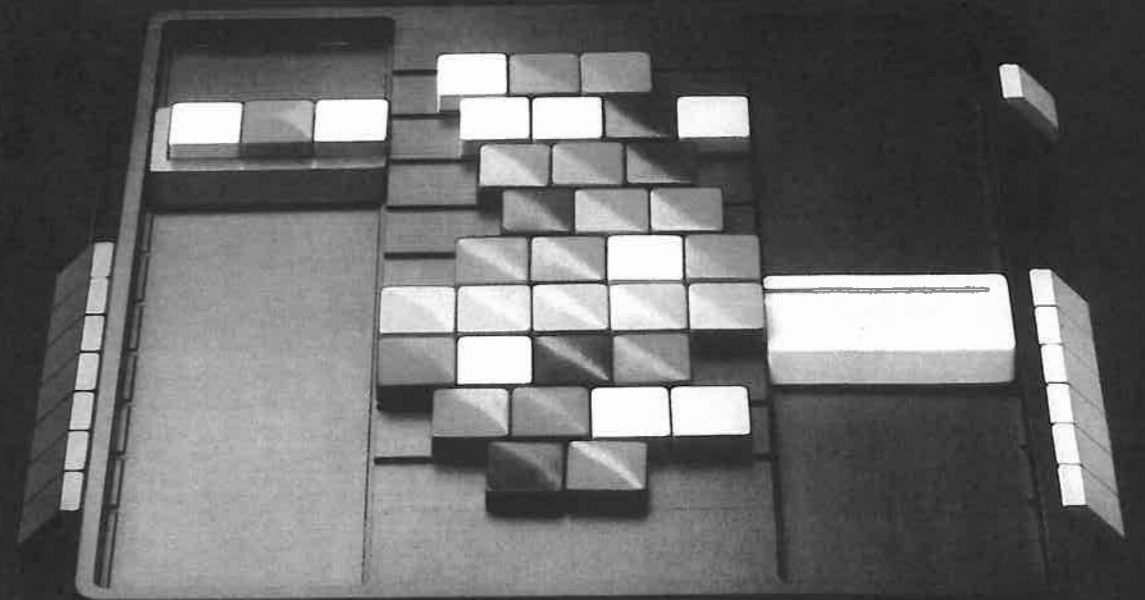


Transfer

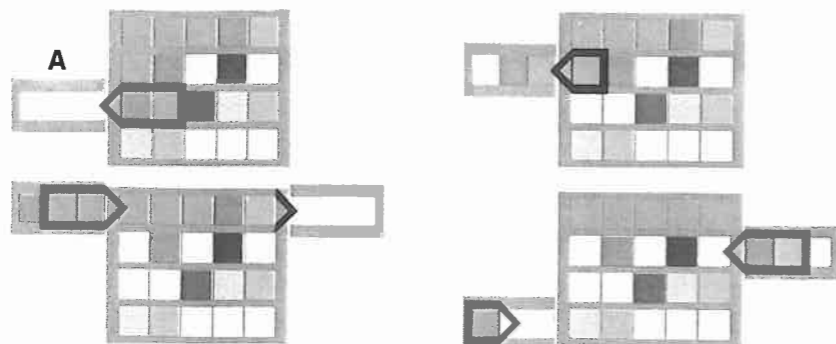


Tips voor speltaktiek

Men zou moeten proberen alle vijf de stenen van een kleur binnen eigen verplaatsingsbereik te houden. Waarop daarbij gelet moet worden, wordt in de volgende voorbeelden getoond:

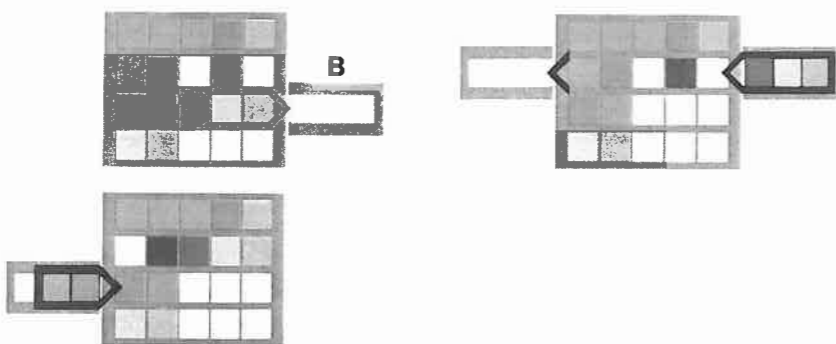
Voorbeeld 1

Als speler A aan de beurt is, kan hij in rij 1 een groene kleurrij kompleteet maken. Als speler B aan de beurt is, kan hij geen kleurrij kompleteet maken. Maar hij kan verhinderen dat A in de volgende zet een kleurrij kompleteet maakt. In voorbeeld 2 wordt de oplossing getoond.



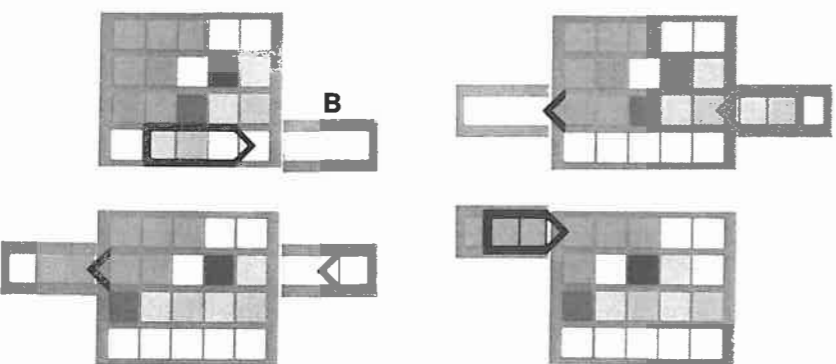
Voorbeeld 2

Speler B is aan de beurt. Hij laadt drie stenen uit rij 3 op en laadt die weer af bij rij 2. Daarbij worden twee stenen doorgeschoven. Deze twee stenen schuift hij van de schuif van de tegenspeler in rij 3. Daardoor wordt de groene steen voor speler A in de volgende zet onbereikbaar.



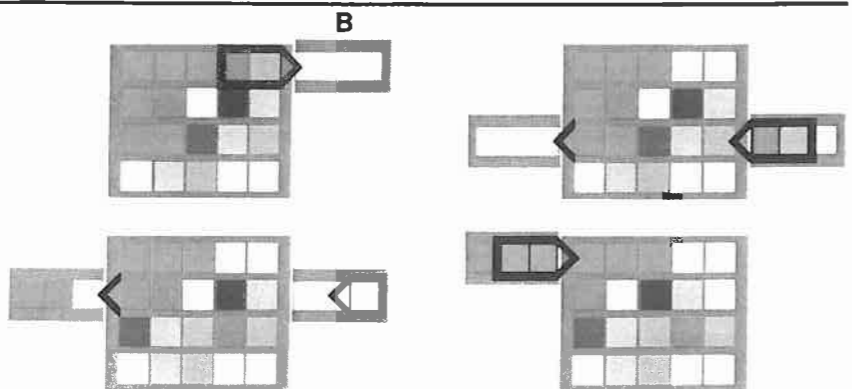
Voorbeeld 3

Een soortgelijke situatie als in voorbeeld 1, maar in serie 1 ontbreken twee stenen. Speler B is aan de beurt. Deze keer kan hij een kleurrij kompleteet maken. Hij neemt de drie stenen uit rij 4 en laadt ze zo in rij 2 en 3 af, dat in beide gevallen de groene stenen worden doorgeschoven. Deze kunnen dan in rij 1 worden afgeladen en vormen dan een kleurrij.



Voorbeeld 4

Speler B is aan de beurt. Ook deze keer kan hij een kleurrij kompleteet maken. Hij schuift de beide stenen uit rij 1. Daardoor ontstaat er plaats om later vanaf de schuif van de tegenspeler in rij 1 te kunnen afladen. Opnieuw schuift hij de ontbrekende groene stenen door en maakt vervolgens zo de kleurrij kompleteet.



Transfer

Ravensburger Spiele® Nr. 604 5 143 5

von Hila und Ivan Moscovich

Brettspiel für 2 Spieler

Inhalt: Spielbrett mit 2 Schiebern und Punktanzeigern.
Je 5 Spielsteine in 7 Farben.

Ziel des Spiels

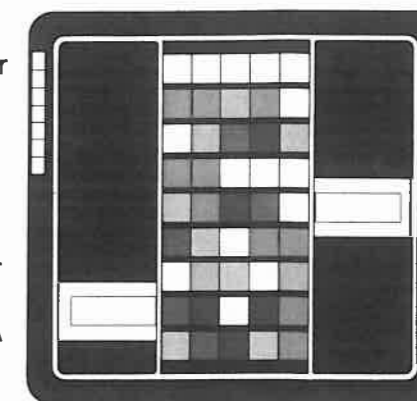
Ziel ist es, die zu Anfang buntgemischten Spielsteine Zug um Zug so zu verschieben, daß schließlich jeweils die fünf Steine gleicher Farbe in einer Reihe nebeneinander liegen. Jede vollständige Farbreihe zählt für den Spieler, der sie vervollständigt hat, einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Beispiel, Anfangsstellung

Spieler A

Punktanzeiger von Spieler A

Schieber von Spieler A



Schieber von Spieler B

Punktanzeiger von Spieler B

Spieler B

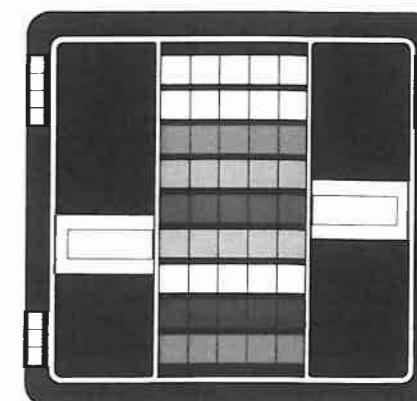
Vorbereitung

Beispiel, Endstellung

Der Schieber und die Punktanzeiger derselben Farbe werden auf der gleichen Seite des Spielbretts eingesetzt.

Einer der Spieler verteilt die 35 Spielsteine beliebig auf die neun Reihen. Dabei ist nur eine Regel zu beachten: Gleichfarbige Spielsteine dürfen in der gleichen Reihe nicht direkt nebeneinander liegen.

Die Spielsteine dürfen auch so verteilt werden, daß ein oder zwei Reihen ganz leer bleiben.



Spielregel

Der Spieler, der **nicht** die Spielsteine verteilt hat, fängt an. Er wählt, mit welchem Schieber er spielen will.

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Dabei führen sie **immer** zwei, oft auch drei Aktionen aus:

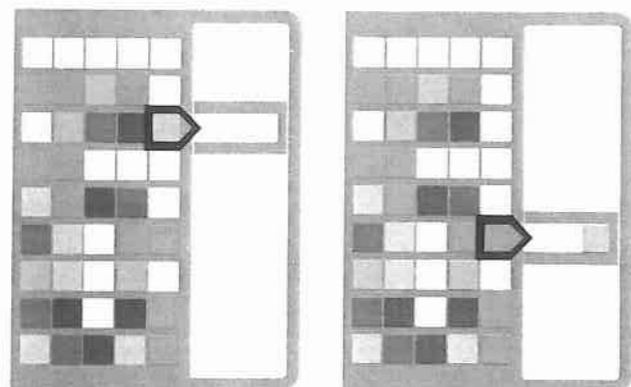
1. Aufladen
2. Abladen – dabei unter Umständen gleichzeitig Durchschieben auf den gegnerischen Schieber
3. Abladen des gegnerischen Schiebers.

Das Auf- und Abladen geschieht **nur durch Schieben** der Spielsteine, nicht durch Herausnehmen.

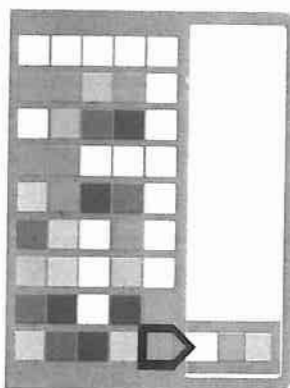
1. Aktion: Aufladen

Der Spieler belädt seinen Schieber beliebig mit 1, 2 oder 3 Spielsteinen. Die Steine können alle aus einer Reihe geholt werden, aber auch aus zwei oder drei beliebigen Reihen.

Man bringt dazu seinen Schieber genau neben die Reihe, aus der man Spielsteine holen möchte, und schiebt die Steine auf den Schieber.

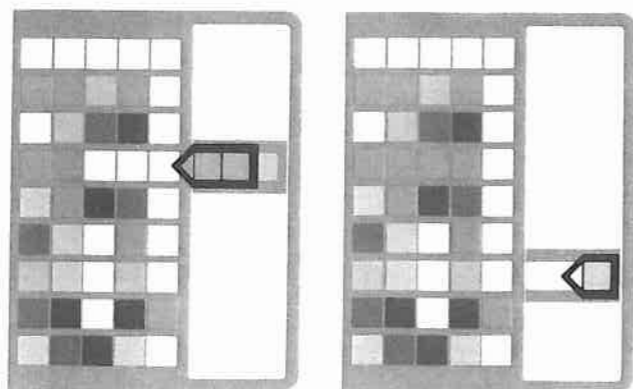


Wichtig: Im Laufe des Spiels werden immer mehr gleichfarbige Steine nebeneinander liegen. Dann gilt: Nebeneinander liegende Spielsteine gleicher Farbe (ab zwei!) gelten als **eine Gruppe** und dürfen nicht mehr getrennt werden. Zweiergruppen und Dreiergruppen dürfen aber als Ganzes befördert werden.



2. Aktion: Abladen

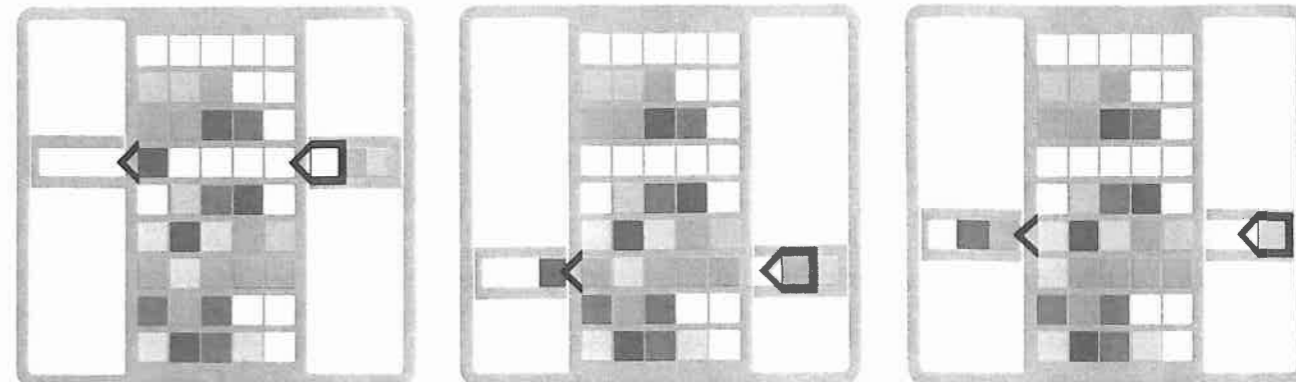
Der Spieler darf die Spielsteine einzeln auf beliebige Reihen verteilen. Er darf aber auch zwei Steine oder alle drei zusammen in einer Reihe abladen. Auch beim Abladen dürfen Gruppen nicht mehr getrennt werden.



Afladen met doorschuiven:

De speler mag ook in rijen afladen, die niet meer alle stenen kunnen opnemen. Er ontstaat dan „doorschuiven” van de overtollige stenen. Men zet de schuif van de tegenspeler dan naast de betreffende rij, zodat deze de overtollige stenen kan opvangen. Indien ook in andere rijen stenen worden doorgeschoven mag de schuif van de tegenspeler verder worden doorgeschoven, zodat hij ook die stenen opvangt.

Ook bij het doorschuiven mogen groepen niet meer worden gescheiden.



Derde handeling: afladen van de schuif van de tegenspeler

Pas nadat de speler die aan de beurt is zijn eigen schuif geheel heeft afgeladen, laadt hij ook de schuif van de tegenspeler af.

De stenen mogen naar keuze in één twee of drie rijen worden afgeladen.

Belangrijk: Deze keer **moeten** de rijen de één, twee of drie stenen die de speler afluadt kunnen opnemen. Nog eens stenen op de eigen schuif terugschuiven is niet toegestaan.

De handelingen zijn pas beëindigd met het afladen van de schuif van de tegenspeler. De tegenspeler is dan aan de beurt.

Puntentelling:

Iedere complete kleurenrij levert de speler, die hem compleet heeft gemaakt, één punt op. Bepalend is **wie** de kleurenrij compleet heeft gemaakt en dus niet van welke schuif de stenen komen. Wanneer een speler na het doorschuiven de schuif van de tegenspeler afluadt en daarmee rijen compleet maakt, dan wint hij ook met deze rijen punten.

Iedere gewonnen punt geeft de speler aan op zijn scoremeter.

Einde van het spel

Het spel is uit als de laatste kleurrij rij compleet is gemaakt. Winnaar is de speler die de meeste punten heeft weten te scoren.

Spelregels

De speler die de speelstenen **niet** heeft verdeeld, begint. Hij bepaalt met welke schuif hij wil spelen.

De spelers zijn om en om aan de beurt. Zij voeren dan altijd **twee**, maar ook dikwijls **drie** handelingen uit.

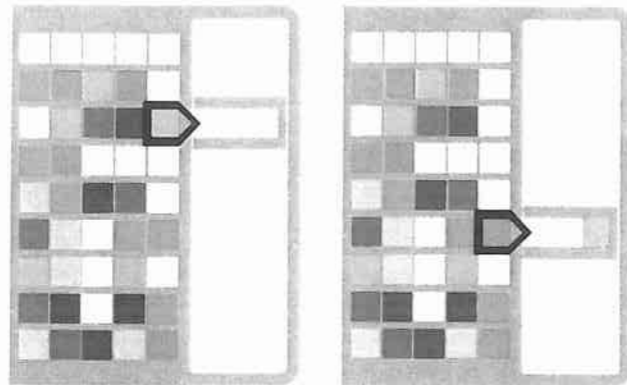
1. opladen
2. afladen — waarbij eventueel tegelijkertijd wordt doorgeschoven op de schuif van de tegenspeler
3. afladen van de schuif van de tegenspeler

Het op- en afladen mag **alleen** maar gebeuren door middel van **het schuiven** van speelstenen, niet door het eruit nemen van speelstenen.

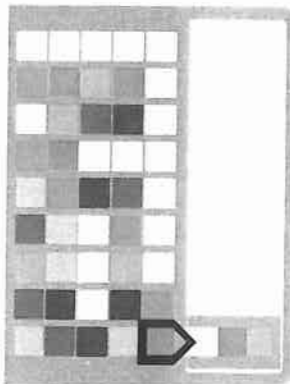
Eerste handeling: opladen

De speler laadt zijn schuif naar keuze met 1, 2 of 3 speelstenen. De stenen kunnen allemaal uit één rij worden gehaald, maar ook uit twee of drie verschillende rijen naar keuze.

Men brengt daartoe de eigen schuif naast de rij, waaruit men één of meer stenen wil halen en schuift de stenen op de schuif.

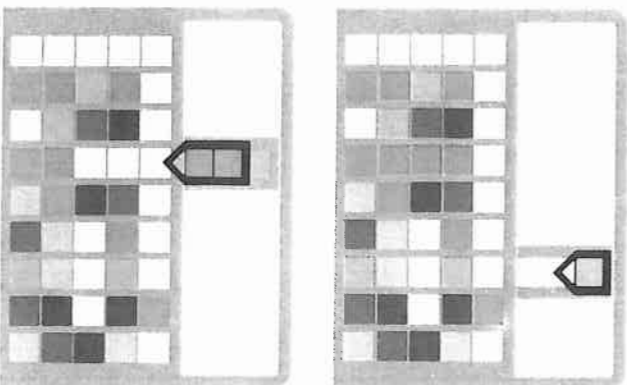


Belangrijk: In de loop van het spel zullen steeds meer stenen van dezelfde kleur naast elkaar liggen. Den geldt: stenen van dezelfde kleur die naast elkaar liggen (twee of meer!) worden beschouwd als **één groep** en mogen niet meer van elkaar worden gescheiden. Groepen van twee of drie stenen mogen echter wel als geheel worden getransporteerd.



Tweede handeling: afladen

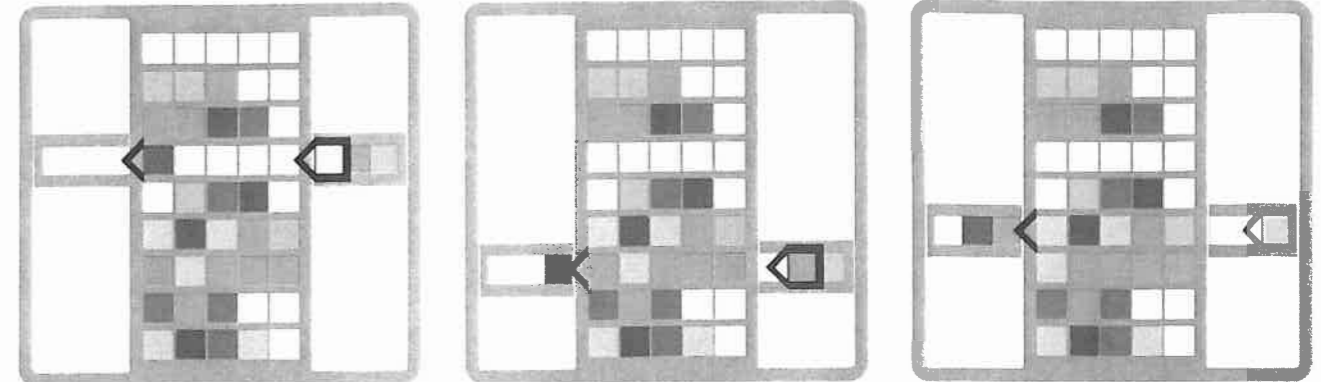
De speler mag de speelstenen stuk voor stuk op verschillende rijen naar keuze afladen. Maar hij mag ook twee stenen of alle drie tegelijk op één rij afladen. Ook bij het afladen mogen groepen niet meer worden gescheiden.



Abladen met Durchschieben:

Der Spieler darf auch in Reihen abladen, die nicht mehr alle Steine aufnehmen können. Es kommt dann zum „Durchschieben“ der überschüssigen Steine. Man bringt den gegnerischen Schieber neben die entsprechende Reihe, so daß er die überschüssigen Steine aufnimmt. Falls auch in anderen Reihen Steine durchgeschoben werden, darf der gegnerische Schieber weiterbewegt werden, um sie aufzunehmen.

Auch beim Durchschieben dürfen Gruppen nicht mehr getrennt werden.



3. Aktion: Abladen des gegnerischen Schiebers

Erst nach dem vollständigen Abladen des eigenen Schiebers lädt der Spieler auch den gegnerischen Schieber ab. Die Steine dürfen beliebig in einer, zwei oder drei Reihen abgeladen werden.

Wichtig: Diesmal **müssen** die Reihen die entsprechende Menge aufnehmen können. Nochmals auf die eigene Seite durchzuschieben ist nicht erlaubt.

Erst mit dem Abladen des gegnerischen Schiebers sind die Aktionen beendet und der Gegenspieler ist nun an der Reihe.

Punktwertung:

Jede vollständige Farbreihe zählt für den Spieler, der sie vervollständigt hat, einen Punkt. Entscheidend ist dabei, **wer** die Farbreihe vervollständigt, nicht dagegen, von welchem Schieber die Steine kommen. Wenn ein Spieler nach dem Durchschieben den gegnerischen Schieber entlädt und dabei Reihen vervollständigt, gewinnt er auch für diese Reihen die Punkte.

Jeden gewonnenen Punkt kennzeichnet der Spieler auf seinem Punktanzeiger.

Ende des Spiels

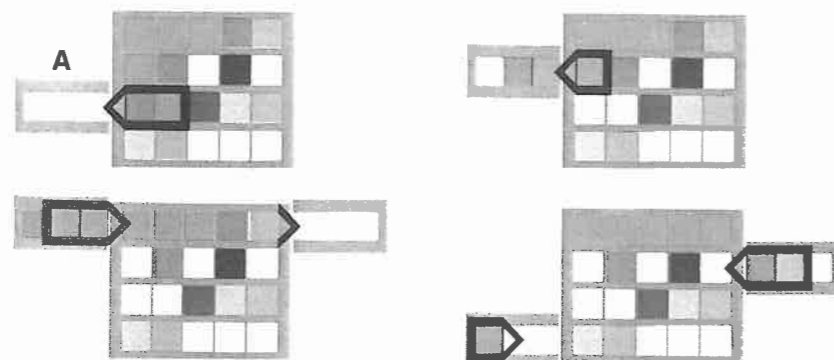
Das Spiel ist beendet, wenn die letzte Farbreihe vervollständigt worden ist. Gewinner ist der Spieler, der mehr Punkte erhalten hat.

Taktische Hinweise

Man sollte versuchen, alle fünf Steine einer Farbe in seinen Einzugsbereich zu bringen. Was dabei zu beachten ist, zeigen die folgenden Beispiele.

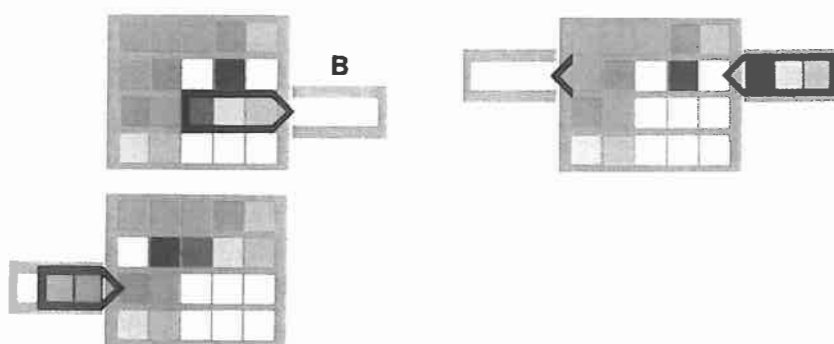
Beispiel 1

Wenn Spieler A an der Reihe ist, kann er in Reihe 1 eine grüne Farbreihe vervollständigen. Wenn Spieler B an der Reihe ist, kann er keine Farbreihe vervollständigen. Aber er kann verhindern, daß A im Folgezug eine Farbreihe vervollständigt. Beispiel 2 zeigt die Lösung.



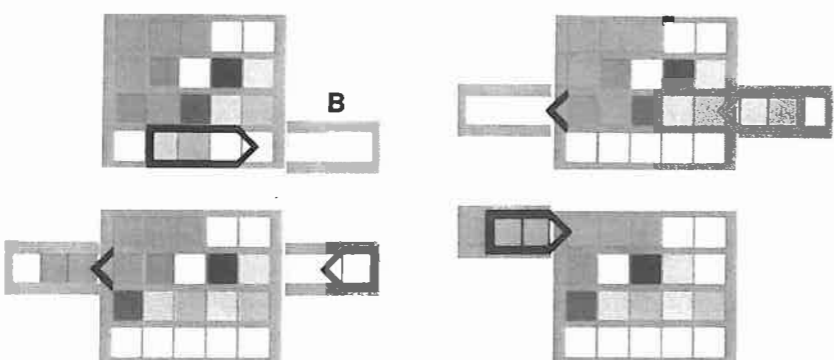
Beispiel 2

Spieler B ist an der Reihe. Er lädt drei Steine aus Reihe 3 auf und lädt sie in Reihe 2 ab. Dabei werden zwei Steine durchgeschoben. Diese zwei Steine schiebt er vom gegnerischen Schieber in Reihe 3. Dadurch wird der grüne Stein für Spieler A im nächsten Zug unerreichbar.



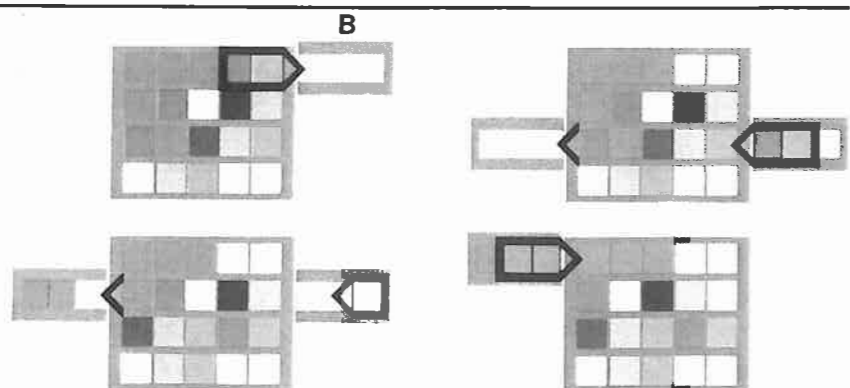
Beispiel 3

Eine ähnliche Situation wie in Beispiel 1, aber in Reihe 1 fehlen zwei Steine. Spieler B ist an der Reihe. Diesmal kann er eine Farbreihe vervollständigen. Er nimmt die drei Steine aus der Reihe 4 und lädt sie in Reihe 2 und 3 so ab, daß jeweils die grünen Steine durchgeschoben werden. Diese können dann in Reihe 1 zu einer Farbreihe abgeladen werden.



Beispiel 4

Spieler B ist an der Reihe. Auch diesmal kann er eine Farbreihe vervollständigen. Er nimmt die beiden Steine aus Reihe 1. Damit schafft er sich Platz, um nachher vom gegnerischen Schieber in die Reihe 1 abladen zu können. Wieder schiebt er die fehlenden grünen Steine durch und vervollständigt anschließend die grüne Farbreihe.



Transfer

Ravensburger® spielen nr. 604 5143 5

Spelidee: Hila en Ivan Moscovich

Bordspel voor 2 spelers

Inhoud: Speelbord met 2 schuiven en 2 scoremeters, 35 stenen in 7 kleuren, 5 stenen per kleur.

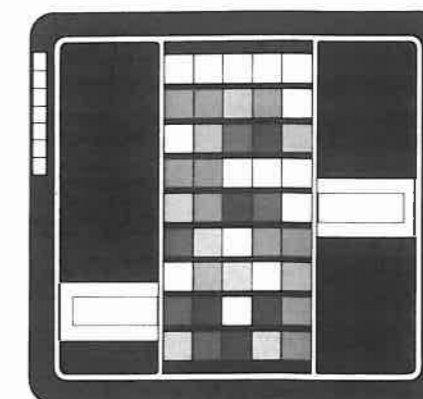
Doel van het spel

het doel is om aan het begin van het spel een bonte mengeling van speelstenen zet voor zet zo te verschuiven dat ten slotte de vrij stenen van dezelfde kleur weer naast elkaar liggen. Iedere complete rij levert de speler die deze rij vol heeft gemaakt één punt op.

Voorbeeld, beginsituatie **speler A**

Scoremeter van speler A

Schuif van speler A



Schuif van speler B

Scoremeter van speler B

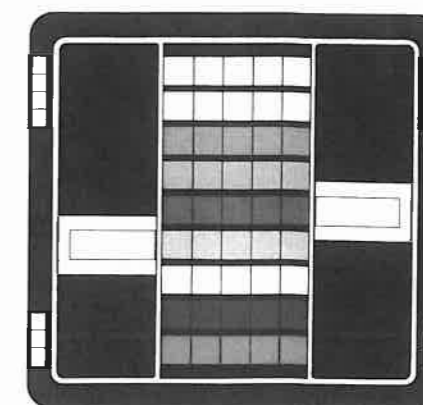
speler B

Vorbereitung

De schuif en de scoremeter van dezelfde kleur worden aan dezelfde kant van het speelbord geplaatst.

Een van de spelers verdeelt de 35 speelstenen willekeurig over de negen rijen. Er hoeft maar een regel in acht te worden genomen: stenen van dezelfde kleur mogen **niet** in **dezelfde** rij naast elkaar liggen. De speelstenen mogen ook zo worden verdeeld, dat een of twee rijen helemaal leeg blijven.

Voorbeeld, eindsituatie

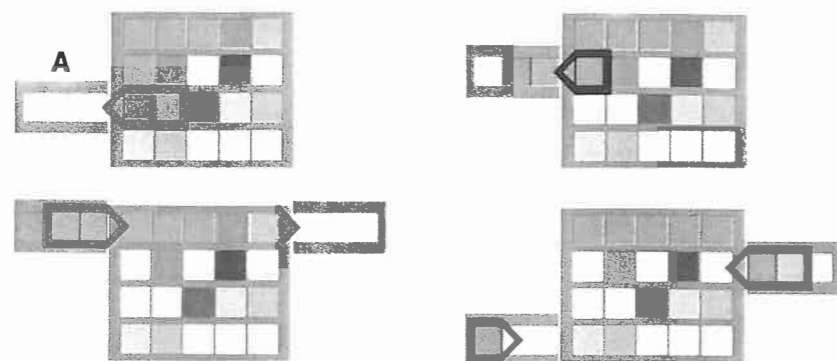


Tactical Hints

Players have to try to bring all 5 pieces of one colour within their reach. The following examples illustrate points to bear in mind.

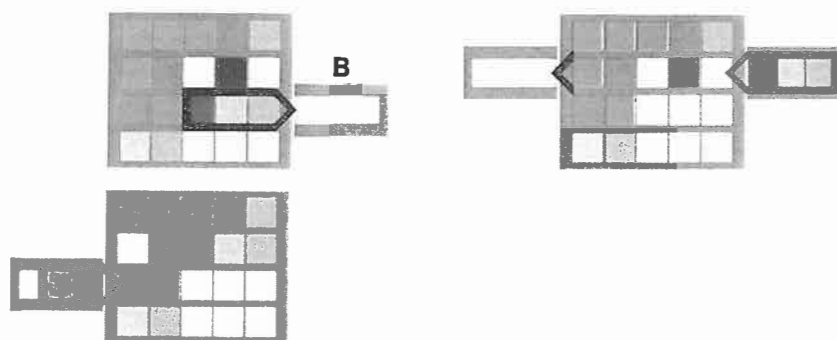
Example 1

If it is player A's turn, he can complete a green row in row 1. If it is player B's turn, he cannot complete a colour row but can prevent player A from completing a colour row in the following turn. Example 2 shows how this is done.



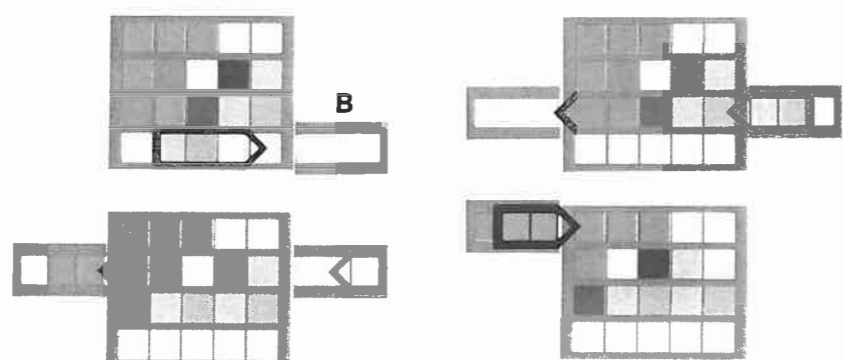
Example 2

It is player B's turn. He loads three pieces from row 3 and unloads them at row 2, thus pushing through two pieces. These are then unloaded from his opponent's platform into row 3. This makes a green piece unattainable for player A in A's next turn.



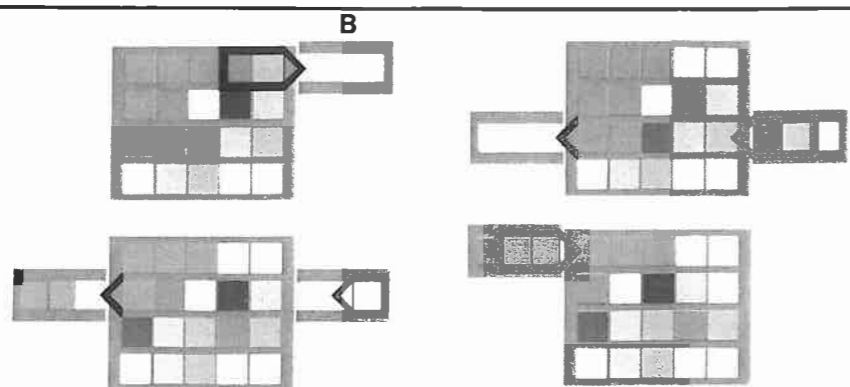
Example 3

A similar situation as in example 1 but two pieces are missing in row 1. It is player B's turn. This time he can complete a colour row. He takes the three pieces from row 4 and unloads them in row 2 and row 3 so as to push through a green piece each time. He then unloads these green pieces in row 1 to complete a colour row.



Example 4

It is player B's turn. Once again he can complete a colour row. He removes two pieces from row 1. This gives him space to unload later from his opponent's platform into row 1. Again he pushes through the green pieces he needs and with them completes his green row.



Transfer

Jeu Ravensburger® réf. 604 5143 5

Inventeur: Hila et Ivan Moscovich

Jeu de stratégie pour 2 joueurs

Contenu: Plan de jeu avec 2 curseurs et totalisateurs de points.
35 pions (5 par couleur)

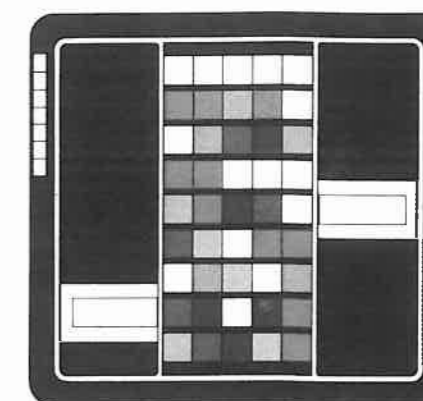
But du jeu

Le but du jeu consiste à mettre sur une seule ligne, les 5 pions d'une même couleur. Chaque série complète donne 1 point au joueur, qui arrive à la réaliser. Celui qui, à la fin, aura le plus de points, sera le vainqueur.

Exemple: situation de départ **Joueur A**

Totalisateur de points joueur A

Curseur du joueur A



Curseur du joueur B

Totalisateur de points joueur B

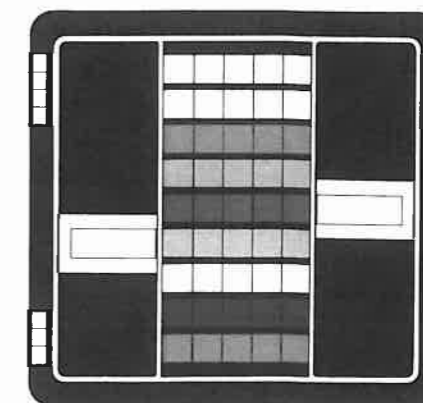
Joueur B

Préparatifs

Le curseur et le totalisateur de points de même couleur sont mis en place sur le même côté. Les 35 pions mélangés, sont posés au hasard sur les 9 rangées de la partie centrale du plan de jeu, par l'un des joueurs.

Attention! il ne faut pas qu'il ait 2 pions de même couleur, qui se touchent dans la même rangée. Il n'est pas nécessaire de mettre des pions sur toutes les rangées, une ou même deux peuvent rester libres.

Exemple: situation finale



Règle du jeu

Le joueur qui n'a pas posé les pions commence la partie.
Il choisit son curseur.

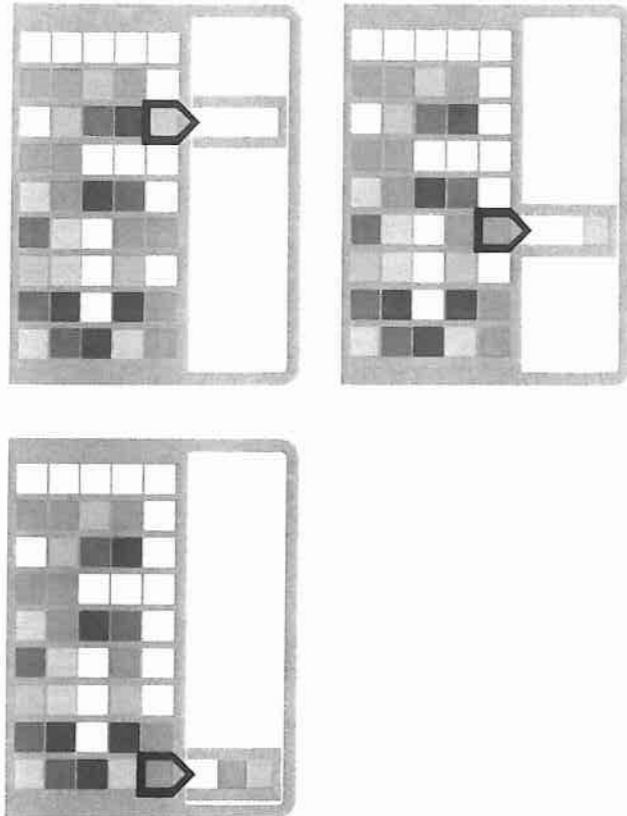
Les joueurs jouent à tour de rôle. A chaque tour ils accomplissent 2 ou même 3 actions précises.

1. Charger le curseur.
2. Déposer — à cette occasion on peut charger le curseur adverse.
3. Décharger le curseur adverse.

1ère action: charger

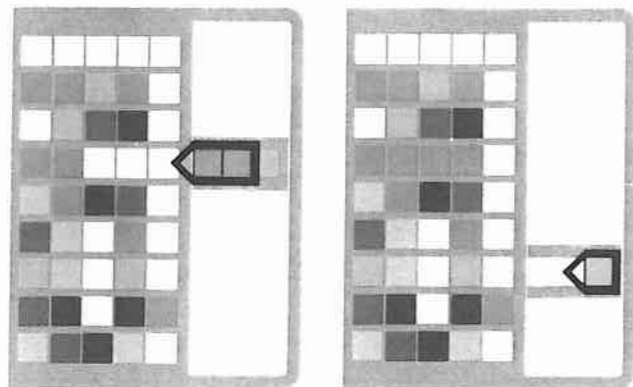
Le joueur charge son curseur, avec 1, 2 ou 3 pions. Ces pions peuvent provenir de n'importe quelle rangée, aussi bien que d'une même rangée. Pour ce faire, on positionne son curseur à la hauteur de la ou des rangées dont on retirera le ou les pions pour les pousser.

Attention! Au fil du jeu on obtient de plus en plus, que 2 ou plusieurs pions de même couleur sont côte à côte et deviennent **un groupe**. Les groupes ainsi composés, ne peuvent plus être séparés. Des groupes de 2 ou de 3 pions de même couleur dans une même rangée, peuvent bien entendu être déplacés et chargés ensemble sur le curseur.



2ème action: déposer

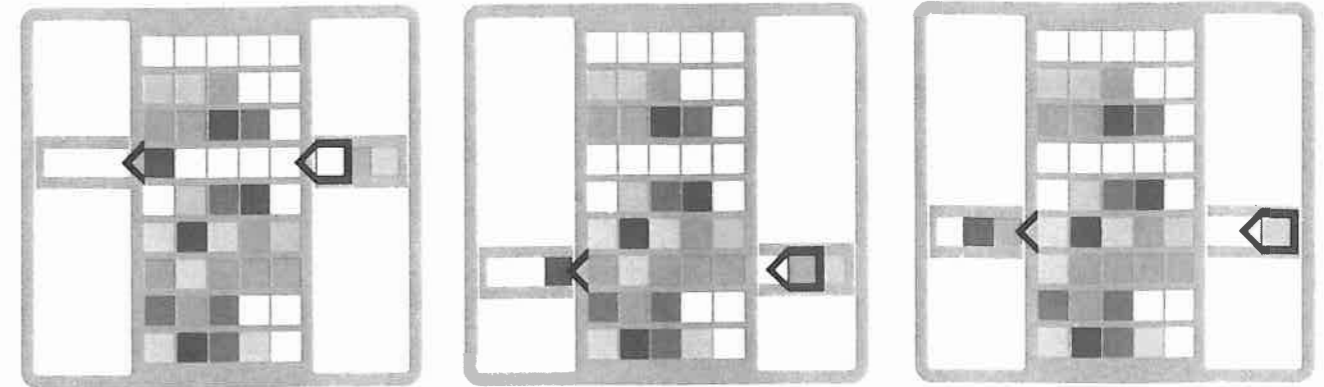
Le joueur peut à son gré, déposer comme il l'entend, ses pions. Il peut aussi déposer 2 ou 3 de ses pions dans la même rangée. Lors de cette manoeuvre on ne pourra pas séparer des groupes de même couleur.



Unloading combined with pushing pieces through:

A player can unload at a row which cannot hold all the pieces he wishes to unload. Unloading these leads to the extra pieces being "pushed through" at the other side of the row — onto the opponent's platform, which is standing ready to catch them. If extra pieces are to be collected from several rows, the opponent's platform is moved along to catch them.

Any groups in pieces pushed through must also be kept intact.



Action 3: Unloading the opponent's platform

Only after he has finished unloading his own platform does a player unload any pieces on his opponent's platform. He can unload these on one, two or three rows as he chooses.

Important: In this action the rows where pieces are unloaded must be able to hold the pieces. Pushing pieces through is not allowed this time.

Once the opponent's platform has been unloaded, this player's move is over and his opponent takes a turn.

Scoring:

Each completed colour row counts as one point for the player completing it. The important factor here is **who** completes the row and **not** from which platform the completing piece comes. If a player completes rows when unloading his opponent's platform, he scores points for these as well.

Each point scored is recorded with his point counters.

Finish

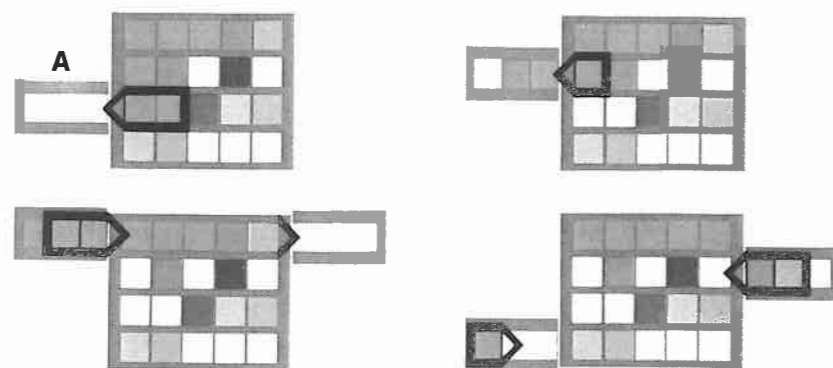
The completion of all the colour rows ends the game. The winner is the player with the higher score.

Suggerimenti tattici

Si deve cercare di portare tutte le piastrelle di uno stesso colore nella propria zona di operazione. Il procedimento è illustrato dagli esempi seguenti.

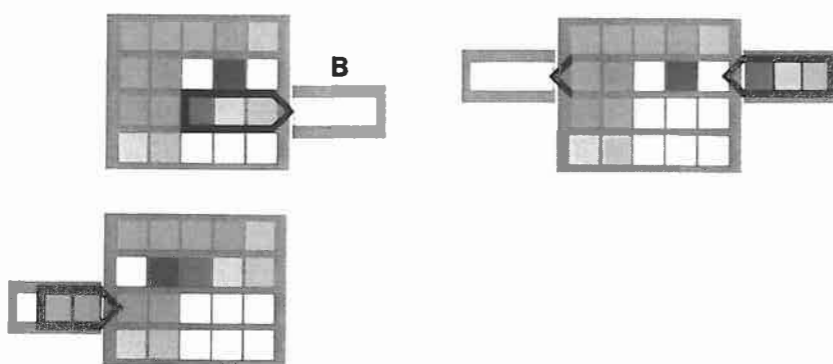
Esempio 1:

Se è il turno del giocatore A, questo ha la possibilità di completare una fila verde nella prima riga. Se invece è il turno del giocatore B, egli non ha possibilità di completare una fila, ma deve invece impedire che il giocatore A, alla mossa successiva, la possa completare lui. L'esempio 2 ne mostra lo svolgimento.



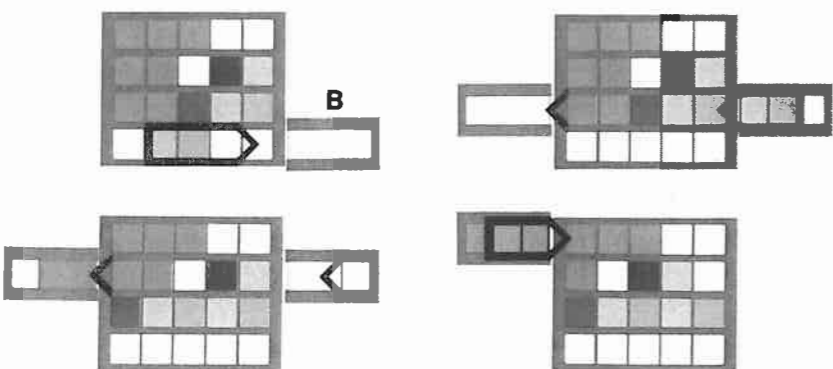
Esempio 2:

È il turno del giocatore B. Egli carica tre piastrelle della terza riga e le scarica nella seconda. Ha luogo una traslazione di due piastrelle, che dal cursore avversario, egli scarica nella terza riga. In tal modo egli è riuscito a togliere una piastrella verde al giocatore A, che al successivo turno avrebbe potuto completare la fila.



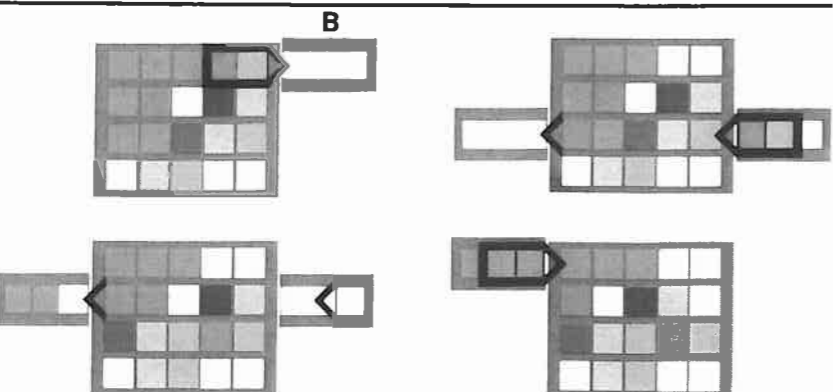
Esempio 3:

Situazione analoga a quella dell'esempio 1, ma nella prima riga mancano due piastrelle. Tocca al giocatore B, che questa volta può completare una fila nel modo seguente: carica le tre piastrelle della quarta riga e le distribuisce sulla terza e sulla seconda, in modo tale da traslare le piastrelle verdi, che vengono poi scaricate nella prima riga, per completare la fila.



Esempio 4:

È il turno del giocatore B. Anche questa volta egli può completare una fila di un colore. Carica le due piastrelle della prima riga; in tal modo egli si procura nella prima riga lo spazio necessario al successivo scarico del cursore avversario. Poi, mediante traslazione, spinge le piastrelle verdi che gli occorrono, sul cursore avversario, e da questo sulla prima riga, completando la fila delle piastrelle verdi.



© 1983 by Otto Maier Verlag, Ravensburg

Transfer

Giochi Ravensburger® No. 604 5143 5

di Hila e Ivan Moscovich

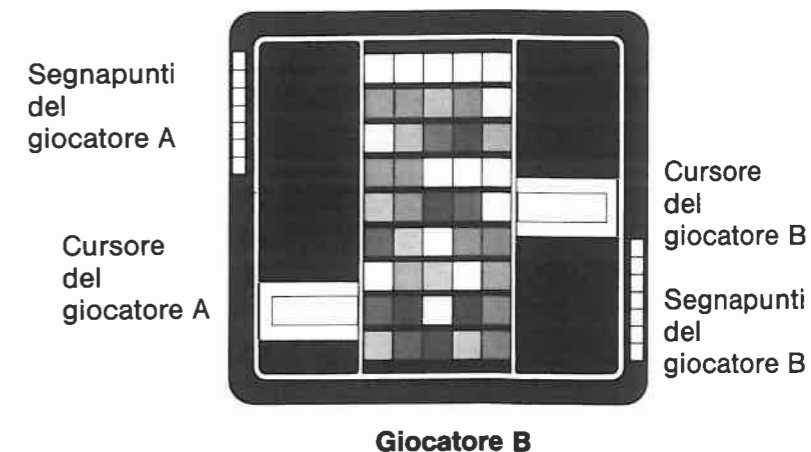
Gioco a scacchiera per 2 persone

Contenuto: scacchiera con 2 cursori e segnapunti, 35 piastrelle in 7 diversi colori.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di spostare le piastrelle colorate, disposte inizialmente alla rinfusa, in modo da sistemarle — mossa per mossa — in una fila di 5 piastrelle aventi lo stesso colore. Ogni fila di ugual colore dà diritto ad un punto, che viene assegnato al giocatore che l'ha completata. Chi ottiene il maggior punteggio, ha vinto il gioco.

Esempio: situazione iniziale **Giocatore A**

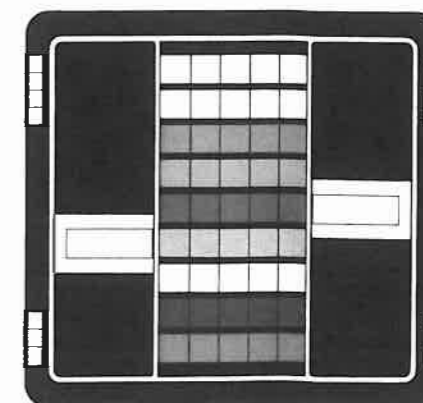


Preparativi

Il cursore ed il segnapunti dello stesso colore vengono disposti dalla stessa parte della scacchiera.

Un giocatore distribuisce a caso le 35 piastrelle sulle nove righe della scacchiera, facendo attenzione a non disporre due piastrelle dello stesso colore, una accanto all'altra sulla stessa riga. Le piastrelle possono anche essere distribuite solo su 7 o 8 righe, dimodoché una o due righe restano vuote.

Esempio: situazione finale



Regole del gioco

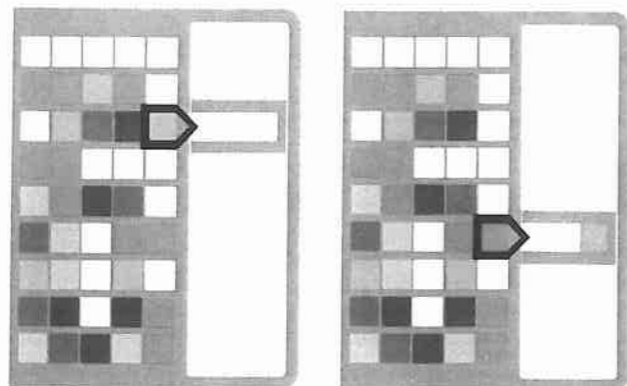
Dà inizio al gioco il concorrente che **non** ha distribuito le piastrelle, e sceglie il cursore che intende usare. I giocatori muovono alternativamente, al loro turno, compiendo **sempre** due, talvolta anche tre operazioni:

1. carico.
2. scarico — in questo caso, all'occorrenza, si possono spingere le piastrelle finanche nel cursore avversario.
3. scarico del cursore avversario.

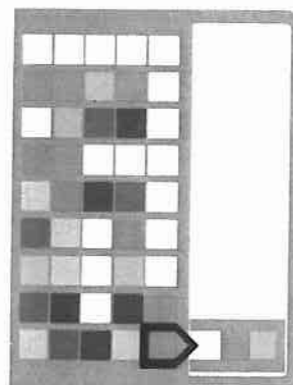
Il carico e lo scarico ha luogo soltanto mediante lo **spostamento laterale** delle piastrelle, senza cioè alzarle o toglierle dalla scacchiera.

1.a operazione: carico

Il giocatore carica il proprio cursore a piacere, con 1, 2 o 3 piastrelle. Quest'ultime possono essere prelevate all'occorrenza da una o due o tre diverse righe. Si porta il proprio cursore esattamente a fianco della riga dalla quale si intende prelevare la o le piastrelle, le quali vengono poi spinte sul cursore.

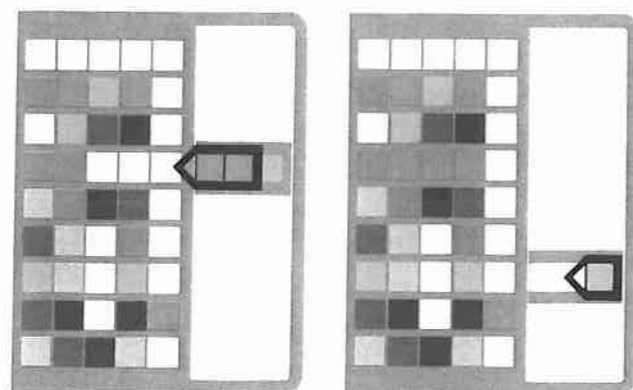


Importante: Nel corso del gioco si troveranno sempre più sovente piastrelle di ugual colore, una accanto all'altra. Vale allora la regola, per la quale piastrelle dello stesso colore (a partire da due!) devono essere considerate come un **gruppo** e non possono più venir separate. Perciò, gruppi di tre piastrelle dello stesso colore devono essere trasportate come un unico insieme.



2.a operazione: scarico

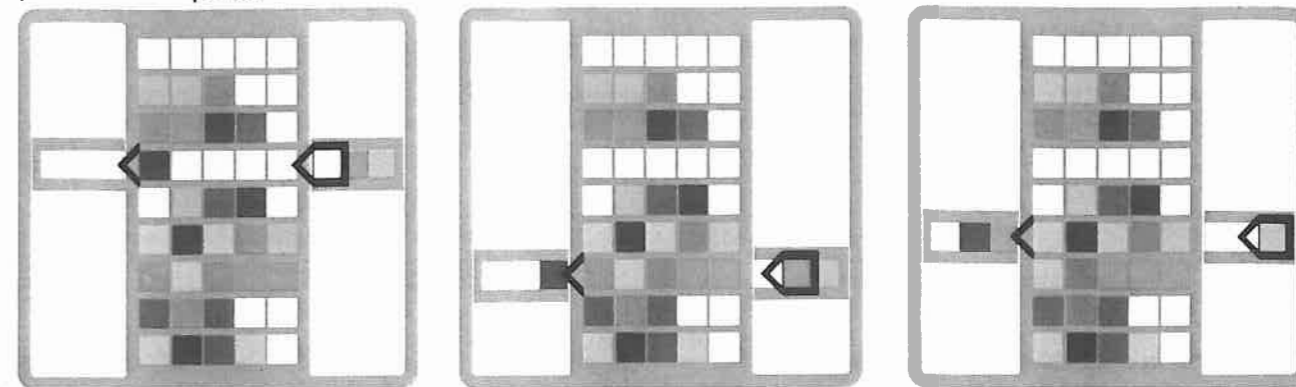
il giocatore scarica ogni piastrella dal cursore, distribuendola a suo piacere su una o più righe. Può scaricare pure due o tre piastrelle sulla stessa riga. Anche nell'operazione di scarico i gruppi non possono essere separati.



Scario con traslazione sul cursore avversario

Il giocatore può scaricare piastrelle anche in righe che non abbiano spazio sufficiente ad accoglierle. Si ha in questo caso uno scarico con traslazione delle piastrelle eccedenti; in altri termini, si porta il cursore avversario a fianco della riga in questione, in modo da potervi spingere le piastrelle eccedenti. Nel caso che anche in altre righe si presenti la necessità di «traslare» piastrelle eccedenti, il cursore avversario può essere ulteriormente spostato in modo da poterle caricare.

Come detto in precedenza, anche nelle traslazioni i gruppi di piastrelle di egual colore non possono più essere separati.



3.a operazione: scarico del cursore avversario

Una volta terminato lo scarico del proprio cursore, il giocatore deve procedere anche allo scarico del cursore avversario. Le piastrelle vengono fatte scivolare a piacere in una, due o tre righe della scacchiera.

Importante: questa volta ogni riga **deve** essere in grado di accogliere le piastrelle da scaricarvi. Non è consentita una nuova traslazione di piastrelle sul proprio cursore.

Con lo scarico del cursore avversario, sono terminate le operazioni del giocatore. Adesso è il turno del giocatore avversario.

Punteggio

Ogni fila di 5 piastrelle di uno stesso colore vale un punto, da assegnare al giocatore che l'ha completata. Quindi è importante **chi** completa una fila, e non invece, da quale cursore provengono le piastrelle. Se un giocatore, dopo una traslazione, completa una fila o più file mediante lo scarico dal cursore avversario, guadagna un punto anche per queste file.

Ogni punto totalizzato viene riportato dal giocatore sul proprio segnapunti.

Termine del gioco

Il gioco termina quando l'ultima fila è completata. Il concorrente che ha totalizzato il maggior punteggio, ha vinto il gioco.

Rules

The player who did **not** distribute the pieces chooses which platform he wants to play with and makes the first move. The players move in turns. Each turn consists of **at least** two and sometimes three actions:

1. Loading.
2. Unloading — which can also involve pushing pieces through onto the opponent's platform.
3. Unloading the opponent's platform.

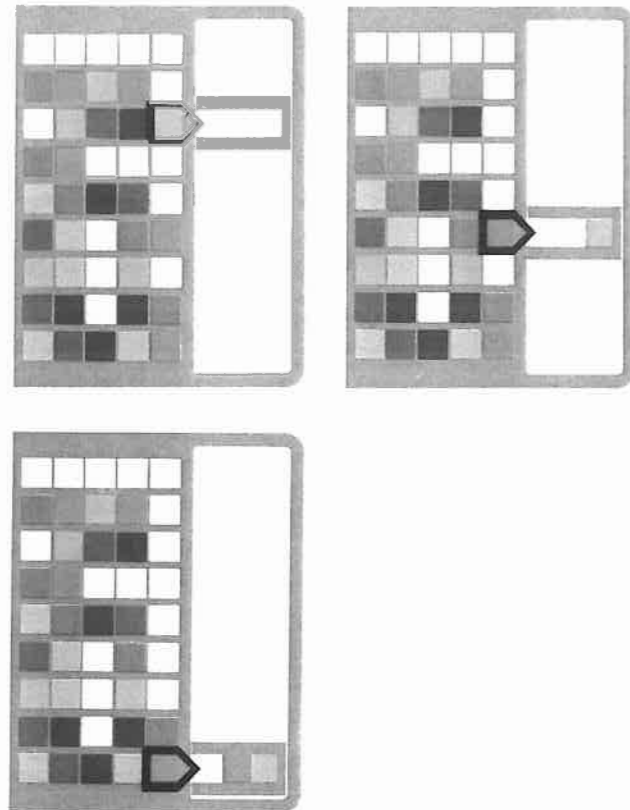
Loading and unloading are only done by **pushing** pieces along the rows, never by lifting them.

Action 1: Loading

The player loads his platform with 1, 2 or 3 playing pieces as he chooses. The pieces can all be pushed out of one row or from two or three.

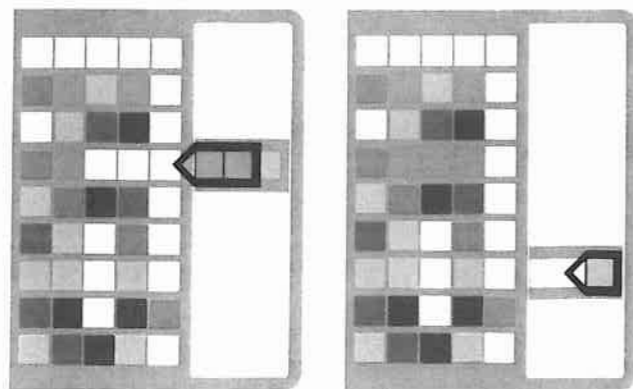
To load, the platform is slid exactly adjacent to the row from which a piece is to be collected and the player pushes the piece onto the platform.

Important: As play continues, more and more pieces of one colour will be next to one another. As soon as pieces of the same colour are together in a row (two and more), they constitute a **group** and cannot be separated. Groups of two and three pieces can however be transferred as a unit.



Action 2: Unloading

A player can unload his pieces singly in rows of his choice or unload two or all three in one row. Groups cannot be separated at unloading either.

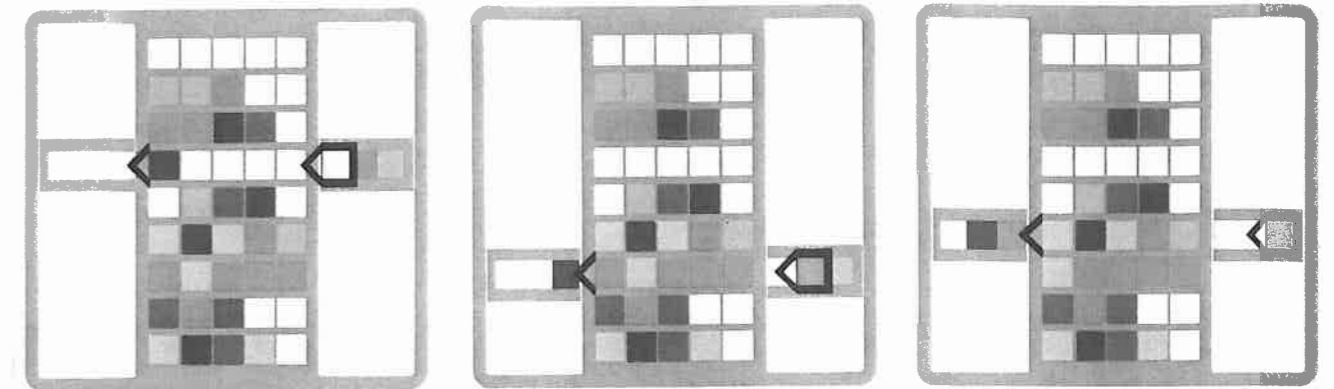


Action de déposer avec chargement du curseur adverse:

Le joueur peut déposer plus de pions sur une rangée, qu'elle ne peut absorber. Les excédents sont poussés sur le curseur adverse, qu'on aura préalablement positionné pour pouvoir être chargé de ces excédents. Si dans la même action, dans d'autres lignes, la même tactique est employée, on déplacera le curseur adverse, pour qu'il puisse prendre en charge le ou les excédents. Le maximum que le curseur adverse peut absorber étant de 3.

Dans cette manoeuvre, la règle qui veut que les groupes de couleur identique ne sont plus dissociables, doit être respectée.

Figure 5: Action de déposer avec chargement du curseur adverse.



3ème action: Déposer les pions du curseur adverse

Après avoir déchargé complètement son propre curseur, le joueur décharge celui de l'adversaire. Les pions peuvent être déposés sur 1, 2, ou 3 rangées au choix.

Attention! Dans cette manoeuvre on ne peut déposer par ligne, que le nombre de pions que celle-ci peut absorber. Il n'est pas permis de pousser à nouveau les excédents sur son propre curseur.

Si le curseur adverse est déchargé de ses pions, l'action du joueur est terminée et c'est maintenant au tour de l'adversaire de jouer.

Calcul des points:

Chaque ligne complétée de pions de la même couleur, vaut pour celui qui l'a réalisée, 1 point. Il est déterminant dans ces cas, qui a réalisé cette série complète, peu importe de quel curseur proviennent les pions. Si le joueur en déchargeant le curseur adverse, réalise une série de couleur complète, il gagne aussi pour cette rangée, le point.

Chaque point gagné est noté sur le totalisateur de points.

Fin de la partie

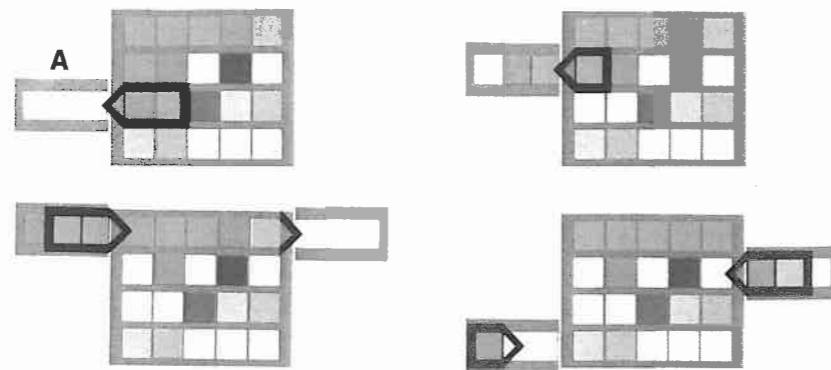
Le jeu est terminé quand la dernière rangée de couleurs est réalisée. Le vainqueur sera celui qui totalise le plus de points.

Quelques conseils tactiques:

On doit tenter de rendre dépendant de sa propre stratégie, les 5 pions d'une même couleur. Pour y parvenir, on procède selon les 4 conseils ci-après.

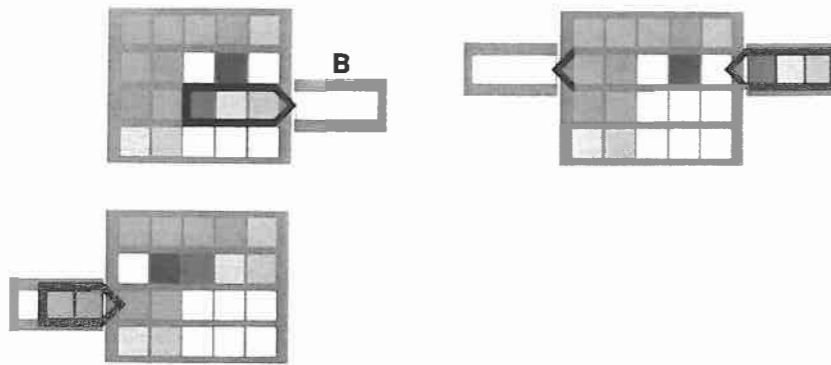
Exemple 1

Si c'est au tour du joueur A de jouer, il peut par exemple dans la même ligne 1 réaliser une série complète de la couleur verte. Si par contre, c'est le joueur B qui joue, il ne peut pas réaliser une série complète. Mais il peut empêcher A, au tour suivant, de réaliser sa série. L'exemple 2 révèle comment.



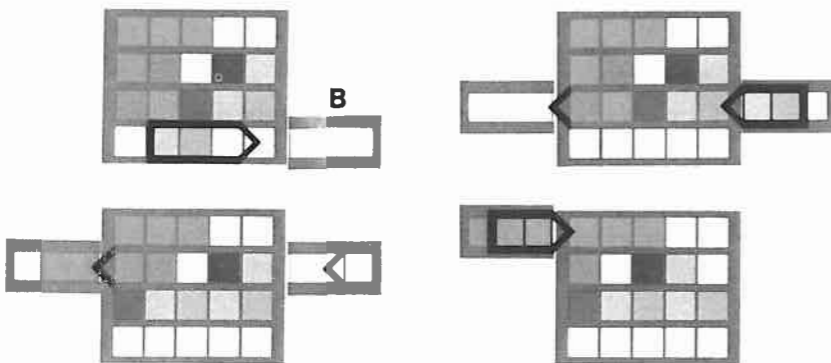
Exemple 2

Le joueur B joue. Il prend en charge trois pions de la ligne 3 et les dépose sur la ligne 2. Ce faisant il charge sur le curseur adverse, deux pions. Ces deux pions, il les dépose avec le curseur adverse sur la ligne 3. Cette manoeuvre empêche au tour suivant, au joueur A de manoeuvrer le pion vert.



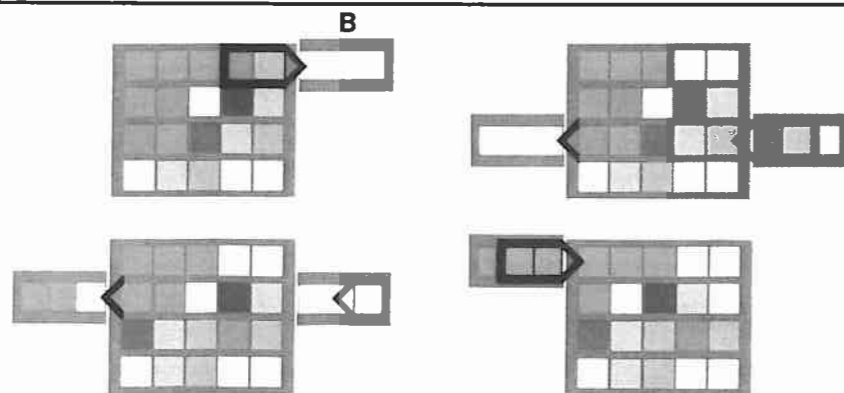
Exemple 3:

Situation analogue à l'exemple 1, mais dans la ligne 1 il manque deux pions. Le joueur B joue. Cette fois-ci il peut compléter sa série. Il prend les 3 pions de la ligne 4 et les dépose sur les lignes 2 et 3, de telle façon que les pions verts sont poussés sur le curseur adverse. Ces pions verts déposés sur la ligne 1 complètent la série.



Exemple 4:

B joue. Dans le présent scénario il peut réaliser une série. En effet, il prend 2 pions de la ligne 1. Ce faisant, il libère de la place pour déposer ensuite avec le curseur adverse sur la ligne 1. Il charge les pions verts manquants sur le curseur adverse en poussant les pions sur les ligne 2 et 3. Il les dépose et complète la série de 5 pions verts.



Transfer

Ravensburger® Games Number 604 5143 5

By Hila and Ivan Moscovich

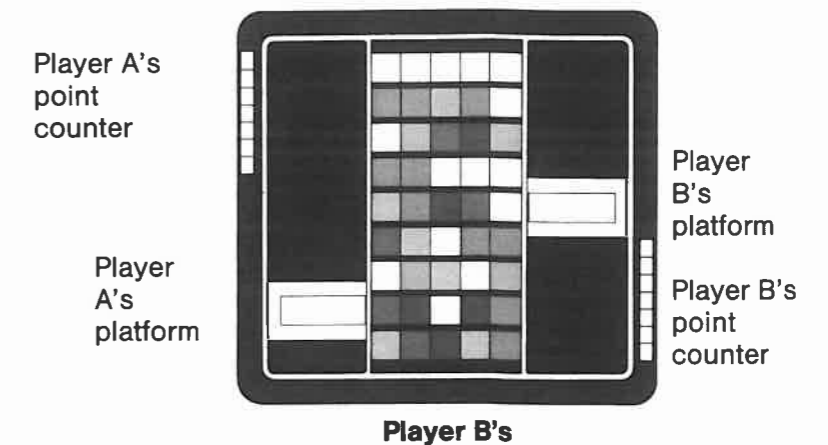
Board game for 2 players

Contents: Playing board with 2 sliding platforms and point counters.
7 differently coloured sets of 5 playing pieces.

Aim of the game

At the start of play the differently coloured playing pieces are randomly arranged on the board. The aim of the game is to rearrange the pieces move by move so as to end up with all 5 pieces of a colour in a row together. Every completed row scores the player completing it one point. The winner is the player with the highest score.

Example, Starting position **Player A's**



Preparation

Each of the sliding platforms is placed on one side of the board, together with its matching point counters.

One of the players distributes the 35 playing pieces randomly over the 9 rows on the board, making sure that no two pieces of the same colour are next to each other in the **same** row. The pieces do not need to be distributed evenly; one or two rows can be left empty as desired.

Example, Finishing position

