

PUSH (Patent Pending)

A game of skill and forethought. For 2 players aged 8 to adult.

The aim of the game is to form a square with 9 balls of your colour (see diagrams 2, 3 and 4) and when the final push is made it is a ball of this colour which rolls into the outside position.

Place 25 of the 26 balls on the "Push" board as shown in diagram 1. The players decide who will start. The first player has all the yellow balls and the other all the black ones. The first player takes the remaining yellow ball and places it in one of the "push" positions marked 0-9. With this ball the player proceeds to push the 5 balls in that row one place forward. The end ball in that row will then drop out into an unnumbered position. The ball that was pushed out is then used for the next "push" from any one of the 10 numbered positions. The player continues as long as balls of the same colour are pushed out. If, however, a ball of the other player rolls into the outside position it becomes the other player's turn to "push".

If there are 5 balls of the same colour in one row a "push" with a ball of this colour does not alter the formation and is therefore not allowed.

Diagrams 2, 3 and 4 show examples of a winning formation, black having formed a square. To achieve this position in practice there would always be 3 other black balls elsewhere on the "Push" board. Conversely, if this situation was reversed, yellow would be the winner.

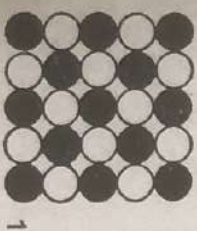
It is recommended that players take alternate turns to start each game.

VARIATIONS:

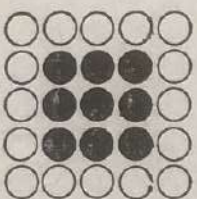
A simplified version of the game can be played if when forming a square the colour of the last ball pushed out is disregarded.

An even more challenging game would be to form a rectangle of 12 balls of the same colour. See diagram 5.

Instructions for a solo version of "Push" will be found under the "Push" board.



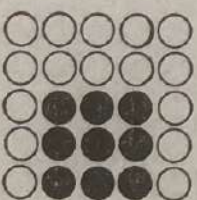
1



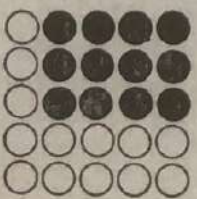
2



3



4



5

SPEAR'S GAMES

(REGD.)

PUSH (Demande de Brevet déposée)

Un jeu d'adresse et de prévoyance. Pour 2 joueurs âgés de 8 ans à l'adulte. Le but du jeu est de former un carré avec les 9 billes de sa couleur (voir les diagrammes 2, 3 et 4) et quand la poussée finale est faite, c'est une bille de cette couleur qui roule à l'extérieur.

On place 25 des 26 billes sur le cadre "Push" comme l'indique le diagramme 1. Les joueurs décident qui doit commencer le jeu. Le premier joueur a toutes les billes jaunes et l'autre toutes les billes noires. Le premier joueur prend la bille jaune restante et la place dans une des positions "push" marquées 0-9. Avec l'aide de cette bille, le joueur commence à pousser les 5 billes dans ce rang, une case en avant. La bille extrême dans ce rang sortira alors dans une position non numérotée. La bille sortie est alors employée pour la prochaine "poussée" à partir de n'importe laquelle des 10 positions numérotées. Le joueur continue à jouer aussi longtemps que les billes d'une même couleur sont poussées à l'extérieur. Si, toutefois, une bille de l'autre joueur roule dans une position extérieure, ce sera le tour de l'autre joueur à "pousser".

S'il y a 5 billes d'une même couleur dans un rang, une "poussée" avec une bille de cette couleur ne modifie pas la formation et par conséquent n'est pas permis.

Les diagrammes 2, 3 et 4 illustrent des exemples d'une formation gagnante, les billes noires ayant formé un carré. Pour réaliser cette position en pratique, il doit toujours avoir 3 autres billes noires quelque part sur le cadre "Push". Inversement, si cette situation était renversée, les jaunes auraient gagné.

Il est recommandé que les joueurs prennent leurs tours alternativement au commencement de chaque partie.

VARIATIONS:

Une version simplifiée du jeu peut être jouée si en formant un carré, la couleur de la dernière bille poussée à l'extérieur, est ignorée.

Un jeu encore plus excitant, serait de former un rectangle de 12 billes d'une même couleur. Voir le diagramme 5.

Les instructions pour une version solitaire de "Push" se trouve sous le cadre "Push".

INVENTED BY GILBERT OBERMAIR
© MCMLXXVII J. W. SPEAR & SONS LTD.