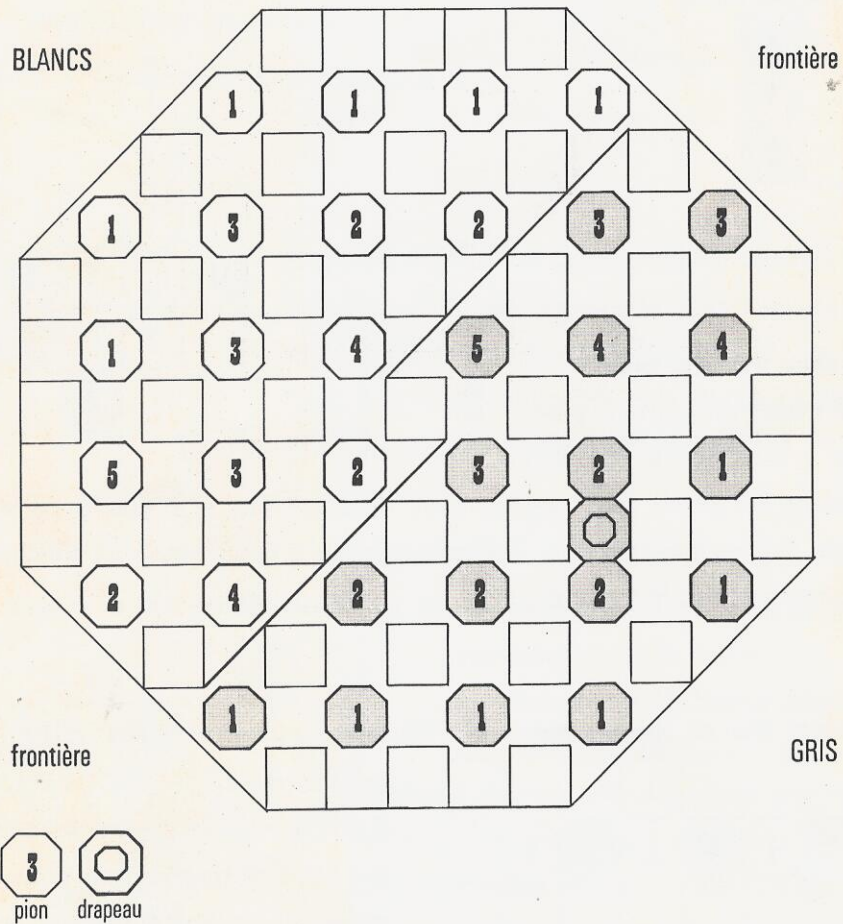


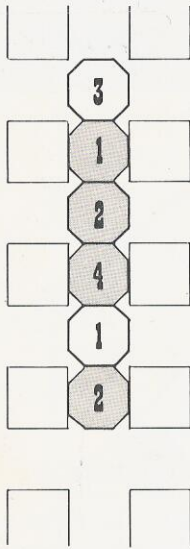


DES EXEMPLES QUI ILLUSTRENT ET EXPLIQUENT
LES RÈGLES DE JEU IMPRIMÉES DANS LE COUVERCLE



Un exemple, parmi bien d'autres possibilités, de disposition des pions sur le tiltier, de part et d'autre de la frontière.

LA MARCHÉ DES PIONS



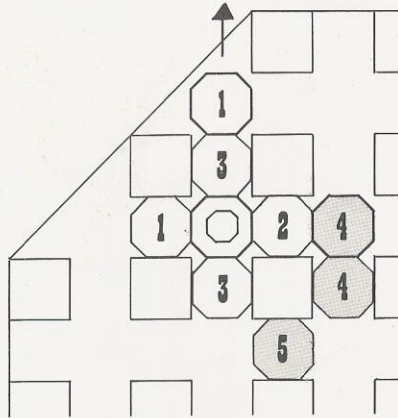
Colonne mélangée : les pions gris ne peuvent pas pousser le 1 blanc intercalé entre le 2 et le 4. Mais la colonne 4 + 2 + 1 gris peut parfaitement pousser le 3 blanc vers le haut.

Sacrifice d'un pion ami :

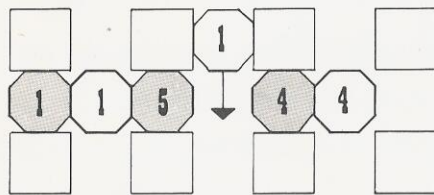
les blancs ne peuvent avancer à cause du 5 gris. S'ils



restent sur place, leur drapeau sera repoussé par le 4 gris. Il ne leur reste plus qu'à reculer pour mettre le drapeau à l'abri ; mais ils éliminent du même coup le 1 blanc.



Blocage d'un ou plusieurs pions :



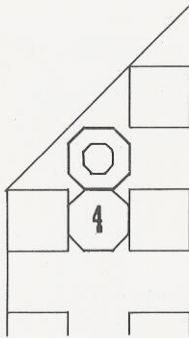
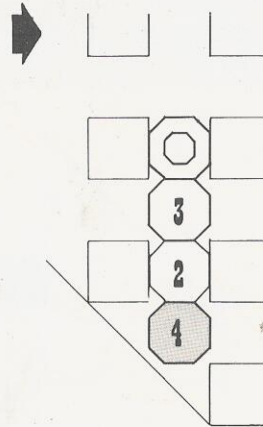
le 1 blanc se glisse entre le 4 et le 5 gris, les bloque et les élimine ! En effet, le 5 gris ne peut pas pousser le 1 blanc qui est à sa gauche (une colonne mélangée ne peut pousser ou être

poussée en entier). Le 4 gris, lui, est bloqué par le 4 blanc qui le touche. Les deux pions gris sont bien bloqués et à éliminer.

LE DRAPEAU

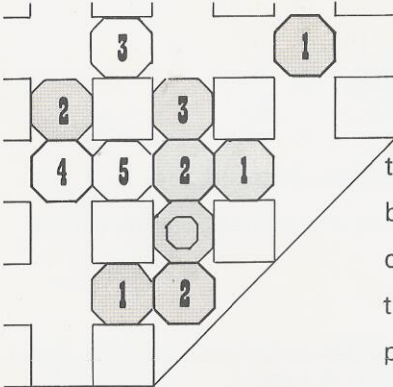
Le drapeau ne doit jamais être isolé : bien que la colonne de blancs soit plus forte que le 4 gris, elle ne peut le chasser hors du jeu :

- le drapeau ne peut pas pousser la colonne,
- le 3 et le 2 ne peuvent pas abandonner le drapeau pour affronter le 4,
- le 2 tout seul est plus faible que le 4.



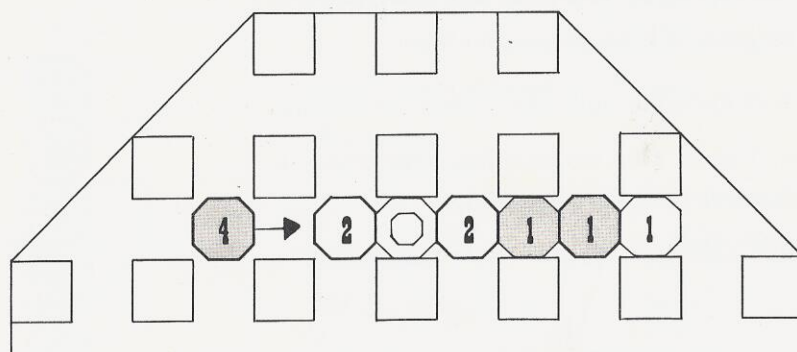
Le drapeau ne doit jamais être immobilisé : le drapeau blanc ne peut pas pousser le 4 vers le bas et si, inversement, le 4 pousse le drapeau vers le haut, il le fait sortir du jeu. Les blancs perdent la partie, car leur drapeau est immobilisé.

Le drapeau ne doit pas être touché par un pion adverse, sous peine de perdre immédiatement la partie :

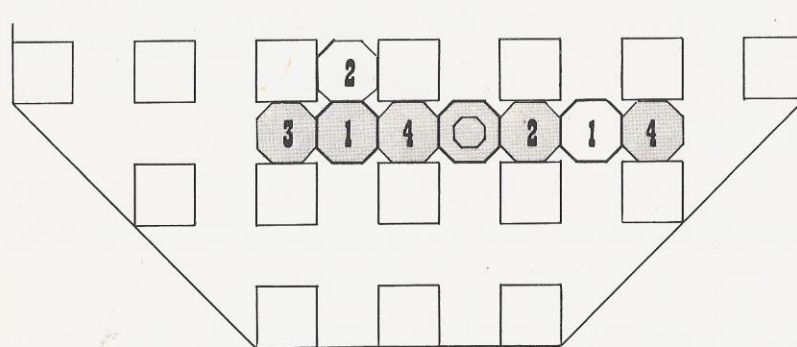


la colonne 4 + 5 blancs pousse vers la droite les 2 + 1 gris, et touche le drapeau gris : le camp gris est battu. (Si les gris avaient descendu d'une case leur colonne pour éviter que le 5 blanc touche leur drapeau, ils auraient néanmoins perdu par immobilisation du drapeau).

DEUX EXEMPLES DE FIN DE PARTIE



Les blancs perdent la partie : le 4 gris vient coincer horizontalement la colonne blanche. Bien que tous les pions restent mobiles dans le sens vertical, le drapeau blanc ne peut être bougé en un seul coup.



Les gris perdent la partie : le 2 blanc s'intercale entre le 3 et le 4 gris après avoir repoussé le 1. Le drapeau gris est immobilisé dans la colonne paralysée par les deux pions blancs.

Il sera répondu à toute demande de renseignements adressée à Edmond Dujardin, 33 - Arcachon, et accompagnée d'une enveloppe réponse timbrée.