

## CONTENTS

1 gameboard and 10 wooden game pieces (5 light and 5 dark), rulebook

## CONCEPT AND GOAL OF THE GAME

Each player has 5 pieces of the same color. They will take turns moving a piece, respecting its ability to move. The first player to get four of their pieces to the other side of the board and back wins.

## SETUP

Each player places their 5 pieces on their starting zone, behind the starting line, pointed toward the middle of the board. Each piece's point indicates its movement direction.

Fig. 1. Setup

## PLAYING THE GAME

Randomly determine the first player.

On your turn, you must move one of your 5 pieces. The chosen piece moves a number of spaces equal to the number of points engraved beside its starting space, and always in a straight line in the direction it is pointed. Unless prevented from doing so, the piece must perform its entire movement.

If your piece ends its move on a space already occupied by one of your opponent's pieces, your piece jumps over it to stop directly behind it (see Passing Over Your Opponent's Piece).

Fig. 2. This piece advances 3 spaces.

When a piece has crossed the board and reached the opposite site, it immediately turns around (to point back toward the starting line) and stops its movement, even if it still had movement points remaining.

Its movement speed now depends on the number of points engraved beside the space on which it turned around.

Fig. 3. This piece has a movement speed of 3 spaces. It reaches the edge of the board after just two moves, and immediately turns around and stops (Fig. 3A); now it is the other player's turn. From now on, this piece will have a movement speed of 1 space (Fig. 3B).

As soon as a piece returns to its starting space, remove it from the board; it is no longer used.

## PASSING OVER YOUR OPPONENT'S PIECES

If during its movement, one of your pieces passes over one or more of your opponent's pieces, it jumps over it/them, and stops its movement on the first empty space immediately after it/them (even if it still had movement points remaining). The piece(s) over which it jumped must go back to the edge:

- Pieces that have not yet turned around must return to their starting spaces (Fig. 4A-B).
- Pieces that have already made it to the other side must return to their turnaround space (Fig. 5A-B).

## END OF THE GAME

The first player to make the round-trip with 4 of their 5 pieces wins the game.

## CONTENU

1 plateau et 10 pièces de jeu en bois (5 claires et 5 foncées), règle du jeu.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs disposent chacun de 5 pièces de même couleur. À chaque tour ils vont en déplacer une en respectant sa capacité de déplacement. Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à ramener 4 de ses pièces à leur point de départ après leur avoir fait traverser le plateau dans les deux sens.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur place ses 5 pièces sur sa zone de départ, derrière la ligne gravée. La pointe de chaque pièce est tournée vers le centre du plateau ; cette pointe indique le sens de déplacement de la pièce.

Fig. 1. Mise en place

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est déterminé au hasard.

À son tour, chacun doit déplacer l'une de ses 5 pièces. La pièce choisie se déplace du nombre de cases équivalant au nombre de points gravés sur sa case de départ et toujours en ligne droite dans la direction indiquée par sa pointe. À moins d'en être empêchée, la pièce doit effectuer la totalité de son mouvement.

Si une pièce termine son déplacement sur une case déjà occupée par une pièce adverse, le joueur fait sauter sa pièce par-dessus celle de son adversaire et s'arrête derrière elle (voir paragraphe : passer au-dessus d'une pièce adverse).

Fig. 2 Cette pièce avance de 3 cases.

Lorsqu'une pièce a traversé le plateau et atteint le bord opposé, elle fait immédiatement demi-tour (elle pointe vers sa zone de départ) et arrête son mouvement, même s'il lui restait des points de déplacement.

Sa capacité de déplacement correspond dorénavant au nombre de points gravés sur la case sur laquelle elle a fait demi-tour.

Fig. 3 : cette pièce a une capacité de déplacement de 3 cases. Elle atteint le bord du plateau au bout de deux déplacements et fait immédiatement demi-tour (Fig. 3A), puis c'est au tour du joueur suivant. Pour les prochains tours cette pièce aura une capacité de déplacement de 1 case (Fig. 3B).

Dès qu'une pièce revient à sa case de départ, elle est retirée du plateau et n'est plus utilisée.

## PASSER AU-DESSUS D'UNE OU PLUSIEURS PIÈCES ADVERSES

Si lors de son mouvement une pièce croise une voire plusieurs pièce(s) adverse(s), elle saute par-dessus et arrête son mouvement sur la case située immédiatement après (même s'il lui restait des points de déplacement).

La ou les pièces de l'adversaire croisées ainsi reviennent alors :

- sur leurs cases de départ, si elle n'ont pas encore fait demi-tour (Fig. 4 A-B)
- sur leurs cases de retournement, si elle ont déjà effectué l'aller (Fig. 5 A-B)

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à faire un aller-retour avec 4 de ses 5 pièces gagne la partie.