapes may be placed on the playing board with the numbers facing the top, bottom or either edge of the board.

A player must play within the Inner Area (white squares) until a score of 75 is obtained by that player.

A player may 'BLOCK' an opponent by placing a shape upside down. This means that for *one turn only* an opponent may not in any way play adjacent to that 'blocking' shape. If however the opponent can play off an unblocked shape and at the same time happens to touch the blocked shape **DIAGONALLY** — this is permitted. Players may if they wish follow a block with a further block as their next move. A blocking shape scores half its total. This should be rounded down, thus a blocking shape scoring 13 when halved would be 6. Blocking is not permitted on the first move of a game.

NOTE: Scoring should be done openly and at all times players must be permitted to have sight of an opponent's remaining shapes.

THE GAME FOR FOUR PLAYERS (PLAYED IN PAIRS)

All Rules remain the same as for the game with two players but with the following refinements:

- 1) Each *pair* receives eighteen (18) shapes as per the game for two players. These are divided in the following manner:
Player 1 receives 1 Gun (unmarked), 1 Gun (marked 2), 1 Door (marked 3), 1 Snake (unmarked), 1 Snake (marked 2), 1 Quoin (marked 3), 1 Rod (unmarked), 1 Rod (marked 2), 1 Eye (marked 3). The partner receives the remaining shapes — 1 Gun (marked 3), 1 Door (unmarked), 1 Door (marked 2), 1 Snake (marked 3), 1 Quoin (unmarked), 1 Quoin (marked 2), 1 Rod (marked 3), 1 Eye (unmarked), 1 Eye (marked 2).
- 2) There should be no consulting between pairs during the game.
- 3) There is no Arena play (players do not have to score 75 before leaving the Arena).
- 4) The Blocking shape remains in power for one turn only and a player is permitted to play adjacent to his PARTNER'S blocking shape.
- 5) Partners should sit opposite each other.
- 6) The game ends when all players have played their shapes.

THE GAME FOR FOUR PLAYERS (PLAYED INDIVIDUALLY)

The game is the same as for four players playing in pairs EXCEPT for the 'Blocking' procedure — see heading 'BLOCKING' below.

THE GAME FOR THREE PLAYERS

This game is the same as for two EXCEPT all players receive twelve (12) shapes, that is two of each. All shapes count as UNMARKED — no doubling or tripling.

THE GAME FOR FIVE OR SIX PLAYERS

Each player receives one (1) of each shape. All shapes count as UNMARKED (no tripling or doubling). There is no Arena play (players do not have to score 75 before leaving the Arena).

BLOCKING

In the games for 3, 4 (playing individually), 5 and 6 players the Blocking shape remains in power until the Blocking player receives his or her next turn. In the Arena players may not follow a Blocking move with a further Block on the next turn.

REGLE DU JEU (Français)

Le SKIRRID se joue à deux (2) ou quatre (4) mais peut se jouer à trois (3), cinq (5) ou six (6) joueurs.

Il y a deux séries de dix-huit pièces dans chaque jeu de SKIRRID. Chaque série comprend trois pièces de chaque forme. Les six différentes formes sont illustrées à la figure 1.

PARTIE JOUEE A DEUX

Chaque joueur reçoit dix-huit (18) pièces blanches ou dix-huit (18) pièces noires. Le joueur qui a les pièces blanches joue le premier en plaçant une pièce au centre du damier de façon à couvrir la case centrale. Ensuite, les joueurs jouent l'un après l'autre en posant une pièce sur le damier contre une pièce déjà jouée (non diagonalement). Le nombre de points marqués est le total des chiffres couverts par la pièce jouée, et lorsque les trente-six (36) pièces ont été jouées, le gagnant est celui qui a le nombre de points le plus élevé. On prend note du nombre de points marqués par chaque joueur après chaque tour.

Le chiffre '2' ou '3' marqué sur les pièces ne multiplie que le nombre qu'il couvre sur le damier. Il ne multiplie pas le total des points marqués par cette pièce. Les pièces marquées d'un chiffre peuvent être posées sur le damier dans n'importe quelle direction, chiffre tourné vers le haut, le bas ou les côtés du damier.

Un joueur ne peut jouer en dehors de la zone intérieure (cases blanches) tant qu'il n'a pas marqué 75 points.

Un joueur peut 'BLOQUER' son adversaire en posant sa pièce à l'envers. Il bloque ainsi son adversaire, lequel, *pendant un tour seulement*, ne pourra pas placer de pièce contre la pièce qui bloque. Cependant l'adversaire est autorisé, en posant une pièce contre une autre pièce non bloquée à toucher en même temps la pièce bloquée **DIAGONALEMENT**. La pièce qui sert à bloquer marque la moitié du total de ses points. On arrondit le résultat au chiffre inférieur, ainsi une pièce de blocage marquant 13, n'a plus que 6 lorsque le résultat est divisé par 2. Il n'est pas permis de bloquer au premier tour de la partie.

NOTE: Le décompte des points se fait à découvert. Les joueurs sont également autorisés à regarder les pièces que l'adversaire n'a pas encore jouées.

PARTIE JOUEE A QUATRE (EN EQUIPES DE 2)

Les règles sont les mêmes que pour le jeu à deux mais avec les raffinements suivants:

- 1) Chaque *équipe* reçoit dix-huit (18) pièces comme pour le jeu à deux. Elles sont distribuées comme suit:
Le joueur No. 1 reçoit: 1 Pistolet (non marqué), 1 Pistolet (marqué 2), 1 Porte (marquée 3), 1 Serpent (non marqué), 1 Serpent (marqué 2), 1 Coin (marqué 3), 1 Barre (non marquée), 1 Barre (marquée 2), 1 Oeil (marqué 3).
Son partenaire reçoit le reste des pièces: 1 Pistolet (marqué 3), 1 Porte (non marquée), 1 Porte (marquée 2), 1 Serpent (marqué 3), 1 Coin (non marqué), 1 Coin (marqué 2), 1 Barre (marqué 3), 1 Oeil (non marqué), 1 Oeil (marqué 2).
- 2) Les partenaires ne doivent pas se consulter pendant la partie.
- 3) Il n'y a pas de jeu par zone (il n'est pas besoin de marquer 75 avant de pouvoir jouer dans la zone extérieure).
- 4) La pièce de blocage ne garde son pouvoir que pendant un seul tour, et un joueur est autorisé à poser une pièce contre la pièce de blocage de son PARTENAIRE.
- 5) Les partenaires sont assis face à face.
- 6) La partie est terminée lorsque les joueurs ont joué toutes leurs pièces.

PARTIE JOUEE A QUATRE (INDIVIDUELLEMENT)

Le jeu se joue de la même façon que lorsque quatre jouent en équipes, SAUF en ce qui concerne le mouvement de Blocage — voir plus bas 'BLOCAGE'.

PARTIE JOUEE A TROIS

Le jeu se joue de la même façon qu'à deux, MAIS chaque joueur ne reçoit que douze (12) pièces, c'est-à-dire deux de chaque. Toutes les pièces ont une valeur NON MARQUEE (ni triple ni double).

PARTIE JOUEE A CINQ OU SIX

Chaque joueur reçoit une (1) pièce de chaque forme. Toutes les pièces ont une valeur NON MARQUEE (ni triple ni double). Il n'y a pas de jeu par zone (il n'est pas besoin de marquer 75 avant de pouvoir jouer dans la zone extérieure).

BLOCAGE

Dans les parties à 3, 4 (individuellement), 5 et 6 joueurs la pièce de Blocage garde son pouvoir jusqu'à ce que ce soit de nouveau au joueur qui bloque de jouer. Dans la zone intérieure, les joueurs ne peuvent pas jouer deux mouvements de blocage consécutifs.