

BUT DU JEU

Être le premier joueur à aligner quatre billes de sa couleur. La rangée peut être verticale, horizontale, ou diagonale. Étant donné que chaque déplacement s'effectue en fonction de la balle d'un adversaire, il faut faire attention pour ne pas l'aider à former une ligne!

PRÉPARATIFS

Disposer dix-huit billes sur la rangée extérieure du plateau en alternant les couleurs. Disposer les deux billes restantes comme l'illustre le Diagramme 1.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur de bille. À chaque tour, les joueurs doivent déplacer deux billes : l'une de leurs propres billes et l'une des billes de leur adversaire adjacente à celle-ci. Ils doivent déplacer chacune des billes d'un seul espace et les billes déplacées doivent demeurer adjacentes. Les déplacements horizontaux, verticaux et diagonaux sont permis (Diagramme 2). Les joueurs peuvent aussi permuter l'une de leurs billes et l'une des billes adjacentes de leur adversaire (voir le bas du diagramme 2).

VEUILLEZ NOTER QUE :

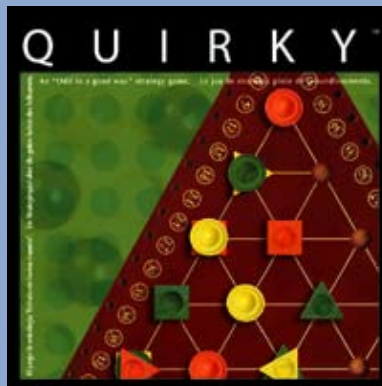
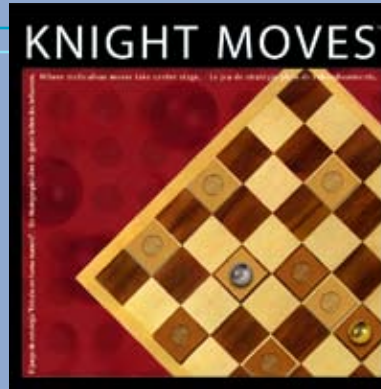
LES JOUEURS NE PEUVENT DÉPLACER UNE BILLE SEULE, NI DEUX DE LEURS PROPRES BILLES.
IL EST INTERDIT DE RÉALISER UN DÉPLACEMENT QUI ANNULE LE DERNIER DÉPLACEMENT.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à aligner quatre billes de sa propre couleur, est le gagnant.

KNIGHT MOVES™ #622

- Moving like Knights in the game of Chess, each rival sets off for the opposite side, producing both captivating and competitive play.
- Comme les cavaliers aux échecs, les adversaires doivent mener leurs pièces vers le côté opposé. La partie mêle alors passion et compétitivité.
- Moviéndose como caballeros en el juego del ajedrez, cada rival desafía alcanzar el lado opuesto, creando un juego dramático y competitivo.
- Wie Springer im Schach machen sich die Rivalen auf den Weg in die Reihen des Gegners. Ein fesselndes Duell voll Strategie und Taktik.



QUIRKY!!!™ #625

- This amusingly odd yet competitive game has players gaining points by building 3-D triangle shapes.
- Le but de ce jeu de stratégie compétitif est de former des triangles en trois dimensions.
- El objetivo de este competitivo juego de estrategia es crear sus propios triángulos de color en 3 dimensiones.
- Strategisch um die Ecke gedacht. Wem gelingt es mit seinen Spielsteinen im dreidimensionalen Raum die meisten Dreiecke zu bilden?

TRIPLEXITY™ #630d

- A strategic stacking game involving 3 positions, 3 pieces, and 3 possibilities.
- Un jeu d'empilement stratégique impliquant 3 positions, 3 pièces, et 3 possibilités.
- Un juego estratégico que implica 3 posiciones, 3 piezas, y 3 posibilidades.
- 3 Steine in 3 Türmen in 3 möglichen Positionen: ein taktisch geprägtes Stapelspiel.



FAMILY GAMES INC.

P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3

www.familygamesamerica.com

PARADUX™ UNDER LICENSE FROM TOY TEK © 2000

OBJECTIVE

Be the first player to line 4 of your same color balls in a vertical, horizontal, or diagonal row. However, as each move is made in conjunction with an opponent's ball, don't inadvertently help them create their line!

GAME PREPARATION

Place 18 balls around the perimeter of the playing board, alternating colors. Position the remaining balls as shown (Fig. 1).

GAME PLAY

Each player chooses a color. The first player selects one of their own balls AND an adjoining ball of their opponents. The two balls are then moved together as a single unit, one space horizontally, vertically or diagonally, in which both marbles can move freely (fig. 2). An alternate move is to switch the places of the two adjoining marbles. (see bottom of Fig. 2)

NOTE:

A PLAYER MAY NOT MOVE A BALL INDIVIDUALLY OR WITH ANOTHER BALL OF THE SAME COLOR.
A PLAYER MAY NOT MAKE A MOVE WHICH REVERSES THE LAST MOVE MADE.

WINNING

The first player to line up four of their same color balls, wins.

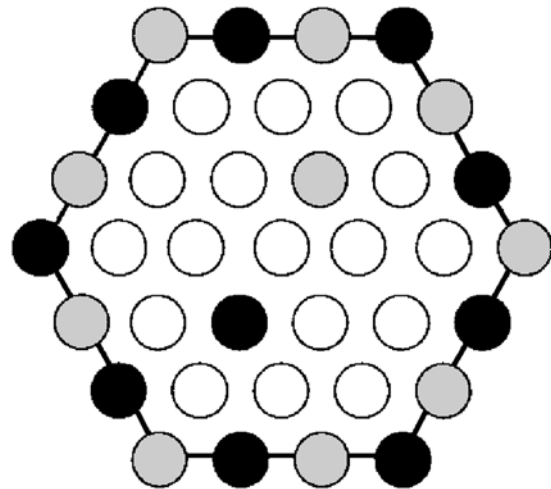


Fig. 1 / Diagramme 1 / Abb. 1 / diagrama 1

ZIEL DES SPIELS

Gewinner ist, wem es zuerst gelingt, mit 4 Kugeln seiner Farbe eine Reihe zu bilden.

SPIELVORBEREITUNG

Je 9 Kugeln beider Spieler werden abwechselnd in die Felder des äußeren Randes gelegt. Die übrigen beiden Kugeln werden gemäß Abb.1 platziert. Die Spieler wählen jeder eine Farbe und einigen sich darauf, wer beginnt.

DAS SPIEL

Der Spieler am Zug wählt eine Kugel der eigenen Farbe und eine direkt benachbarte Kugel der gegnerischen Farbe. Mit dieser Einheit aus 2 Kugeln hat er nun 2 Möglichkeiten (Abb.2):

1. Er bewegt sie als Einheit um ein Feld in die gleiche Richtung. Dieses ist nur möglich, wenn in der gewählten Richtung keine anderen Kugeln die Felder blockieren, auf denen die gezogenen Kugeln landen sollen.
2. Er tauscht die Plätze der beiden gewählten Kugeln.

ANMERKUNG:

ES DÜRFEN NIEMALS EINE EINZELNE KUGEL ODER 2 KUGELN DER GLEICHEN FARBE BEWEGT WERDEN. EIN SPIELER DARF DEN LETZTEN ZUG SEINES GEGNERS NICHT DIREKT IM NÄCHSTEN ZUG RÜCKGÄNGIG MACHEN.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn von einer Farbe 4 Kugeln in einer Reihe liegen. Der Spieler, mit dessen Farbe dies gelungen ist, hat gewonnen.

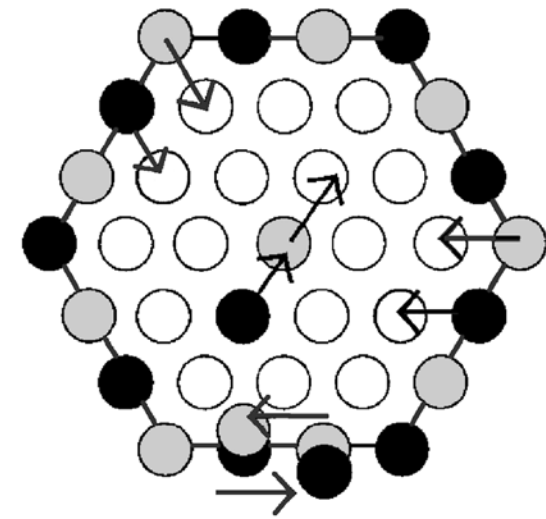


Fig. 2 / Diagramme 2 / Abb. 2 / diagrama 2

OBJETIVO:

Ser el primer jugador que alinee 4 bolitas del color elegido. La fila puede ser vertical, horizontal, o diagonal. Sin embargo, cada movimiento es hecho en conjunción con una bolita del oponente, así que no ayude despreviamente a crear su línea!

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Colocar 18 bolitas alrededor del perímetro del tablero de juego alternando los colores. Colocar las restantes según se muestra en la figura (diagrama 1).

JUEGO:

Cada jugador elige un color. El primer jugador selecciona una de sus bolitas y otra adyacente de su adversario. Las dos bolitas se mueven juntas como si fueran una unidad, ya sea un espacio en forma horizontal, vertical o diagonal en el cual ambas se pueden mover libremente (diagrama 2). Un movimiento alternativo es intercambiar los lugares de dos bolitas adyacentes. (Véase la parte inferior del diagrama 2).

TENGA EN CUENTA:

EL JUGADOR NO PUEDE MOVER LA BOLITA EN FORMA INDIVIDUAL O CON OTRA DE SU PROPIO COLOR. NINGÚN JUGADOR PUEDE REALIZAR UN MOVIMIENTO QUE DESHAGA EL ÚLTIMO MOVIMIENTO REALIZADO.

CÓMO SE GANA:

El primer jugador que alinee cuatro bolitas en una fila, gana.