

QUINDO

REGLE DU JEU

FIG. 1

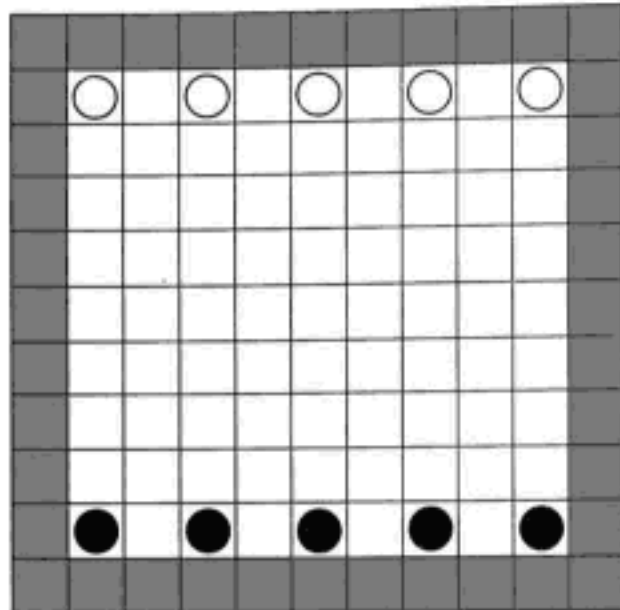
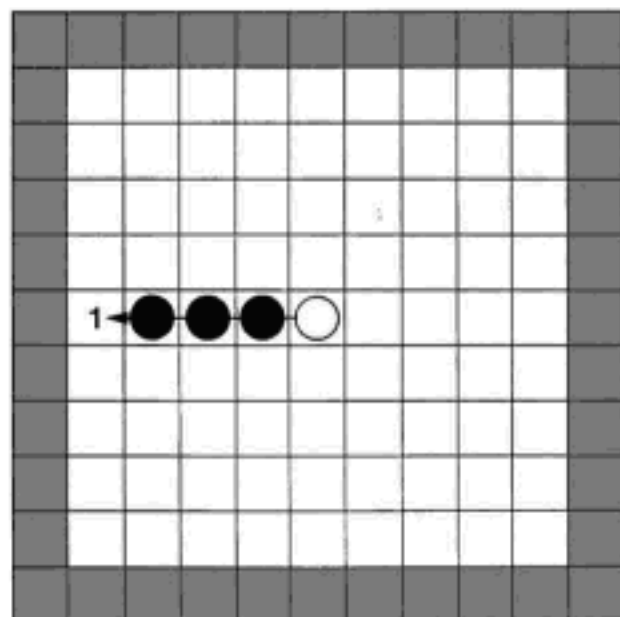


FIG. 2



DEPART : Voir figure 1

BUT DU JEU : Retourner tous les pions de l'adversaire

DEPLACEMENT : Les pions se déplacent dans tous les sens d'1, 2 ou 3 cases. Cependant, ils ne peuvent pas se déplacer du même nombre de cases que le pion adverse au tour précédent.

Exemple : Le joueur A se déplace de 2 cases, le joueur B ne peut se déplacer que d'1 ou 3 cases. S'il choisit 3 cases, le joueur A ne pourra se déplacer au tour suivant que d'1 ou 2 cases, etc...

Un pion qui arrive sur une case du bord (noire), est immédiatement retiré du jeu. Il est interdit de changer de direction au cours d'un déplacement et de sauter par dessus un pion de même couleur.

PRISE : Un pion peut prendre tous les pions adverses qui sont sur sa route en les sautant. Seules les cases libres sont prises en compte pour le déplacement, quelque soit le nombre de pions adverses entre chaque case libre (voir fig. 2, 3, 4).

La prise n'est pas obligatoire.

Lorsqu'un joueur prend un ou plusieurs pions adverses, il les retourne et en devient propriétaire.

NOTA : Le pion qui prend peut atterrir sur les cases du bord. Il est alors retiré du jeu. Cependant les pions adverses ayant été retournés, cette manoeuvre peut être intéressante.

GAGNANT : Un joueur a gagné lorsque son adversaire n'a plus de pions.

FIG. 3

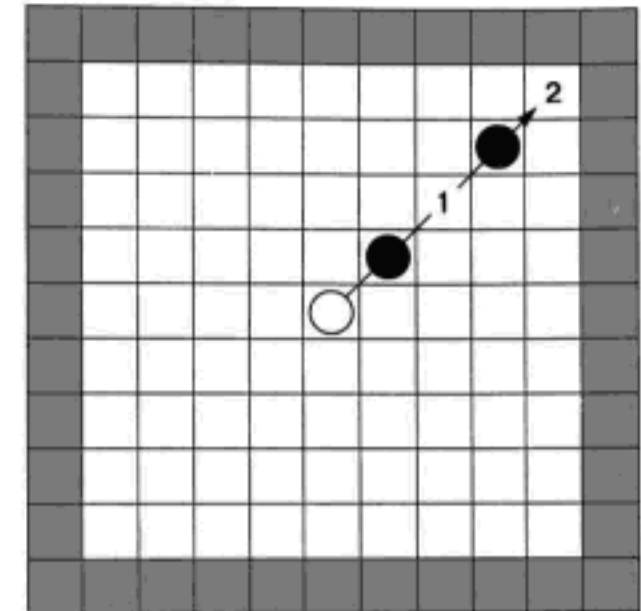
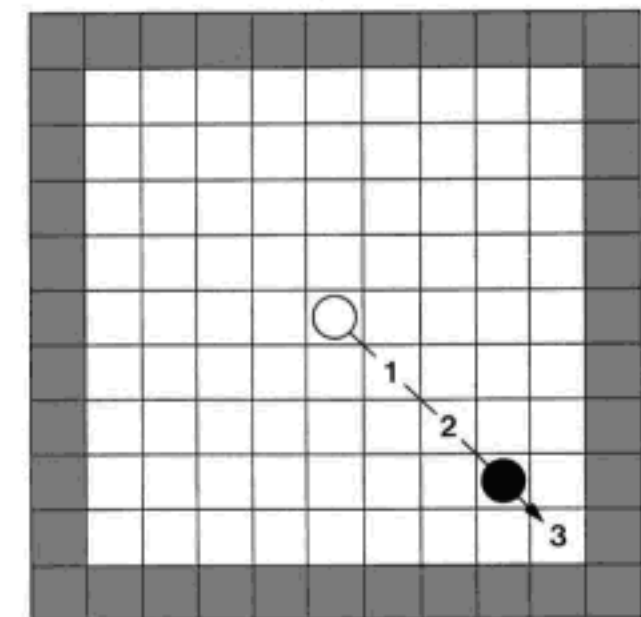


FIG. 4



QUINDO

GAME RULES

START: See figure 1.

OBJECTIVE OF THE GAME: Flip all of your opponent's pieces.

MOVEMENT: Pieces move in all directions by 1, 2, or 3 spaces. However, they **cannot move the same number of spaces** as the opponent's piece did on the previous turn.

Example: Player A moves a piece 2 spaces; Player B cannot move a piece by 2 spaces on their turn. If B chooses to move 3 spaces, then Player A on their next turn may only move 1 or 2 spaces, and so on...

A piece that lands on a **border square** (black) is **immediately removed from the game**. Changing direction during a move is not allowed, and jumping over a piece of the same color is forbidden.

CAPTURING: A piece can capture all opponent pieces in its path by jumping over them. Only **empty spaces** count for movement, regardless of how many opponent pieces lie between each empty space (see figures 2, 3, 4).

Capturing is **not mandatory**.

When a player captures one or more opponent pieces, **they are flipped** and become their own.

NOTE: A piece that captures and lands on a border square is then removed. However, the opponent pieces that were flipped during the move **remain flipped**, making this maneuver potentially worthwhile.

WINNING: A player wins when the opponent has **no more pieces** left.