

COMPOSITION DU JEU.

1 support avec axe central supportant neuf bras en équilibre .

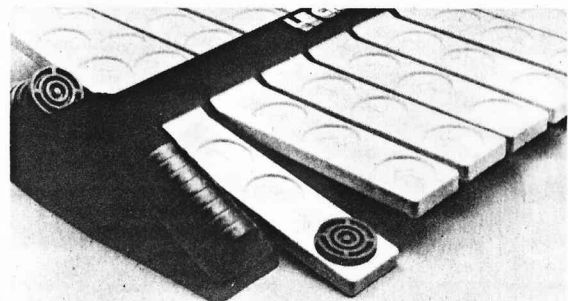
9 pions rouges pour le premier joueur.

9 pions bleus pour son adversaire.

2 dés : 1 par joueur.

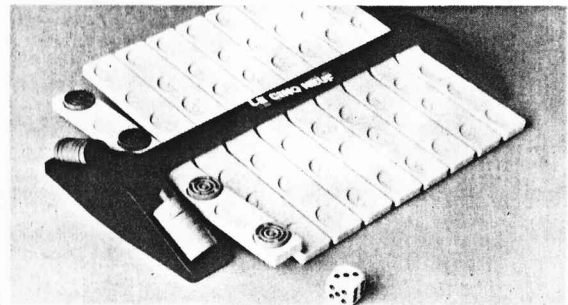
PRINCIPE DU JEU.

Il s'agit d'être le premier à faire pencher 5 bras de son côté.



1

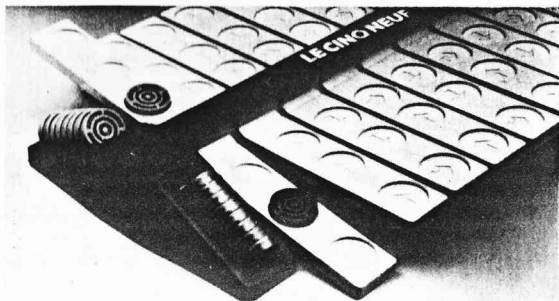
Pour faire pencher un bras, il faut et il suffit de poser un pion dessus, à condition que ce bras soit vide, (photo 1)



2

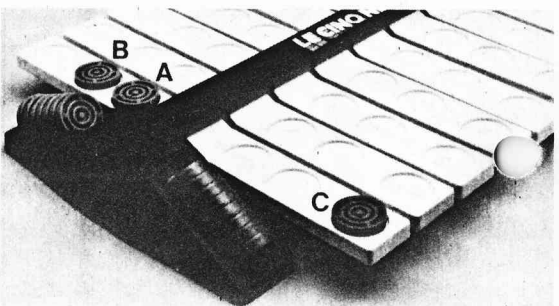
... car des pions adverses symétriques : il y a équilibre (photo 2)

LE CINQ NEUF



3

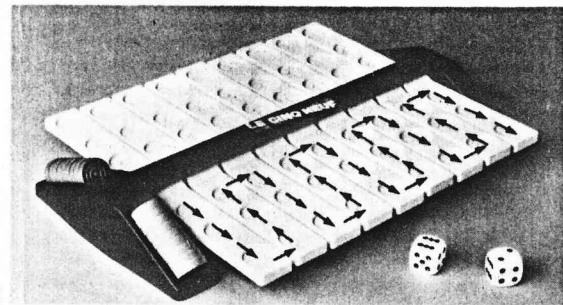
... deux pions adverses sur des cases différentes : le bras penche du côté du pion situé le plus loin de l'axe (photo 3)



4

... un pion dans une case (C) équilibre deux pions adverses en (A) et (B). (photo 4)

Pour faire avancer un de leurs pions, les joueurs utilisent leur dé : le pion avance en fonction du nombre indiqué par le dé et dans le sens des flèches. Le départ se fait comme indiqué sur l'illustration N° 5.



5

Nota :

Le circuit est continu : arrivé à la dernière case du dernier bras, le pion peut continuer son mouvement en repassant par la case Départ.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

COMMENT JOUER

Les 2 joueurs se placent de part et d'autre du jeu. Ils choisissent leur couleur.

Les pions rouges commencent toujours.

Le premier joueur lance son dé et fait avancer son premier pion du nombre exact de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé et en suivant le sens des flèches.

Le second joueur procède de même et ainsi de suite. Les joueurs font ainsi entrer progressivement leurs pions dans le jeu.

A son tour, chaque joueur bouge un pion et un seul.

Mais attention :

Un pion ne peut être placé sur une case occupée. Quand on avance un pion, toutes les cases comptent, y compris les cases occupées.

Quand c'est son tour, le joueur est **obligé** de jouer. Mais il peut déplacer n'importe lequel de ses pions. Il faut donc, à chaque coup, choisir le pion qui se placera le mieux pour emporter un avantage sur l'adversaire ou le contrer.