



Règles du Jeu

www.go-ball.com

SimerLab



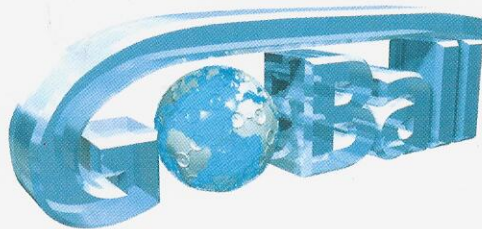
Règles du Jeu

www.go-ball.com

SimerLab

Règles du Go-Ball

Le kit comprends 20 triangles puzzle, une base, 38 pions noirs et 38 pions jaunes (deux pions de réserve sont fournis en plus). La notice de montage jointe vous indique comment assembler la sphère. Au cours du jeu, la base vous permet de tourner la sphère dans toutes les directions. Vous pouvez également la prendre dans vos mains et la passer à votre adversaire.



Le jeu :

- Chaque joueur place 38 pions dans le présentoir de la base. Les noirs commencent. Les joueurs posent ensuite un pion chacun leur tour.
- Les pions doivent disposer de libertés pour survivre. Ils doivent côtoyer un espace libre. Les pions voisins de même couleur sont reliés par des chaînes, qui transmettent la vie.
- Quand un pion ou une chaîne est entouré par des pions adverses, et n'a plus aucune liberté, il ou elle est capturé, retiré du globe, et remis dans son présentoir d'origine.
- Si un pion est joué sans qu'il dispose de liberté, mais en comblant la dernière liberté d'un ou plusieurs pions, d'une ou plusieurs chaînes adverses, ces derniers sont capturés et le pion reste sur place.
- Une action qui ramènerait le jeu à la situation antérieure est interdite, afin d'éviter des séquences indéfiniment répétées. (Dernière figure).
- Un joueur peut décider de passer son tour. Quand les deux joueurs passent consécutivement leur tour, le jeu est fini.
- Le gagnant est le joueur qui contrôle le plus grand territoire avec le plus grand nombre de pions et d'espaces libres entourés sur des continents.
- Les pions posés sur les océans ne comptent pas. Un pion sur le continent est un disque plein. Un pion sur l'océan montre son aimant central.



Le gagnant :

Une fois le jeu fini, chaque joueur compte son territoire étendu sur les continents : les pions et les espaces libres qu'ils contrôlent. Les pions sur les océans sont retirés du jeu (ceux avec un point dans le centre). Puisqu'il y a 35 emplacements sur les continents, il ne peut y avoir égalité.

Il y a une méthode facile et recommandée pour compter :

Chaque joueur remet dans son réservoir les pions joués sur les océans, et comble les espaces libres qu'il contrôle sur les continents avec les pions de son réservoir. Le gagnant est celui qui a le moins de pions restant dans le réservoir.

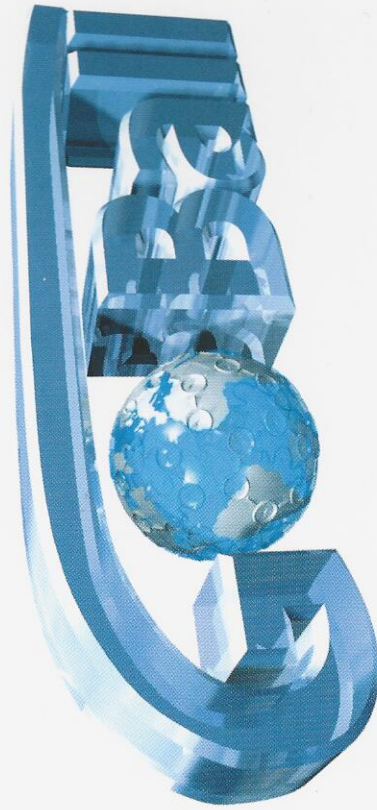
Variante pour joueurs expérimentés :

Les territoires comptent sur les continents et aussi sur les océans.

A la fin de la partie chaque joueur comble les espaces libres qu'il contrôle par les pions restant dans son réservoir. Le gagnant est celui qui a le moins de pions restant. En cas d'égalité, les jaunes gagnent.

Vous pouvez consulter le site web du jeu pour trouver plus d'information :

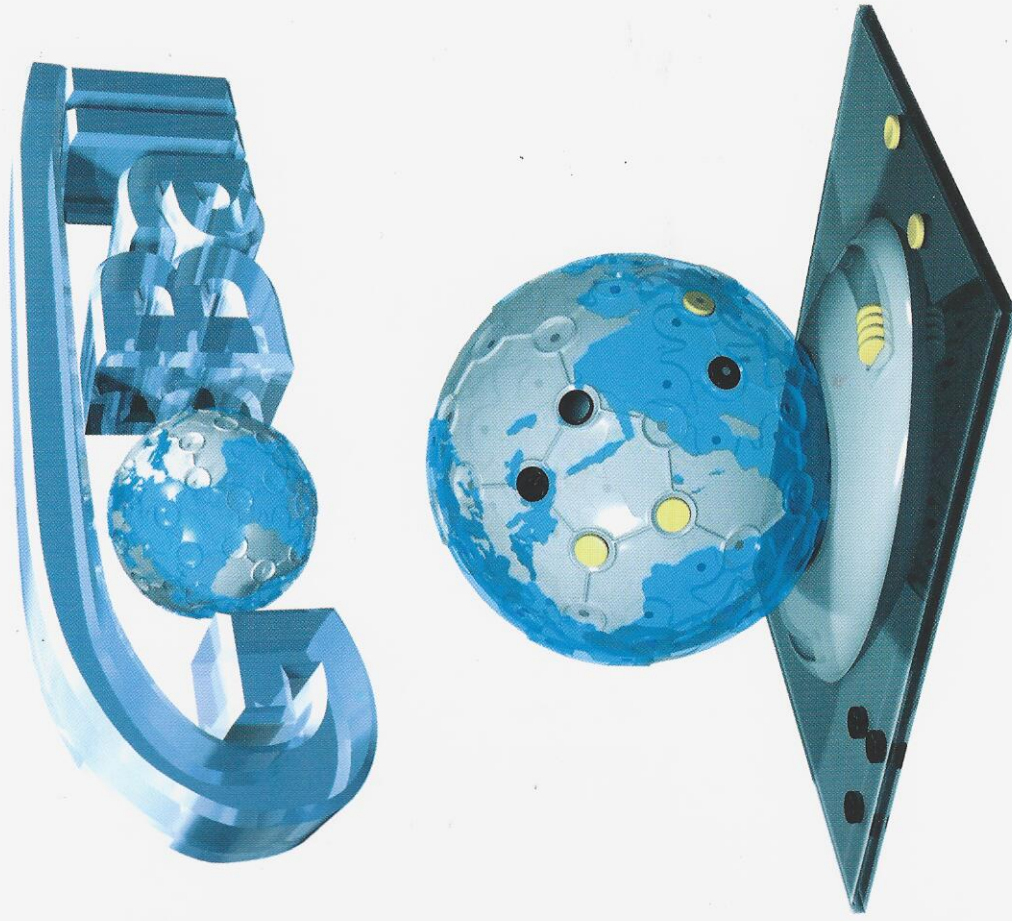
www.go-ball.com



SimerLab

SimerLab

Notice de montage du jeu



www.go-ball.com

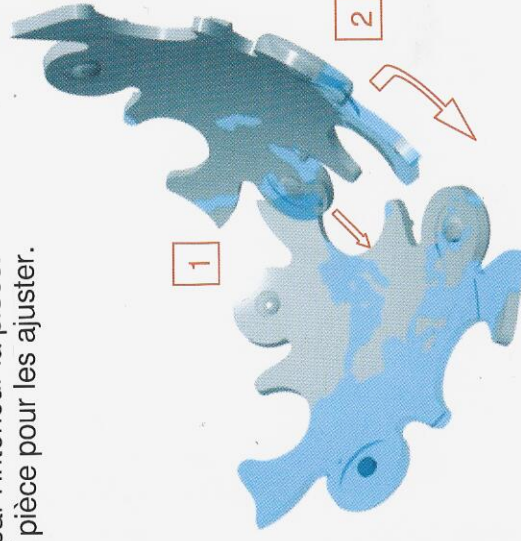
Conseils de montage de GO-BALL

Le montage du jeu n'est pas difficile mais il nécessite de connaître le geste d'assemblage des pièces et de faire preuve d'un peu de méthode pour assembler ce puzzle 3D.

Dans un premier temps : repérer et identifier les pièces. Les planches ci-après vous y aideront. Ces planches donnent également l'ordre de montage conseillé. Positionner sur une table les pièces dans l'ordre préconisé.

Il est ensuite recommandé de s'exercer au « clipsage » des pièces. Celui-ci s'effectue comme indiqué sur l'image ci dessous :

- 1 – approcher par l'intérieur la pièce.
- 2 – basculer la pièce pour les ajuster.



Ces deux points acquis, vous assemblerez avec succès votre Go-Ball. Les étapes sont décrites dans les pages suivantes.

Remarque importante : Quelque soit l'ordre de montage que vous aurez choisi, la pièce marquée Go-Ball se place en dernier.

Planche d'indentification des pièces

 Pièce 1 : « Europe et Afrique du Nord »	 Pièce 2 : « Europe et Asie » Mer Rouge Mer Caspienne
 Pièce 5 : « Amérique du Nord et Groenland » Groenland	 Pièce 6 : « Inde »
 Pièce 9 : « Est de l'Afrique et Madagascar »	 Pièce 10 : « Ouest de l'Afrique »
 Pièce 13 : « Océan Pacifique et Amérique centrale »	 Pièce 14 : « Californie »
 Pièce 17 : « Antarctique »	 Pièce 18 : « Antarctique et Australie » Australie Antarctique

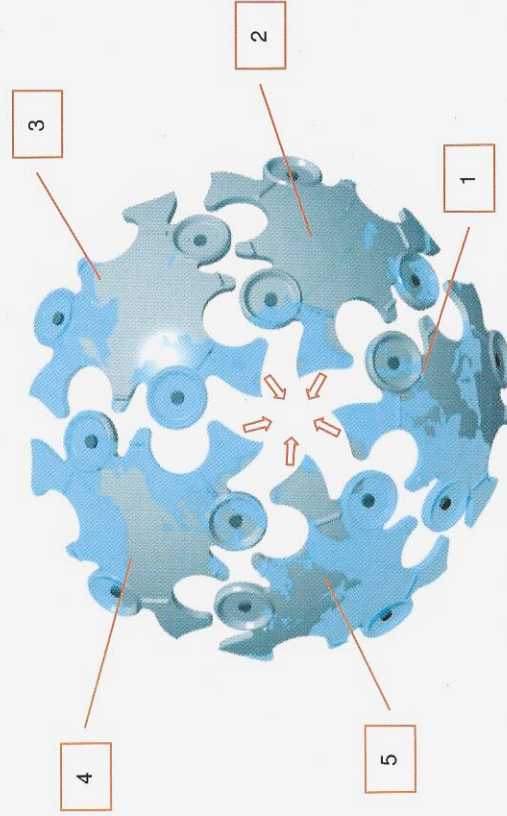
Planche d'indentification des pièces

 Pièce 3 : « Asie, Sibérie et Kamchatka »	 Pièce 4 : « Amérique du Nord et Alaska » Détroit de Bering
 Pièce 7 : « Malaisie et Indonésie »	 Pièce 8 : « Japon, Chine et Nouvelle Guinée »
 Pièce 11 : « Amérique centrale et du sud »	 Pièce 12 : « Amérique du sud »
 Pièce 15 : « Cap Horn » Amérique du Sud Antarctique	 Pièce 16 : « Océan Pacifique Sud »
 Pièce 19 : « Nouvelle Zélande »	 Pièce 20 : « Hawaï et pièce finale » Go-Ball & Simerlab

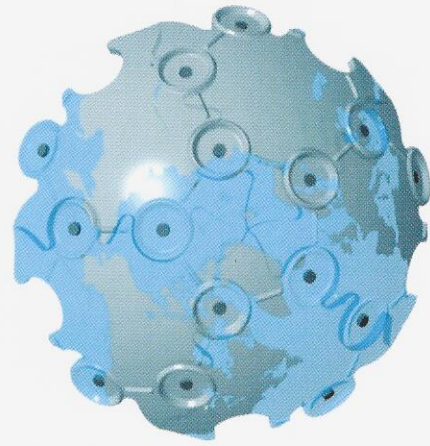
Etapes de montage

- 1) Sélectionner les 5 premières pièces :
Europe-Afrique du Nord (1), Europe-Asie (2), Asie-Sibérie-
Kamchatka (3), Amérique du Nord-Alaska (4), Amérique du Nord-
Groenland (5)

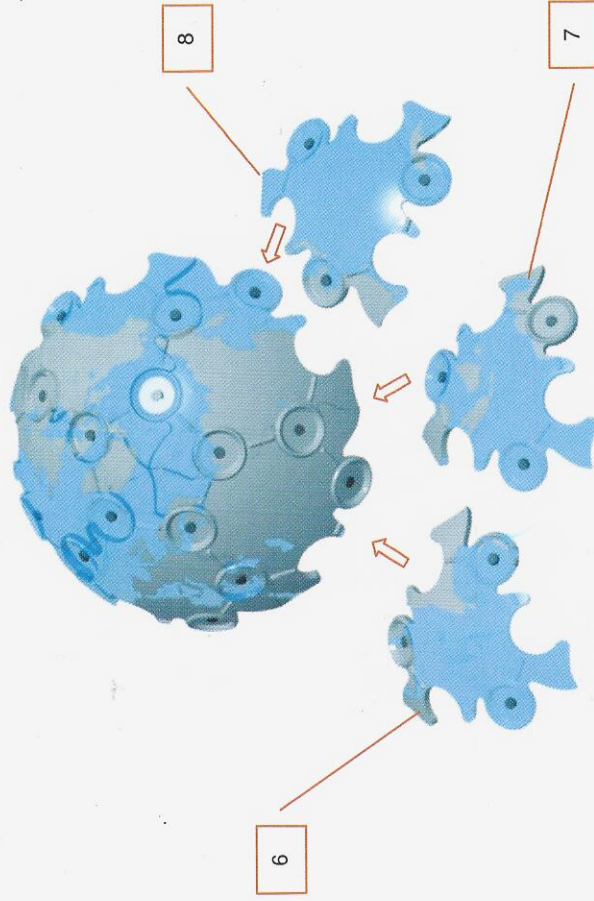
- 2) Les positionner devant vous comme sur la photo.



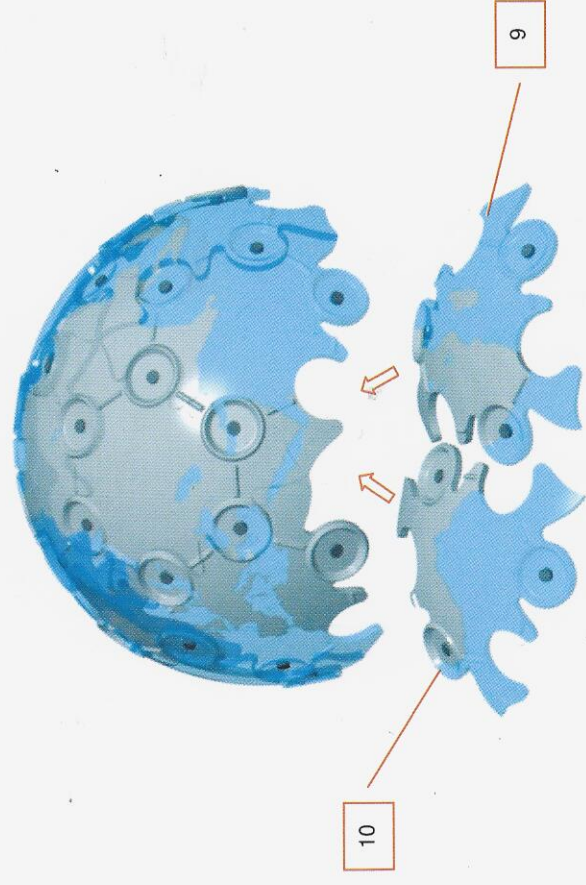
- 3) assembler une « calotte » :



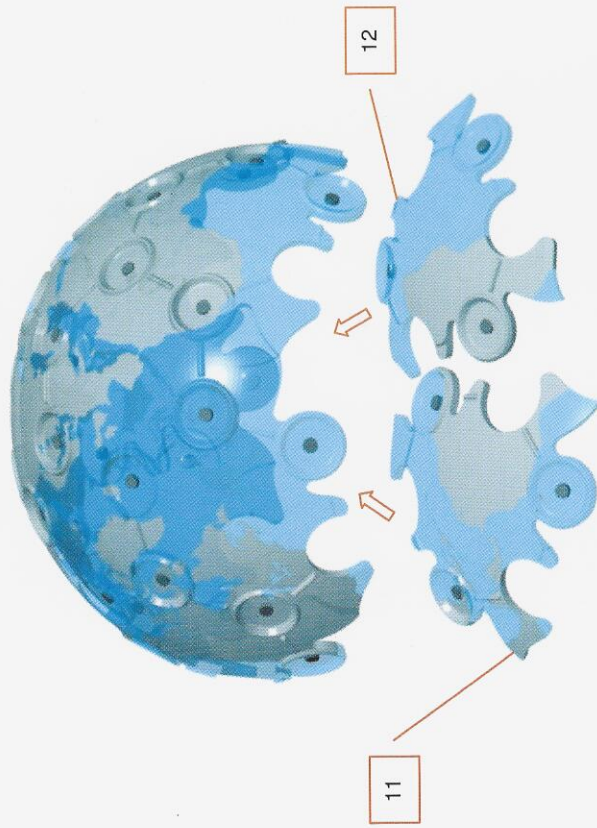
- 4) Insérer ensuite l'Inde (6), la Malaisie-Indonésie (7) et la Chine-
Japon - Nouvelle Guinée (8)



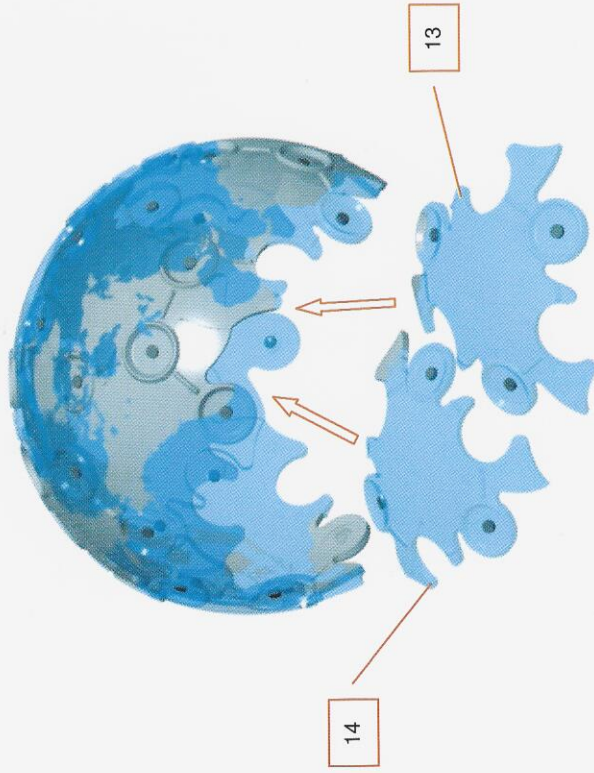
- 5) Insérer ensuite l'Est de l'Afrique - Madagascar (9) et l'Ouest de
l'Afrique (10).



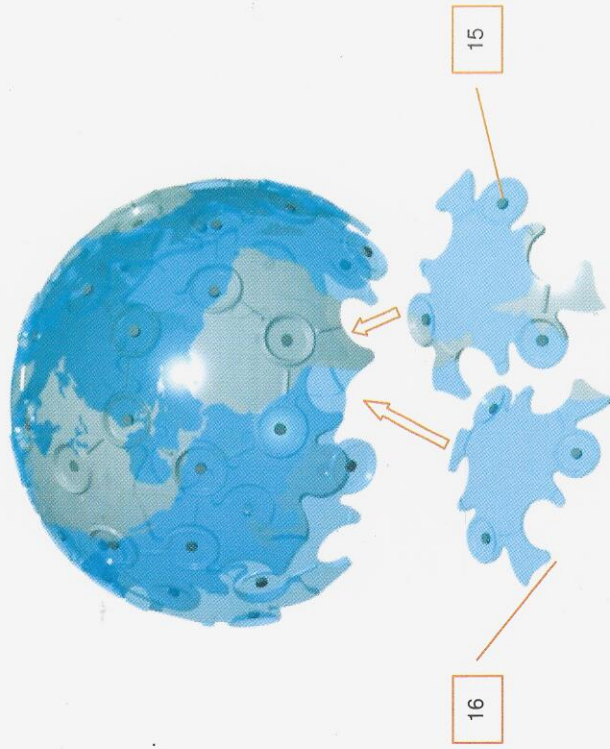
- 6) Insérer ensuite la pièce Amérique Centrale et du Sud (11) et l'Amérique du Sud (12)



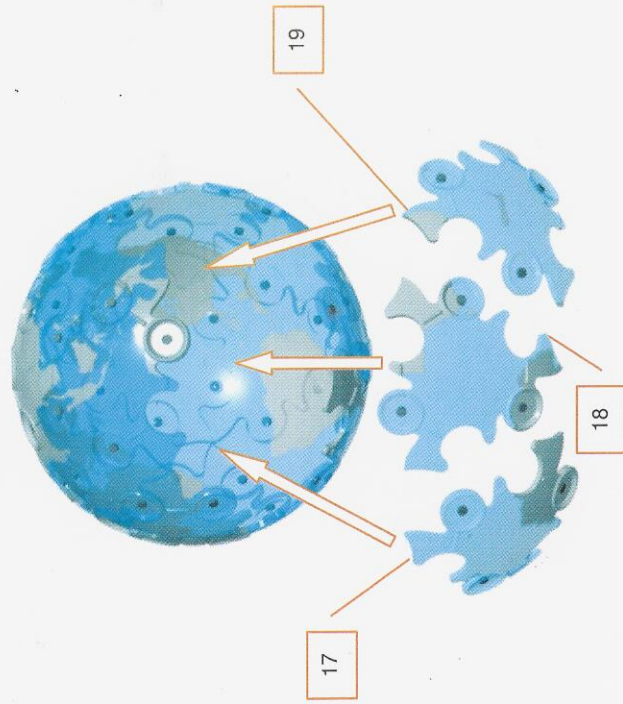
- 7) Compléter avec l'Amérique Centrale (13) et la Californie (14).



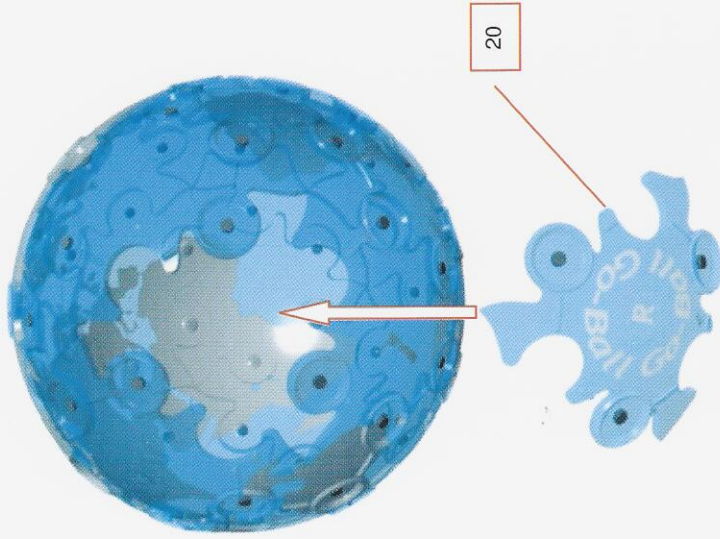
- 8) Terminer l'Amérique avec le Cap Horn (15) et le Pacifique Sud (16)



- 9) Ajouter l'Antarctique (17), l'Australie Antarctique (18) et la Nouvelle Zélande (19)



- 10) Il ne reste plus alors qu'à mettre la pièce finale Go-Ball : Pacifique Nord avec Hawaiï (20), cette pièce est la dernière et doit se mettre par dessus.



Le montage est terminé, la sphère est maintenant solidement fermée, vous pouvez commencer à jouer.

