

1177



L'ART DE PLACER SES BILLES

PUSHER



#### L'AUTEUR

*WERNER FALKHOF ingénieur nucléaire de métier et passionné de jeu décide un jour de créer son propre jeu. Après divers essais peu concluants, le hasard lui porte chance; c'est en manipulant des boules que l'idée de base germe dans son esprit. Nous sommes en juillet 1991 et, en novembre de la même année, le premier prototype voit le jour. Sa rencontre avec Michaël SOHRE sera décisive car elle permettra la sortie du jeu dans une version bois.*

*Deux ans plus tard, nous sommes en novembre 1993, Werner FALKHOF a signé un contrat de production et de distribution mondiale avec l'éditeur Spiele-Verlag Erich Perner GmbH.*

*3 joueurs*

*2 joueurs*

## DESCRIPTION DU JEU

Type de jeu : tactique et adresse

Nombre de joueurs: 2 ou 3

Age : à partir de 7 ans

Durée : environ 20 mn

## CONTENU DE LA BOITE

1 plateau

3 supports de boules

51 boules réparties en 3 couleurs

1 niveau

1 règle de jeu

## BUT DE JEU

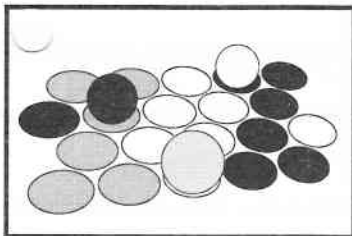
Etre le premier joueur à placer toutes ses boules sur le plateau...

### Attention

*A trois joueurs, toutes les couleurs sont utilisées.*

*A deux joueurs, les cases de la couleur non utilisée sont considérées comme des cases neutres, au même titre que la case noire.*

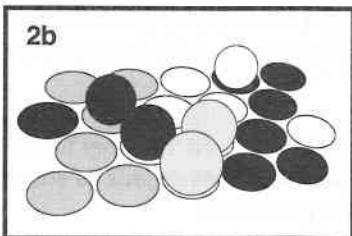
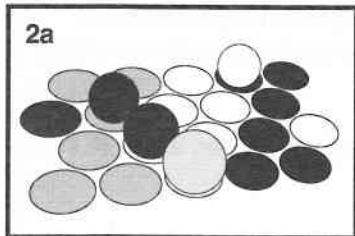
Chaque joueur, à son tour de jeu, place une de ses boules sur une case du plateau autre que sa couleur



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

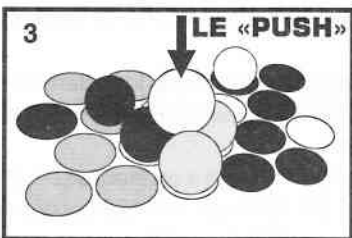
Avant de commencer à jouer, chacun choisit une couleur et prend toutes les boules correspondantes.

Chaque joueur, à son tour, place une de ses boules sur une case du plateau autre que sa couleur (FIG. 1).

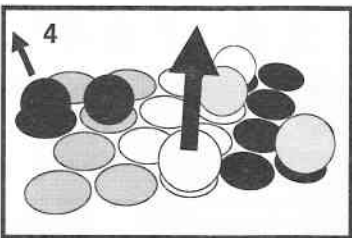


Dès que deux boules sont côte à côte, le joueur suivant est dans l'obligation de créer un triangle en posant sa boule (FIG. 2a et FIG. 2b). Si la case disponible est de la même couleur que le joueur, il pourra poser sa boule où il le désire.

Dès qu'un triangle est formé, pour introduire une nouvelle boule le joueur suivant est obligé de «pusher» c'est-à-dire d'introduire sa boule par le centre du triangle.



Dès qu'un triangle est formé, pour introduire une nouvelle boule, le joueur suivant est obligé de «pusher» c'est-à-dire d'introduire sa boule par le centre du triangle (FIG. 3).



Toute boule qui, après un pushing, finit sa course dans une case de sa couleur est rendue à son propriétaire (FIG. 4).

Le joueur qui a «pusher» continue à jouer tant que, aucune de ses boules n'est tombée sur sa couleur et tant qu'il y a en jeu un triangle. Le premier joueur qui est arrivé à placer toutes ses boules gagne la partie.

## CAS PARTICULIERS

- a) Si un pusher fait sortir une boule du plateau, il perd la main. La boule sortie est rendue à son propriétaire.
- b) La case noire est une case neutre: n'importe quelle couleur peut être placée dessus.

### Variante

## VARIANTE

Le premier joueur est obligé de poser sa boule au centre du plateau (case noire). Le joueur suivant est obligé de se mettre sur une case voisine et par la suite, la partie continue suivant la règle citée ci-dessus. Il est à noter que, si aucun couple de boules n'est formé sur le plateau, le joueur doit en former un afin qu'au tour suivant un triangle puisse être constitué.

## L'ÉDITEUR

L'entreprise PERI® Ges.m.b.H., créée en 1959 par Monsieur Erich Perner, a débuté sa carrière en fabriquant des pièces détachées de jeux de société.

En 1965, il décide d'éditer son premier jeu.

Voyant que celui-ci remporte un franc succès, il développe avec l'aide de ses enfants, une société d'édition la „SPIELE-VERLAG Erich Perner GmbH“ à Nuremberg (Allemagne).

Depuis, de nombreux jeux de société voient le jour, dont INVERS® et ZATRE®, tous deux retenus pour le SPIEL des JAHRES (Auswahlliste), la plus haute distinction en Allemagne décernée aux jeux de société.

Mais les récompenses pour la société ne s'arrêtent pas là et passent les frontières puisque cette année le SUPER AS d'OR 1994 de CANNES est décerné au «PUSHER» leur dernier né, dont vous allez tout de suite apprécier la qualité....

## CE

Édité par **PERI Ges.m.b.H.**, Traxenbichl 5, A-4644 Scharnstein (Autriche),

Tel. 43(0)7616-8305-0, Fax. 43(0)7616-8306-55

Spiele-Verlag Erich Perner GmbH, Dr.-Carlo-Schmid-Str. 224, 90491 Nuremberg, (Allemagne),

Tel. 49(0)911-591214, Fax 49(0)911-592190

**Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois**

Le présent produit est garanti aux normes européennes par l'éditeur

Spiele-Verlag Erich Perner, Nürnberg, Allemagne

© Werner Falkhof 1993



**Contact en France:** STRATEGOS;  
22, rue de la Belle Feuille; F-92100 Boulogne -  
Billancourt, Tél. 33-16(1)47127709,  
Fax 33-16(1)47127289

**Benelux:** Jean-Pierre Filsfils, S.C.J.P. Fils.Fils,  
B-5500 Dinant, Tél. (082) 22 58 08,  
Fax (082) 22 68 99