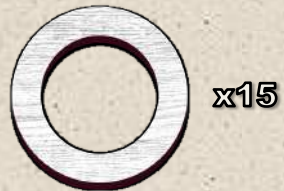


Assemblez comme vous le souhaitez **les 4 tuiles** de sorte de constituer une **surface de jeu de 6x6 cases**

Chaque joueur prend **15 anneaux**, et les retourne sur la face de sa couleur

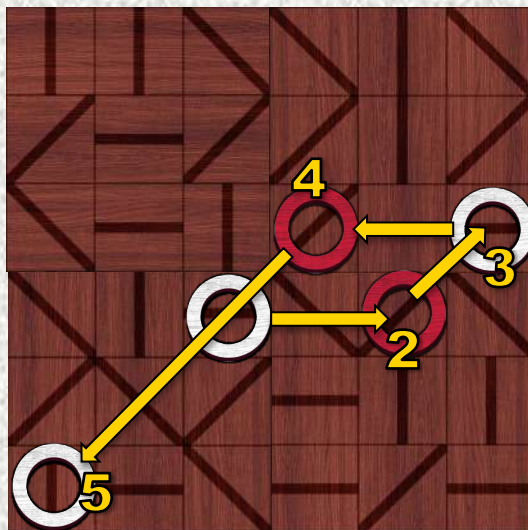


1- Le premier joueur place un anneau à sa couleur sur la case de son choix.

La ligne sombre sur la case sur laquelle il joue indique la direction dans laquelle son adversaire doit jouer



2- Le second joueur place un anneau sur n'importe quelle case vide dans cette direction. La case qu'il choisit donne la nouvelle direction à son adversaire.



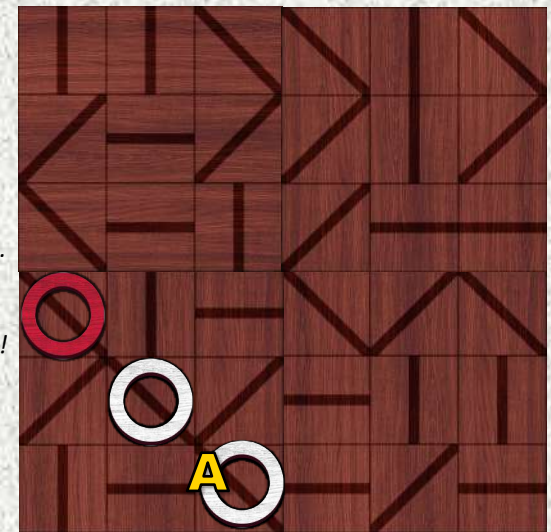
Et ainsi de suite ! ...

DESOBEISSANCE:

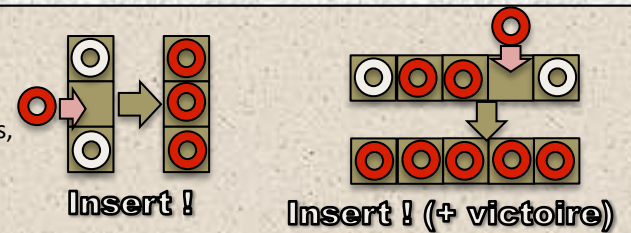
Si toutes les cases de la direction imposée par votre adversaire sont déjà occupées...

DESOBEISSEZ !!! Et jouez sur la case vide de votre choix

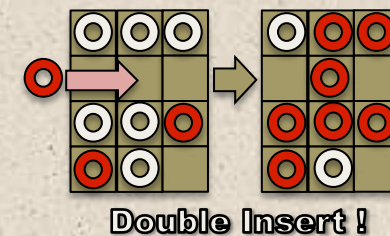
Exemple: Blanc vient de jouer en A. Rouge n'a pas de solution dans la direction indiquée. Il peut donc jouer sur la case vide de son choix !



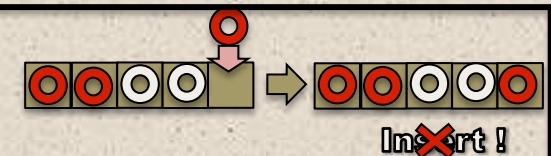
INSERT: Lorsque vous insérez un ou plusieurs anneaux à votre couleur entre des anneaux adverses, **retournez à votre couleur les 2 anneaux qui les encadrent**



Note: parfois un Insert concerne plusieurs directions en même temps. Dans ce cas retournez tous les anneaux adverses encadrant l'insert dans les directions concernées.



Important: réaliser un encadrement ne permet aucun retournement !

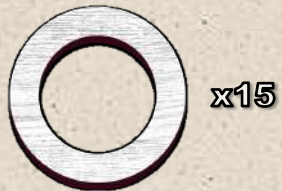


OBJECTIF:

ALIGNÉZ 5 ANNEAUX À VOTRE COULEUR, en horizontal, vertical ou diagonal (Si aucun joueur ne réussit à créer un tel alignement après avoir posé ses 15 anneaux, alors le joueur avec le plus grand groupe d'anneaux connectés orthogonalement l'emporte)

Connect the 4 board tiles the way you want to create a 6x6 square gaming area

Each player get 15 rings, and place them in front of him, with his color face up

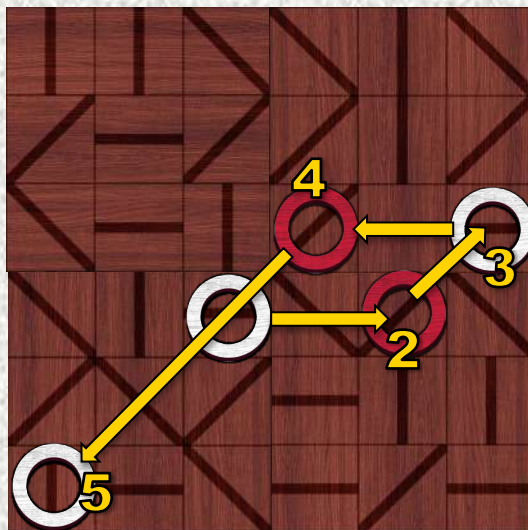


1- First Player places one of his ring wherever he wants on the board.

Dark line on the selected square indicates to the next player the direction where he MUST play.



2- Second player places one of his rings on any empty square in this direction. Dark line on the new selected square indicates the direction for his opponent.



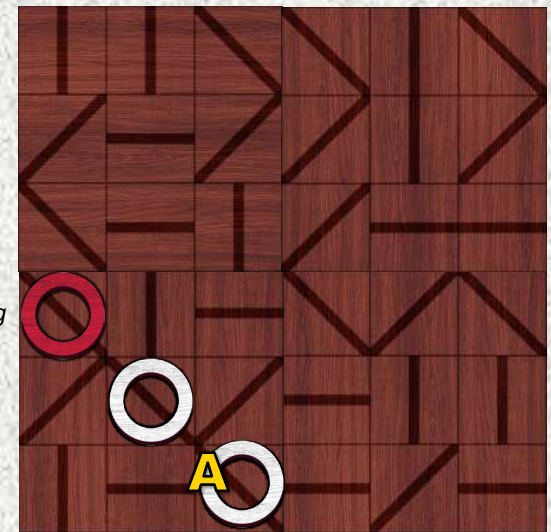
An so on ! ...

FREEDOM ! :

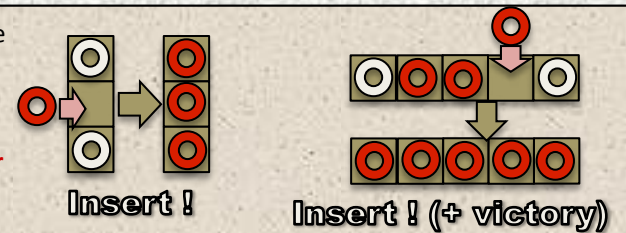
If there isn't any empty square in the direction that has been imposed by your opponent, you get **FREEDOM !**

Play on any empty square anywhere on the board.

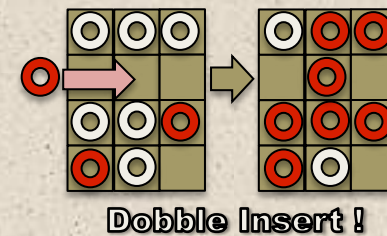
Exemple: White just played his ring in A. Red has no solution in the imposed direction. So he can choose any free square on the board to place his next ring.



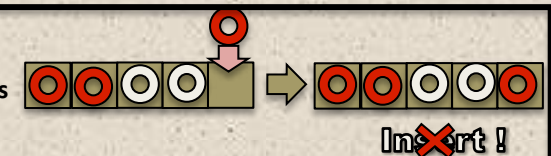
INSERT: When you manage to create an insertion, placing a ring or many of your rings between two opponent rings, **flip to your color these 2 rings**



Note: It may happen than placing ONE ring creates many insertion at the same time, in different directions. .



Important: Flanking opponent rings is not an insertion, and does not lead to flip any ring !



TARGET:

CONNECTING 5 RINGS TO YOUR COLOR in a single line, horizontally, vertically or in diagonal gives you an immediate VICTORY

In case no one manages to reach this target, the player with the biggest group of orthogonally connected rings wins