


See rules inside.
 Voir les règlements à l'intérieur.
 Lea el reglamento en el interior.
 Spielregeln in der Packing.

6+ 

DUPE™

A MISLEADING GAME OF SKILL AND STRATEGY.
 UN JEU D'ADRESSE ET DE STRATEGIE.
 UN JUEGO ENGAÑOSO DE LA HABILIDAD Y DE LA ESTRATEGIA.
 EIN TÄREF HÄHNDES SPIEL DER FÄHIGKEIT UND DER STRATEGIE.

Family Games America FGA Inc.
 P.O. Box 97, Snowdon,
 Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
 www.familygamesamerica.com

WARNING - CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
 Not suitable for children under 3 years. Small parts may be swallowed. / No convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. / No apto para niños de menos de 3 años. Piezas pequeñas pueden ser tragadas. / Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Verschluckbare Kleinteile.

Made in China / Fabriqué en Chine / Hecho en China / Hergestellt in China

Under license from D.Green © 2006

619#

0 86453 40619 6



Game Play:
 Decide who will play Brown and who will play White.

BROWN starts by threading the brown end of the cord through any hole on the white side of the board, stopping when it reaches halfway through on the brown side (image 1). BROWN continues by taking the brown end of the cord and threading it through an adjacent empty hole so that it emerges on the white side of the board (image 2). Play now passes to WHITE.

WHITE threads the white end of the cord through any adjacent hole so that it emerges on the brown side of the board. WHITE continues by threading the brown end of the cord through any adjacent hole so that it also emerges on the brown side of the board.

Play passes back and forth with each player always threading their own color first and then threading their opponent's color. Cross-stitching to a diagonal hole is allowed. Double-crossing (image 3, Brown) is not!

Winning:
 When a color end cannot be thread, regardless of who is doing the threading, the same color player has been "duped" and is out of the game!

disallowed moves

Déroulement du jeu :
 Déterminez quel joueur prend l'embout brun et lequel prend l'embout blanc.

Le joueur BRUN commence la partie. Il passe d'abord l'extrémité brune de la corde par un trou du côté blanc de la planche de jeu jusqu'à ce que la moitié de la corde se trouve du côté brun (image 1). Le joueur BRUN passe ensuite l'extrémité brune de la corde par un trou adjacent de manière à ce que celle-ci débouche du côté blanc de la planche (image 2). C'est maintenant au tour du joueur BLANC.

Le joueur BLANC passe d'abord l'extrémité blanche de la corde par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun de la planche. Le joueur

BLANC passe ensuite l'extrémité brune par l'un des trous adjacents de manière à ce qu'elle apparaisse du côté brun.

Les joueurs jouent à tour de rôle; chaque joueur doit toujours passer la corde de sa couleur en premier et ensuite enfiler la corde de la couleur de son adversaire. Les déplacements en diagonale sont autorisés. Il n'est toutefois pas possible de sauter un trou (image 3, Brun) !

Le gagnant :
 Lorsqu'il n'est plus possible de passer une des extrémités de couleur par un trou, peu importe à qui le tour, on dit alors que le joueur auquel appartient cette couleur a été dupé et est éliminé!

Reglas del juego:
 Decida quién jugará con el color Marrón y quién con el Blanco.

El Marrón inicia enhebrando el extremo marrón del cordón por cualquier orificio en el lado blanco del tablero, deteniéndose cuando llegue a mitad de camino por el lado marrón (imagen 1). El MARRÓN continúa tomando y enhebrando el extremo marrón del cordón a través de un orificio vacío adyacente para que salga por el lado blanco del tablero (imagen 2). El juego ahora pasa al BLANCO. Este debe enhebrar el extremo blanco del cordón por cualquier orificio adyacente para que salga por el lado marrón del tablero. El BLANCO continúa enhebrando el extremo marrón del cordón por cualquier orificio adyacente para que salga por el lado marrón del tablero.

El juego regresa una y otra vez a cada jugador quien debe siempre enhebrar primero su propio color y luego el de su oponente. Se puede realizar punto cruz hacia un orificio diagonal, pero no está permitido una doble cruz (imagen 3 - Marrón).

Ganador:
 Cuando un extremo de color no puede enhebrarse, sin importar quién esté enhebrando, iel jugador de este mismo color habrá sido "engañado" y quedará fuera del juego!

movimientos prohibidos

Spielregeln:
 Festlegen wer Braun und wer Weiss spielt.

BRAUN beginnt und schiebt das braune Seilende so lange durch eine beliebige Bohrung auf der weißen Seite des Spielbretts, bis es die braune Seite des Spielbretts halb erreicht hat (Bild 1). BRAUN schiebt dann das braune Seilende so lange durch eine freie Bohrung in der Nähe, bis es auf der weißen Seite des Spielbretts (Bild 2) herauskommt. Nun ist WEISS an der Reihe.

WEISS schiebt das weiße Seilende so lange durch eine beliebige Bohrung in der Nähe, bis es auf der braunen Seite des Spielbretts herauskommt. WEISS schiebt dann das braune Seilende so lange durch eine beliebige

Bohrung in der Nähe, bis es ebenfalls auf braunen Seite herauskommt.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der jeweilige Spieler fädelt zuerst das Seilende seiner gewählten Farbe und dann das Seilende des Gegners durch. Einfache diagonale Kreuzstiche sind erlaubt, doppelte Kreuzstiche jedoch nicht (Bild 3 - Braun)!

Spielgewinn:
 Wenn es dem Spieler, der an der Reihe ist, nicht mehr gelingt, ein farbiges Seilende in eine passende Bohrung einzufädeln, dann wurde dieser Spieler „betrogen“ und darf nicht mehr am Spiel teilnehmen!