

### Contenu

6 pions clairs  
6 pions foncés  
1 plan de jeu.

Uisge est un jeu de réflexion pour 2 personnes. Faire paraître le premier ses 6 pions face couronne est le but du jeu.

### Préparation du jeu

Chaque joueur dispose sur le damier de 6 pions d'une même couleur face couronnée en bas, comme l'indique le croquis à l'intérieur de la boîte.

### Déroulement du jeu

- Les sauts - A tour de rôle (les blancs entament la partie), chaque joueur fait sauter un de ses pions horizontalement ou verticalement au-dessus de n'importe quel pion pour autant qu'il y ait une case libre immédiatement derrière. Le pion qui effectue le saut est retourné face couronne, et inversement si un pion couronne effectue un saut il est retourné face vide.

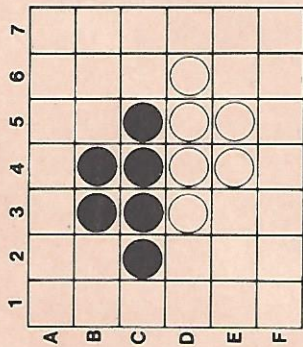
- Les déplacements - Contrairement aux pions face vide qui ne peuvent se mouvoir que par saut, les pions couronnés en outre se déplacent d'une case à la fois dans toutes les directions (même en diagonale) sur une case voisine libre. Tant qu'il n'y a pas de saut, le pion n'est pas retourné.

### Conditions des sauts et déplacements

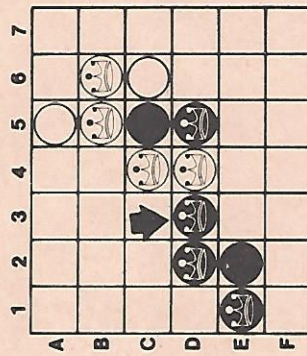
Chaque saut ou déplacement n'est permis que si les 12 pièces restent reliées entre elles en ligne verticale ou horizontale. Les liaisons diagonales ne sont pas admises. Tout mouvement qui romprait l'ensemble des douze pièces est interdit.

### Fin du jeu

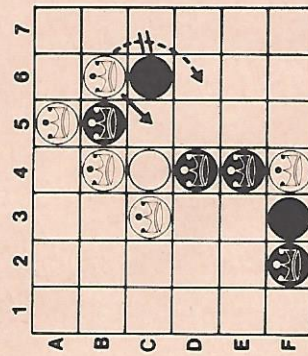
Le joueur qui réussit à retourner tous ses pions face couronne est déclaré vainqueur.



POSITION DE DEPART



Exemple A: le pion sur 3D ne peut ni sauter ni se déplacer car autrement l'alignement horizontal ou vertical est rompu.



Exemple B: le pion sur B6 peut être déplacé sur C5 mais ne peut sauter de C5 à D6.

# UISGE

Roland Siegers

Spielanleitung  
Game instructions  
Règles de jeu



### Ausstattung:

- 6 helle Steine
- 6 dunkle Steine
- 1 Spielplan

### Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 6 Steine einer Farbe und stellt sie wie in der Abbildung gezeigt auf. Dabei müssen die leeren Seiten nach oben zeigen. Die Farben werden ausgetost. Hell beginnt.

### Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, als erster alle eigenen Steine mit der Bildseite, der „Krone“ nach oben zu legen.

### Spielverlauf

Abwechselnd springt jeweils ein Stein über einen anderen eigenen oder gegnerischen Stein in **waagrechter** oder **senkrechter** Richtung.

Das Landefeld muß frei sein. Der springende Stein wird herumgedreht. So wird ein zunächst mit der leeren Seite nach oben zeigender Stein zum Krone-Stein und ein Krone-Stein verwandelt sich beim Springen wieder zum leeren Stein.

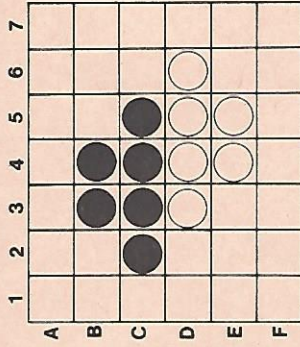
**Krone-Steine dürfen im Gegensatz zu leeren Steinen auch ziehen.**

Gezogen wird mit Krone-Steinen entweder in waagrechter oder senkrechter oder diagonalen Richtung jeweils ein Feld weit auf ein freies Feld. Beim Ziehen werden Krone-Steine nicht herumgedreht.

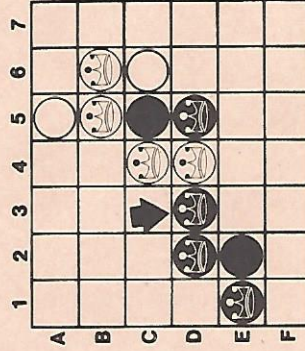
Bedingung: Jedes Ziehen oder Springen ist nur dann erlaubt, wenn danach **alle zwölf Steine** miteinander in **waagrechter** oder **senkrechter** Richtung **verbunden** bleiben.

### Ende des Spiels

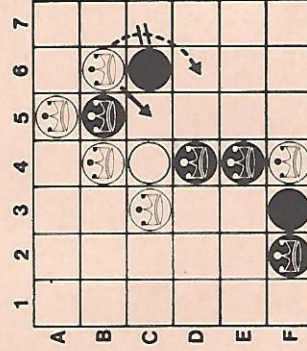
Sobald es einem der Spieler gelungen ist, alle sechs Steine seiner Farbe mit der Krone-Seite nach oben zu drehen, hat er gewonnen.



Startaufstellung



Beispiel A: Der Stein auf 3D kann wieder springen noch ziehen, da er die Steine in senkrechter Richtung trennen würde.



Beispiel B: Der Stein auf B6 darf nach C5 ziehen aber nicht nach D6 springen.

### Contents:

- 6 dark brown playing pieces
- 6 beige playing pieces
- 1 playing board

### Game preparation

Each player receives 6 playing pieces of the same color. The pieces are placed in the starting positions as pictured. Each piece has a crown on one side and is blank on the other. All pieces begin with the blank side facing up. Beige moves first.

### Object of the game

The object of the game is to be the first player to have all his playing pieces with the crown side facing up.

### Gameplay

#### 1. Jumping

Each player, in turn, jumps **horizontally** or **vertically** any one of his pieces over another piece — either his own or his opponent's. The space he jumps to must be unoccupied. After completing each jump the playing piece is turned over; a blank piece becomes a crown and a crown, a blank.

#### 2. Moving

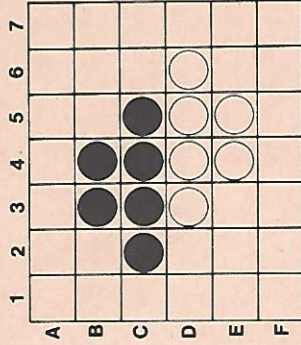
When the crown is facing up, the playing piece may be moved **horizontally, vertically** or **diagonally** one space. The space must be unoccupied. The crown does not get turned over, but rather remains a crown.

#### 3. However . . .

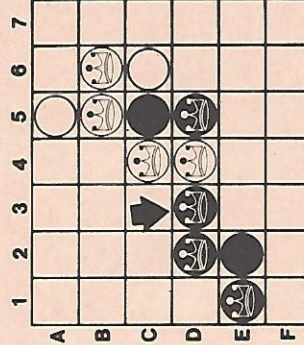
Moving or jumping is only possible when upon completion of the move or jump, all 12 playing pieces are still connected vertically or horizontally (see examples).

### End of the game

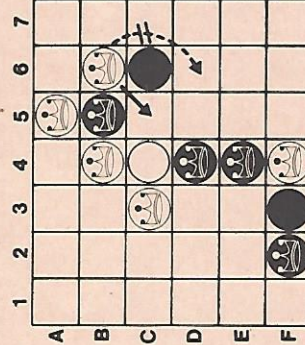
The player, who first succeeds in moving all 6 of his pieces so that the crown is facing up, is the winner.



Starting positions.



Example A: The playing piece on space 3D cannot move or jump because it would break the horizontal connection.



Example B: The playing piece on space B6 cannot move to C5 or jump to D6.