

CONTRA

Een spel voor 2 spelers.

INHOUD:

1 speelbord.

2 x 8 speelstukken (pijlen).

2 x 4 gekleurde pennen.

DOEL VAN HET SPEL.

4 pijlen moeten op de plaatsen komen van de gekleurde pennen aan de andere zijde van het speelbord. Zijn de pijlen van dezelfde kleur als de pen, worden 2 punten gescoord. Zijn de kleuren niet gelijk, 1 punt. De speler die de meeste punten heeft gescoord is winnaar.

BEGIN VAN HET SPEL.

Spelers plaatsen het speelbord tussen zich in met de 4 vakjes naar zich toe. Beide spelers plaatsen hun pijlen op de eerste rij van 8 vakjes in een kleurvolgorde naar keuze. Vervolgens zetten zij op de 4 vakjes achter hun pijlen de gekleurde pennen van de tegenstander.

SPEELWIJZE.

Om de beurt worden de pijlen verzet. Iedere pijl mag 1 vakje horizontaal, verticaal of diagonaal verzet worden.

BETEKENIS VAN DE KLEUREN:

BLAUW is sterker dan **GEEL**

GEEL is sterker dan **ROOD**

ROOD is sterker dan **WIT**

WIT is sterker dan **BLAUW**

Op het speelbord staat de kleursterkte aangegeven. De sterkte van een pijl wordt bepaald door de kleur. Een pijl van een sterke kleur dwingt een andere kleur twee vakjes terug te gaan in horizontale richting als ze naast elkaar staan, in verticale richting als ze boven elkaar staan en in diagonale richting als ze schuin tegenover elkaar staan. Wanneer een pijl van de ene speler op een vakje komt dat grenst aan een pijl van de andere speler wordt nagegaan welke van de twee

pijlen de zwakste kleur heeft. De zwakste pijl moet altijd 2 plaatsen teruggezet worden. Wanneer deze pijl niet teruggezet kan worden doordat hij aan de rand van het speelbord staat of doordat er een andere pijl in de weg staat, moet hij uit het spel genomen worden.

Voorbeeld 2

GEEL en ROOD staan schuin tegenover elkaar. GEEL overheerst ROOD. ROOD moet dan 2 plaatsen diagonaal terug.

Voorbeeld 3

BLAUW en GEEL staan boven elkaar. BLAUW overheerst GEEL. GEEL moet derhalve 2 plaatsen verticaal terug, maar dat is onmogelijk. GEEL wordt van het speelbord verwijderd.

Voorbeeld 4

ROOD en WIT staan naast elkaar. ROOD overheerst WIT. WIT moet 2 plaatsen horizontaal terug. WIT komt nu schuin tegenover BLAUW te staan. WIT overheerst BLAUW. BLAUW moet 2 plaatsen diagonaal terug.

fig. 1

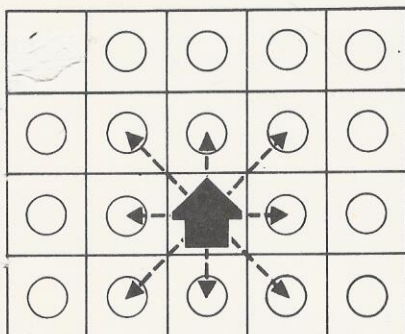


fig. 2

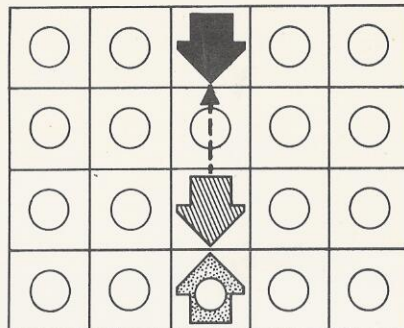
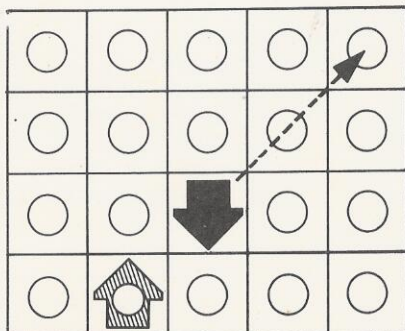


fig. 3

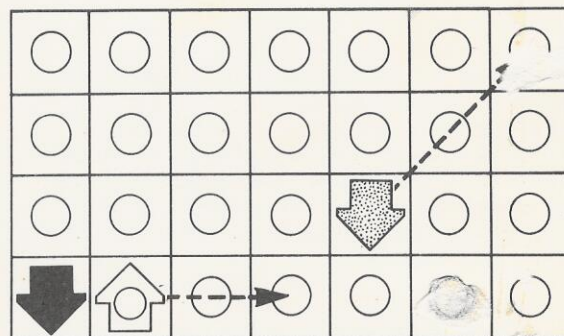


fig. 4

Jeu pour deux joueurs.

CONTENU:

- 1 tableau de jeu.
- 2 x 8 pions (flèches).
- 2 x 4 pointes colorées.

OBJET DU JEU.

4 flèches doivent être mises à la place des pointes colorées à l'autre extrémité du tableau. Si les flèches sont de la même couleur que les pointes, le joueur obtient deux points. Si les couleurs sont différentes, 1 point. Le joueur ayant obtenu le plus de points est vainqueur.

DEBUT DU JEU.

Les joueurs placent le tableau entre eux, les quatre cases dirigées vers eux. Les deux joueurs placent leurs flèches sur la première rangée de 8 cases dans l'ordre de couleurs qu'ils veulent. Ensuite, ils placent sur les quatre cases situées derrière leurs flèches, les pointes de l'adversaire.

METHODE.

Les flèches sont déplacées tour à tour. Chaque pion peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en diagonale.

SIGNIFICATION DES COULEURS:

BLEU est plus fort que **JAUNE**

JAUNE est plus fort que **ROUGE**

ROUGE est plus fort que **BLANC**

BLANC est plus fort que **BLEU**

La valeur de chaque couleur est indiquée sur le tableau.

La force d'une flèche est déterminée par sa couleur. Une flèche d'une couleur forte oblige une autre couleur à reculer de deux cases horizontalement, si les flèches se trouvent l'une à côté de l'autre, verticalement si elles se trouvent l'une au-dessus de l'autre et en diagonale si elles se trouvent sur une même oblique. Lorsque la flèche d'un joueur arrive sur une case touchant la position de la flèche de l'adversaire, on vérifie laquelle est la plus faible. Celle-ci doit toujours reculer de deux cases. Lorsqu'elle ne plus être déplacée, parce qu'elle se trouve dans son chemin, elle est retirée du jeu.

EXEMPLE 2:

JAUNE et ROUGE se trouvent en oblique. JAUNE domine ROUGE. ROUGE doit reculer de deux cases en diagonale.

EXEMPLE 3:

BLEU et JAUNE se trouvent l'un au-dessus de l'autre. BLEU domine JAUNE. JAUNE doit donc reculer de deux places verticalement, ce qui est impossible. JAUNE est donc retiré du jeu.

EXEMPLE 4:

ROUGE et BLANC se trouvent l'un à côté de l'autre. ROUGE domine BLANC, BLANC doit reculer horizontalement de deux places. BLANC se trouve alors sur la même diagonale que BLEU. BLANC domine BLEU. BLEU doit reculer en oblique de deux places.

série Duel serie

clipper games & toys b.v. amsterdam