



Lo invitamos a experimentar la armonía natural entre las estrategias de poder en constante cambio y la precisión del flujo y movimiento.

ENCONTRANDO EL CAMINO

Ser el primer jugador en deslizar sus 4 piedras de río del mismo color en posiciones ganadoras.

EL CAMINO DEL CONOCIMIENTO

Colocar 8 piedras sobre la superficie de juego tal como se muestra (IMAGEN 1). Determine quién jugará primero.

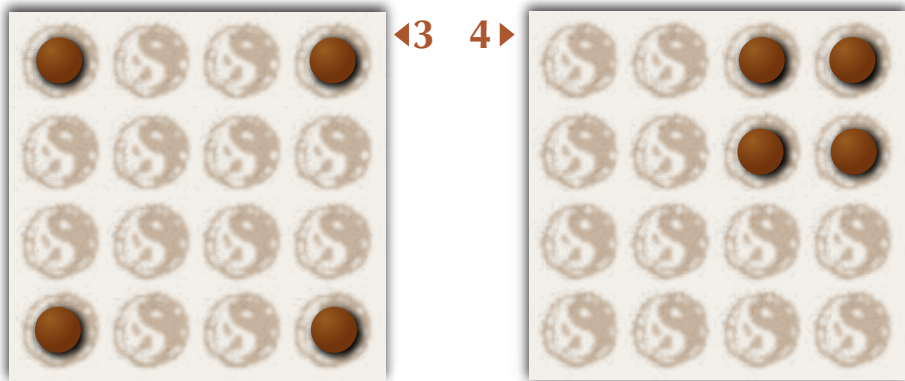
A su vez, deslice una de sus piedras en cualquier dirección hasta que llegue al extremo de sus limitaciones o hasta que tope con otra piedra. **NOTA: NO PUEDE DETENER SU PIEDRA EN LA MITAD DEL ARROYO. NO PUEDE MOVERSE 1 ESPACIO SI HAY 2 O INCLUSO 3 ESPACIOS ABIERTOS A ELLO. NO PUEDE SALTAR POR NINGUNA OTRA PIEDRA NI MOVERSE A UN ESPACIO OCUPADO.**

ENFOCANDO EL PODER

El movimiento de las piedras continúa hasta que se alinean 4 piedras del mismo color en cualquiera de las siguientes formas:

- Una línea recta horizontal o vertical usando 4 piedras del mismo color (2).
- Una piedra del mismo color en cada uno de los 4 vértices (3).
- Un cuadrado de 4 piedras del mismo color en cualquier parte del tablero (4).

NOTA: NO RODEE LA PIEDRA DE UN AMIGO CON 3 DE SUS PIEDRAS O EL JUEGO TERMINARÁ PARA USTED. TOMESE SU TIEMPO PARA CONSIDERAR CUIDADOSAMENTE ANTES DE REALIZAR CADA MOVIMIENTO.



We invite you to experience the natural harmony between ever-changing power strategies & the precision of flow and movement.

FINDING THE WAY

To be the first player to glide your 4 same color river stones into winning positions.

THE PATH OF KNOWLEDGE

Place the 8 stones on the playing surface as shown (IMAGE 1). Decide who will play first.

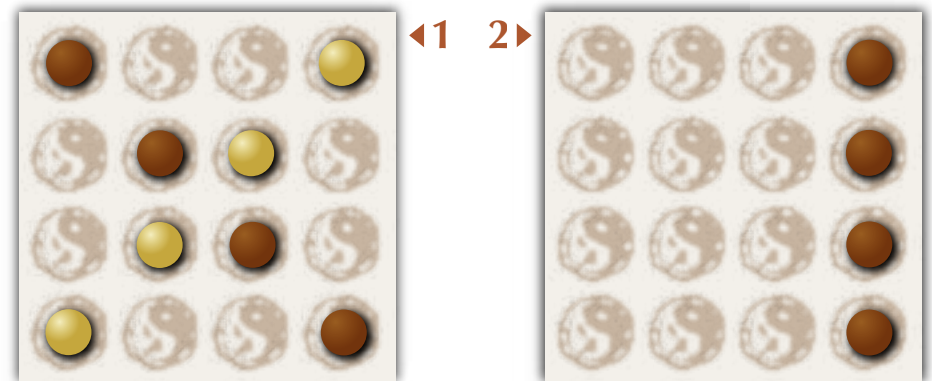
In turn, glide one of your stones in any direction, until it reaches the end of its limitations or until it reaches another stone. **NOTE: YOU MAY NOT STOP YOUR STONE MID STREAM. IT MAY NOT BE MOVED 1 SPACE IF 2 OR EVEN 3 SPACES ARE OPEN TO IT. YOU MAY NOT JUMP (OR SKIP) ANY OTHER STONE NOR MOVE ONTO AN OCCUPIED SPACE.**

FOCUSING POWER

Movement of the stones continues until 4 of the same color stones are aligned in any of the following ways:

- a horizontal or vertical straight line using 4 same color stones (2).
- a same color stone in each of the 4 corners (3).
- a square of 4 same color stones anywhere on the board (4).

NOTE: DO NOT SURROUND A FRIEND'S STONE WITH 3 OF YOUR STONES OR THE GAME IS CONCLUDED FOR YOU. TAKE TIME TO CONSIDER CAREFULLY BEFORE EACH MOVE YOU MAKE.



DAO™

Dao signifie chemin, voie.
Faites l'expérience d'un jeu au matériel
Zen, à la mécanique simple et aux
rebondissements multiples.

BUT DU JEU

Placer ses 4 galets en position gagnante: alignement vertical ou horizontal, carré ou 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (cf. fig. 2, 3 et 4).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

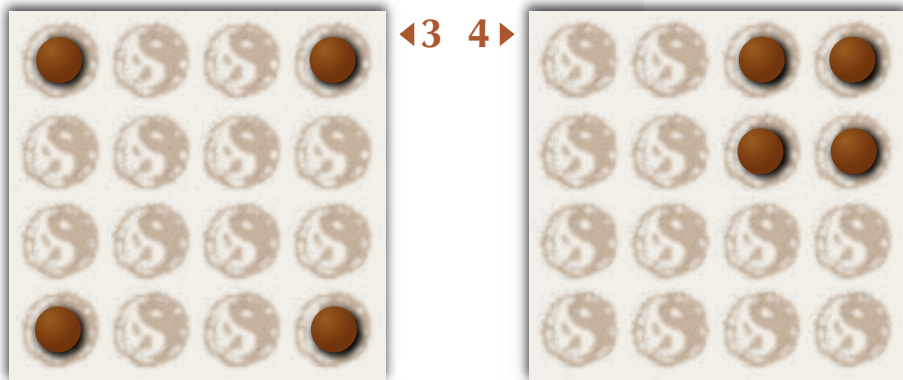
Placez les huit galets sur le plateau de jeu dans leur position de départ (CF FIG 1). Déterminez qui joue les galets foncés et qui joue les clairs. Le premier joueur est tiré au sort.

À tour de rôle, chaque joueur doit choisir puis faire glisser un de ses galets selon les règles suivantes :

- le mouvement du galet se fait au choix dans le sens horizontal, vertical ou diagonal;
- le galet doit aller jusqu'au bout du déplacement possible : le mouvement doit donc se faire jusqu'à ce que le galet atteigne le bord du plateau ou qu'il soit stoppé par un autre galet;
- le galet ne peut pas sauter au delà d'un autre galet;
- le galet ne peut pas se placer sur une case déjà occupée;
- on ne peut pas emprisonner totalement le galet d'un adversaire au moyen de trois de ses galets : on doit toujours laisser au moins une possibilité de mouvement à chaque pièce adverse.

FIN DE PARTIE

- Un joueur gagne lorsqu'il place ses 4 galets dans une des 3 positions suivantes :
- alignement vertical ou horizontal (diagonale non valide) de 4 galets (CF FIG 2);
 - 1 galet sur chacun des 4 coins du plateau (CF FIG 3);
 - carré de 4 galets n'importe où sur le plateau (CF FIG 4).



DAO™

Wir laden Sie ein, die natürliche Harmonie
zwischen den sich laufend ändernden
Kraftstrategien und der Präzision von Fluss
und Bewegung zu erleben.

FINDEN DES WEGES

Seien Sie der erste Spieler, der seine 4 Flusssteine in eine der Gewinnpositionen schieben kann.

DER PFAD DER WEISHEIT

Die 8 Steine werden wie gezeigt auf die Spielfläche gelegt (Abb. 1). Bestimmen Sie einen Startspieler. Abwechselnd schiebt jeder Spieler einen seiner Steine so lange in eine beliebige Richtung, bis der Stein entweder eine Spielfeldgrenze oder einen anderen Stein erreicht hat.

ANMERKUNG: DER STEIN MUSS OHNE UNTERBRECHUNG IN EINEM ZUG BEWEGT WERDEN. ER DARF NICHT UM 1 FELD WEITERBEWEGT WERDEN, WENN ER NOCH 2 ODER MEHR FELDER WEITER BEWEGT WERDEN KANN. AUßERDEM IST ES NICHT ERLAUBT, ANDERE STEINE ZU ÜBERSPRINGEN BZW. AUF EINEM BEREITS BESETZTEN FELD ZU LANDEN.

KONZENTRATION DER KRAFT

Die Steine werden so lange bewegt, bis 4 der gleichen Farbe in einer der folgenden Arten ausgerichtet sind:

- in einer geraden horizontalen oder vertikalen Reihe (Abb. 2)
- je ein gleichfarbiger Stein in den vier Ecken (Abb. 3)
- ein Quadrat aus vier gleichfarbigen Steinen irgendwo auf dem Spielbrett (Abb. 4)

ANMERKUNG: FÜR EINEN SPIELER, DER EINEN STEIN SEINES GEGNERS MIT 3 EIGENEN STEINEN UMGEBEN HAT, IST DAS SPIEL VERLOREN. LASSEN SIE SICH FÜR JEDEN ZUG AUSREICHEND ZEIT.

