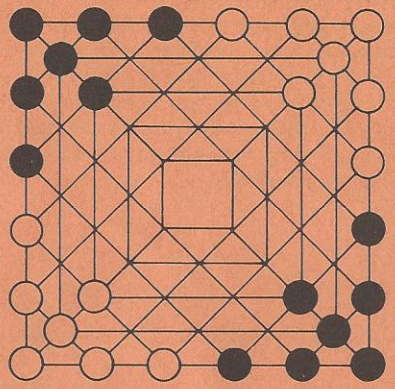
Contenu

14 pions rouges et 14 pions jaunes
Plan de jeu.

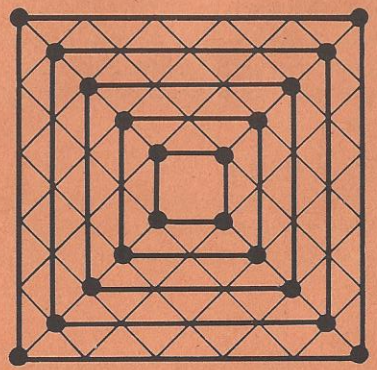
Chaques jouer reçoit 14 pions d'une couleur qu'il place en position de départ (voir croquis).

Les rouges entament la partie



But du jeu

Le but du jeu est d'occuper les 4 intersections centrales qui entourent le symbole de la chance ou de capturer 11 pions adverses.



Déroulement du jeu

A tour de rôle, les joueurs déplacent un de leurs pions sur une intersection libre d'une droite dans tous les sens.

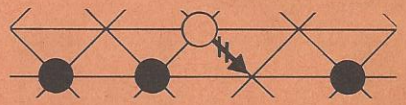
— La distance de déplacement sur les lignes diagonales est limitée aux points d'intersection limitrophes libres.

— La distance de dèplacement sur les lignes horizontales et verticales est libre (jusqu' à la fin du plan de jeu ou jusque contre on autre pion ami ou adverse)

— La distance de déplacement le long des diagonales est limitée entre 2 de ses pions (pris en "tenaille"). Ce pion est retire definitivement du jeu.

Prises

La prise d'un pion adverse s'effectue en l'enfermant en ligne orthogonale ou diagonale entre 2 de ses pions (prise en „tenaille"). Ce pion est retiré définitivement du jeu.



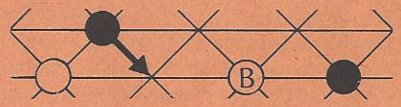
Il est interdit de placer un pion juste entre 2 pions adverses.

Variante 1

La prise multiple s'effectue en ferment deux ou plusieurs pions adverses sur plusieures droites.

Variante 2

Il est autorisé de place un pion entre 2 pions adverses, à condition d' effectuer soi-même uns capture.



© HEXAGAMES, 1986

GO JU

Christiane Frankenstein

碁 朱

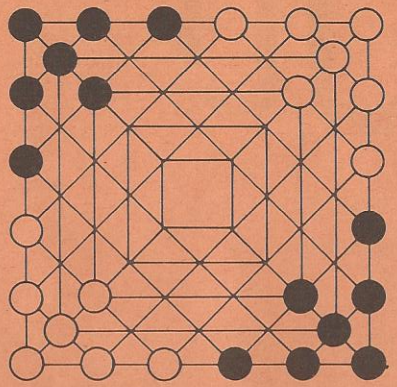
Spielanleitung
Game instructions
Règles de jeu

HEXAGAMES®

Ausstattung:

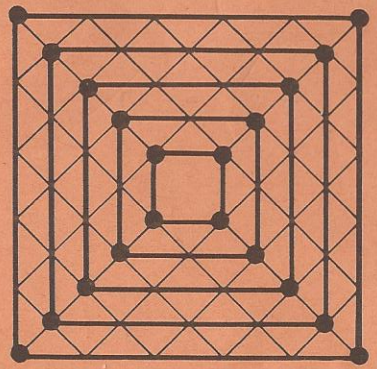
14 rote Steine
14 gelbe Steine
Spielplan

Jeder Spieler erhält 14 Spielsteine einer Farbe, die auf die Startposition gestellt werden (siehe Abb.). Rot beginnt.



Ziel des Spiels ist es, alle vier Eckpunkte des inneren Quadrates zu besetzen.

Abwechselnd wird jeweils **ein Stein** in beliebiger Richtung entlang einer Linie auf einen **freien Kreuzpunkt** gezogen.



Auf den diagonalen Linien darf ein Stein nur um ein Feld auf einen angrenzenden freien Kreuzungspunkt gezogen werden.

Auf den senkrechten und waagrechten Linien kann ein Stein beliebig weit gezogen werden (maximal von einem bis zum anderen Endpunkt der Linie).

Das Überspringen von eigenen oder fremden Steinen ist **nicht** erlaubt.

Umschließt ein Spieler mit zwei seiner Steine einen Stein des Gegenspielers auf einer Linie (waagrecht, senkrecht oder diagonal), darf er diesen Stein aus dem Spiel nehmen.

Ein Stein darf **nicht** auf einem Punkt zu stehen kommen, der zwischen zwei gegnerischen Steinen liegt, wenn diese drei Punkte durch eine Linie verbunden sind. Befindet sich der Stein auf einer senkrechten oder waagrechten Linie, darf er zwischen den gegnerischen Steinen hindurch gezogen werden.



Gewinner ist, wer die 4 Eckpunkte des innersten Quadrates mit seinen Steinen besetzt hat. Gewinner ist auch, wer seinem Gegenspieler alle bis auf 4 Steine genommen hat.

Spielvariante I

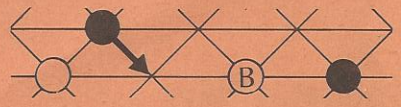
Nicht nur einzelne Steine können eingeschlossen werden, auch zwei oder mehr, solange sie zusammenhängend auf einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Linie stehen.

Spielvariante II

Ein Stein darf zwischen zwei gegnerische Steine gezogen werden, wenn dadurch einer der beiden gegnerischen Steine eingeschlossen wird.

Der gegnerische Stein wird aus dem Spiel genommen.

Zug von Rot.

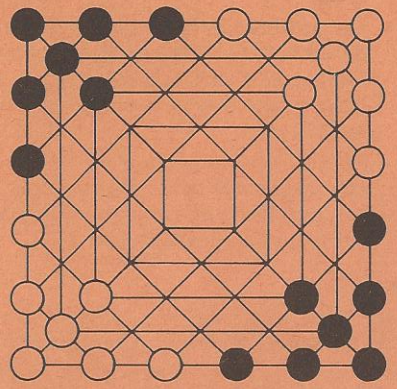


Der gelbe Stein B wird aus dem Spiel genommen.

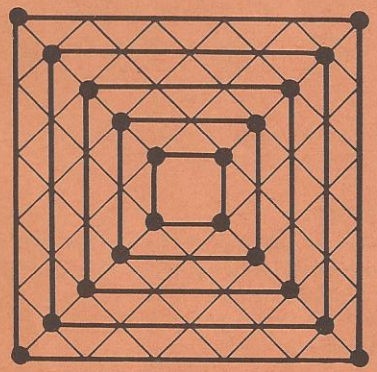
Contents:

14 red playing pieces
14 yellow playing pieces
1 playing board

Each player receives 14 pieces of the same color. The pieces are placed in the starting positions pictured below. Red moves first.



The object of the game is to occupy all four corner positions of the innermost square on the board.



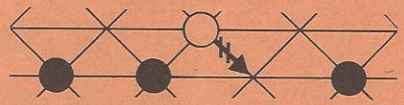
Gameplay

Each player, in turn, moves one piece along any of the lines connected with that beginning intersection (space) to another unoccuppied intersection (horizontally, vertically or diagonally). A playing piece may be moved any number of spaces desired along a horizontal or vertical line, but not around the corner point (no change of direction allowed).

However, a piece may move only 1 space at a time along a diagonal line. Jumping over another piece (own or opponents) is not allowed.

If a player surrounds an opponents piece with two of his pieces on either side and all 3 pieces are on the same line (horizontal, vertical or diagonal), he may remove that piece from the game.

A piece may not come to a stop on an unoccupied space between two of the opponents pieces, where all 3 pieces would be connected by the same line. When moving along a horizontal or vertical line, a piece may, however, pass through the opponents pieces.



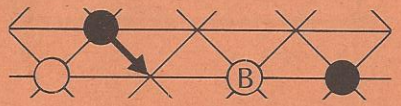
There are **two ways to win** GOJU. A player wins by either moving to occupy all four corner positions of the innermost square **or** by removing all but 4 of his opponents pieces from the game.

Rule variation I

More than one of the opponents pieces may be surrounded and removed, as long as all pieces are connected by the same line.

Rule variation II

A piece may come to a stop between two of the opponents pieces, if it allows him to surround and remove one of those pieces.



If red were to move to the indicated space, the yellow piece Ⓑ would be surrounded and removed from the game.