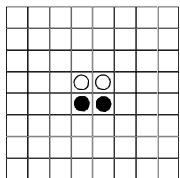


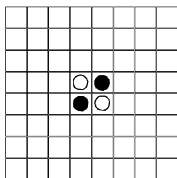
REVERSI

Séparer les 32 pions du jeu entre les deux joueurs. Choisir lequel des deux jouera avec les pions blancs et lequel avec les pions noirs. Les noirs commencent la partie en plaçant un pion, le côté noir du pion placé vers le haut, sur l'une des quatre cases situées au centre du jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que les quatre cases soient occupées. Il y a alors deux positions de départ possibles (voir les figures 1 et 2).

1



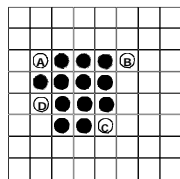
2



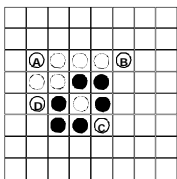
Chacun leur tour, les joueurs doivent encadrer un ou plusieurs pions de leur adversaire qui changera alors de couleur. C'est-à-dire : pour encadrer un pion, les noirs doivent placer un pion noir sur une case inoccupée adjacente à un pion blanc qui est en ligne droite horizontalement, diagonalement ou verticalement avec un autre pion noir déjà placé sur la planche de jeu. Il ne doit y avoir aucune case libre entre les pions. Le pion blanc encadré devient alors un pion noir.

REMARQUE : IL EST PERMIS D'ENCADRER DES PIONS SUR PLUS D'UNE LIGNE PAR TOUR.

3



4



La figure 3 montre les pions B, C et D déjà placés sur la planche de jeu. En plaçant le pion A, cela permet d'encadrer trois pions noirs sur la ligne horizontale A-B, deux pions noirs sur la ligne diagonale A-C et un pion sur la ligne verticale A-D. Ces six pions deviennent alors des pions blancs. (figure 4)

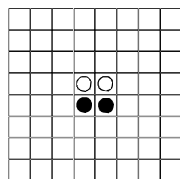
La partie continue et les mêmes pions peuvent changer de couleur plusieurs fois au cours de la partie. La partie se termine lorsque aucun encadrement ne peut plus être effectué ou lorsqu'un joueur n'a plus de pion. Le joueur qui compte le plus de pion de sa couleur est déclaré gagnant.

REMARQUE : A) TOUS LES PIONS ENCADRÉS DOIVENT CHANGER DE COULEUR B) UN JOUEUR NE PEUT PAS PASSER SON TOUR SAUF S'IL NE PEUT PAS ENCADRER UN PION DE L'ADVERSAIRE.

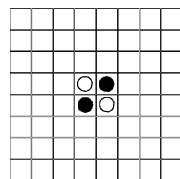
REVERSI

Die 32 Spielsteine werden gleichmäßig zwischen 2 Spielern aufgeteilt. Dann wird festgelegt, wer "Schwarz" und wer "Weiß" spielt. "Schwarz" beginnt das Spiel und legt einen Spielstein mit der schwarzen Seite nach oben in eines der 4 Löcher in der Mitte. Schwarz und Weiß setzen nun abwechselnd einen Spielstein, bis alle 4 Löcher besetzt sind. Dadurch ergeben sich dann zwei mögliche Startpositionen. (siehe Diagramme 1 & 2)

1



2

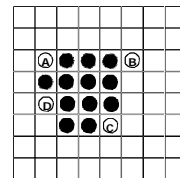


Der Spieler, der an der Reihe ist, muss nun versuchen einen oder mehrere gegnerische Spielsteine einzuschließen. Die dabei gewonnenen Steine werden dann umgedreht und haben nun die Farbe des jeweiligen Spielers. Ein Stein wird eingeschlossen, indem zum Beispiel "Schwarz" einen schwarzen Stein in ein freies Loch direkt neben einem weißen gegnerischen Stein setzt, neben dem (oder denen, wenn es mehrere weiße Steine sind) sich wiederum direkt in horizontaler, diagonaler oder vertikaler Linie ein anderer schwarzer Stein auf dem Brett befinden muss. Es

dürfen keine freien Löcher dazwischen sein. Der eingeschlossene weiße Stein bzw. die eingeschlossenen weißen Steine werden nun umgedreht und gelten dann als schwarze Steine.

ANMERKUNG: DIE SPIELSTEINE KÖNNEN IN EINEM ZUG AUF MEHREREN LINIEN EINGESCHLOSSEN WERDEN.

3



4

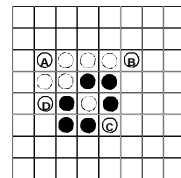


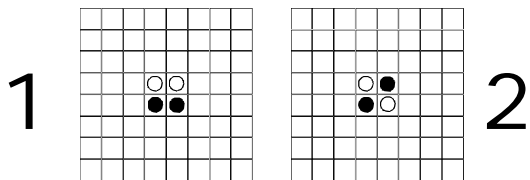
Diagramm 3 zeigt Steine B, C & D, die Weiß bereits auf dem Brett hat. Der weiße Spielstein A schließt auf der horizontalen Linie A-B 3 schwarze Steine, auf der diagonalen Linie A-C 2 schwarze Steine und auf der vertikalen Linie A-D 1 schwarzen Stein ein. Diese 6 schwarzen Steine werden nun umgedreht und gelten danach als weiße Steine. (siehe Diagramm 4)

Während des Spiels können die gleichen Spielsteine mehrmals den Besitzer wechseln. Reversi ist vorbei, wenn einem Spieler keine Züge zum Einschließen von gegnerischen Steinen mehr möglich sind bzw. wenn ein Spieler keine Steine mehr übrig hat. Gewinner ist der Spieler, der die meisten Steine in seiner Farbe besitzt. ANMERKUNG: A) ALLE EINGESCHLOSSENEN STEINE MÜSSEN UMGEDREHT WERDEN. B) EIN SPIELER DARF NUR DANN EINE RUNDE AUSSETZEN, WENN ES IHM UNMÖGLICH IST, EINEN GEGNERISCHEN STEIN EIZUSCHLIEßEN.

REVERSI

Divide the 32 playing pieces between two players. Decide who will play 'Black' and who will play 'White'. 'Black' begins the game by playing a piece, Black side up, into any one of the 4 center holes. Play alternates until these 4 holes are filled. This results in two possible starting positions.

(Diagram 1 & 2)



In each turn, a player must trap one or more of the opponent's pieces which are then inverted to become the player's color. To trap a piece, 'Black' must play a black piece into a vacant hole which is adjacent to the opponent's white piece and in direct line horizontally, diagonally or vertically with another black piece already on the board. There must be no empty holes in between. The trapped white piece is now inverted to black.

WWW.FAMILYGAMESAMERICA.COM

NOTE: IT IS POSSIBLE TO TRAP PIECES ON MORE THAN ONE LINE PER TURN.

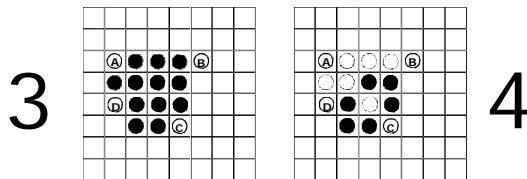


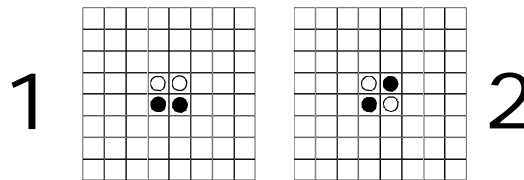
Diagram 3 shows white's pieces B, C & D already on the board. White placement piece traps 3 black pieces on the horizontal line A-B, 2 pieces on the diagonal line A-C and one piece on the vertical line A-D. All 6 of these pieces are inverted to white. (Diagram 4)

Play continues and the same pieces may change ownership several times during the game. Reversi is over when no more trapping moves can be made, or, when a player runs out of pieces. The player with the most pieces of their color played is the winner.

NOTE: A) ALL TRAPPED PIECES MUST BE INVERTED. B) A PLAYER MAY NOT PASS THEIR TURN UNLESS THEY CANNOT TRAP AN OPPONENT'S PIECE.

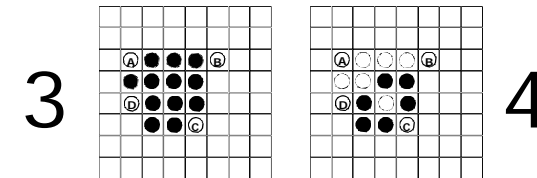
REVERSI

Divida las 32 piezas de juego entre dos jugadores. Defina quién jugará con el color "Negro" y quién jugará con el color "Blanco". El jugador "Negro" inicia el juego moviendo una pieza, con Negro hacia arriba, en cualquiera de los 4 orificios centrales. El juego se alterna hasta llenar estos 4 orificios. Esto terminará en dos posibles posiciones de partida (diagramas 1 y 2).



En cada turno, un jugador deberá atrapar una o más piezas de su oponente, las cuales se invertirán transformándose en el color del jugador, es decir, para atrapar una pieza el jugador "Negro" debe mover una pieza negra a un orificio libre adyacente a la pieza blanca del oponente y en línea directa horizontal, diagonal o verticalmente con otra pieza negra ya presente en el tablero. No debe haber piezas vacías entre medio. Ahora la pieza blanca atrapada se invierte a negro.

NOTA: ES POSIBLE ATRAPAR PIEZAS EN MAS DE UNA LINEA POR TURNO.



El diagrama 3 muestra las piezas de Blanco B, C y D que ya están en el tablero. La pieza de colocación de Blanco A atrapa 3 piezas negras en la línea horizontal A-B, 2 piezas en la línea diagonal A-C y 1 pieza en la línea vertical A-D. Todas las 6 piezas se invierten a blanco (diagrama 4).

El juego continúa y las mismas piezas pueden cambiar de propiedad varias veces durante el juego. Reversi termina cuando no pueden realizarse más movimientos para atrapar o cuando al jugador se le acaban las piezas. El ganador será el jugador con la mayor cantidad de piezas de su color.

NOTA: A) TODAS LAS PIEZAS ATRAPADAS DEBEN INVERTIRSE. B) EL JUGADOR NO PUEDE PASAR DE SU TURNO A MENOS QUE NO PUEDA ATRAPAR UNA PIEZA DE SU Oponente.

POCKET PLAY™



by Family Games America FGA Inc.
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
Under license from Shoptaugh Games © 2000