

Conquest (DENYS FISHER TOYS – 1975)

Au début du jeu, les dés doivent être placés de telle sorte que les faces « 4 » soient toutes tournées vers l'intérieur du damier.

But du jeu

Prendre le dé clef de l'adversaire ou bien placer son propre dé clef sur le carré clef de l'adversaire (indiqué sur le damier).

Jeu

Chaque joueur décide avec quelle couleur il jouera.

Pour déterminer le joueur qui débute, un joueur tient derrière le dos un dé de chaque couleur.

L'adversaire choisit la main droite ou gauche, et le joueur dont la couleur se trouvait dans la main désignée, commence la partie en déplaçant n'importe lequel de ses dés.

Vient ensuite le tour de l'adversaire.

Les dés sont déplacés d'autant de cases qu'il y a de points indiqués sur le dessus du dé que l'on veut avancer.

Les déplacements s'effectuent en faisant basculer les dés d'une face sur l'autre, d'une case à l'autre.

Les dés ne peuvent jamais être soulevés du damier sauf dans le cas où ils sont capturés.

Le dé clef ne peut jamais être basculé que d'une seule case mais dans n'importe quelle direction.

Les dés ordinaires peuvent être basculés dans n'importe quelle direction et peuvent changer de direction – soit vers la droite, soit vers la gauche – une fois par tour (les exemples illustrés vous montrent comment il est souvent possible d'approcher une case de deux façons différentes).

Au cours du même tour, un dé ne peut jamais être placé deux fois sur la même case. Il ne peut pas non plus sauter par dessus un autre dé.

Aucun dé – même pas le dé clef – ne peut être déplacé en direction diagonale.

Un dé de l'adversaire peut être éliminé lorsqu'un dé, arrivé à la fin de son tour, atteint la case occupée par ce dé de l'adversaire. Ce dé est alors enlevé du jeu.

Le dé clef peut éliminer un dé adversaire de la même manière.

IMPORTANT

Un joueur qui a décidé du mouvement de son déplacement doit, avant de jouer, indiquer le dé qu'il compte déplacer et indiquer à son adversaire quelle case il compte faire occuper par ce dé – ceci de façon à ce que l'opposant puisse vérifier la justesse de ce déplacement.

Si, au cours du déplacement, le joueur change d'avis, le dé est basculé vers sa position initiale afin de pouvoir à nouveau faire un déplacement correct.

Ces schémas (voir règle en anglais) vous permettent de vous aider à déterminer quels sont les chiffres qui se trouvent sur la face supérieure du dé, à la fin du déplacement.

Les points sur les cartes du schéma correspondent aux points qui se trouvent sur la face supérieure du dé à la fin de son déplacement.

Vous pouvez savoir quelle carte (du schéma) doit être employée en vous basant sur le nombre de points indiqué sur la face (du dé) qui est tournée vers vous.

Les cases divisées par une ligne diagonale et dans lesquelles deux faces de dé sont indiquées, sont celles qui peuvent être approchées de deux manières différentes – une petite flèche indique le chemin à suivre.

Il est intéressant de savoir que les points des faces opposées du dé forment toujours un total de 7 points : si vous avez une face supérieure indiquant 3 points, la face opposée sera automatiquement 4.

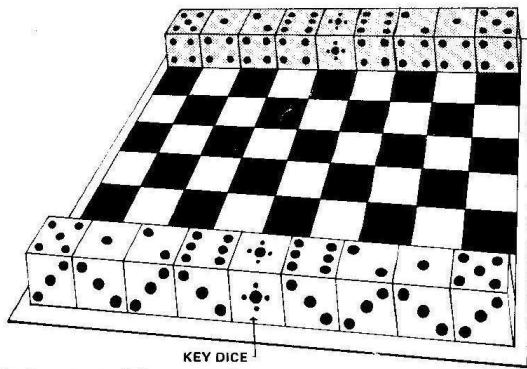
Rules for
CONQUEST
the Strategy Game of Dice
for 2 players.



Made in England by Denys Fisher Toys Limited.
Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, LS23 7BL, West Yorkshire.

Printed on 100% Recycled Paper. Manufactured in England.





At the start of the game the dice must be arranged as above, with all the number 4's facing inwards

THE OBJECT

Is either to take your opponent's Key dice or land your Key dice on your opponent's Key dice square (which is marked on the board).

PLAYING THE GAME

Each player decides which colour he will play. To decide who has the first move one player holds a dice of each colour behind his back. His opponent then chooses either the left or right hand, and the player with the colour of the dice in the hand chosen starts the game by moving any of his dice. Then the other player moves one of his and so on.

Dice are moved the number of squares indicated by the number of spots on the uppermost face by 'tumbling' them from space to space and must never be lifted from the board, except when being captured.

The Key Dice can be tumbled only one square at a time in any direction.

Ordinary dice can be tumbled in any direction and may change direction, to either left or right but only once in any one move (you will see by the illustrations that it is often possible to do one square 2 different ways).

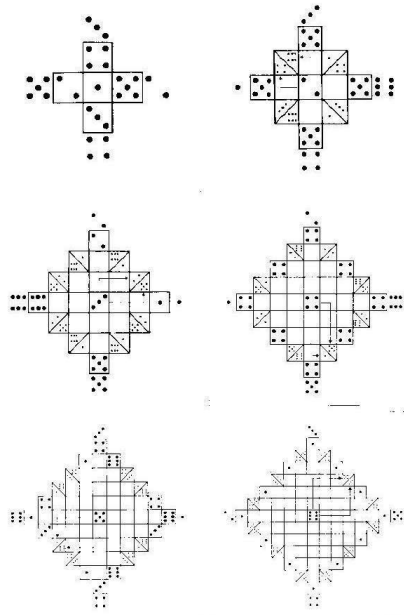
No dice can touch the same square twice in one move, nor can it 'jump' over other dice.

No dice (and that includes the Key dice) can tumble diagonally.

To capture an opponent's playing piece you must move a dice which, at the end of its move, will land on the space occupied by the playing piece to be captured. The captured piece is removed from the board.

The Key dice may capture an opponent's playing piece in the same way.

Important: A player, having decided his move, must point to the dice playing piece he is going to move and declare to his opponent which space he is moving it to, before making his move so that his opponent can agree to its correctness. If the player changes his mind during the course of a move the dice must be tumbled back to its start square for that move so that it takes up its correct position.



These charts are to help you anticipate which numbers will be uppermost when a move is completed.

Spots indicated in the charts correspond with the uppermost face of the dice in its final position. You can tell which chart to use by the number of spots in the centre square.

You can tell which way round to hold the chart by the spots marked outside the squares—they should correspond with the face that's

pointing towards you when you're ready to move.

Squares featuring two numbers split by a diagonal line, are those which may be approached two different ways. The arrows give you examples of how this may be done.

It may interest you to know that opposite faces of the dice always total seven—so if, for instance, you have a 3 uppermost, the bottom face will be a 4.