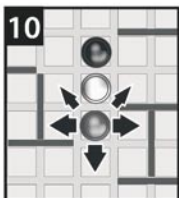
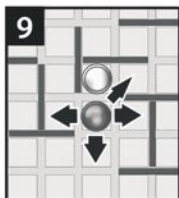
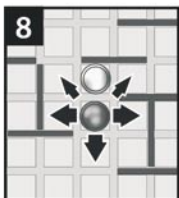
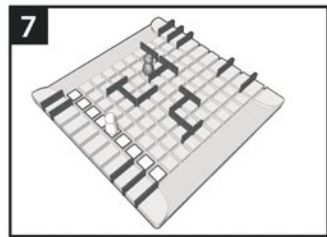
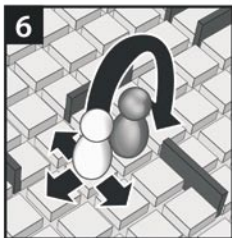
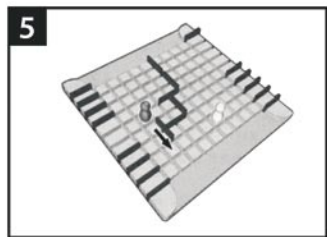
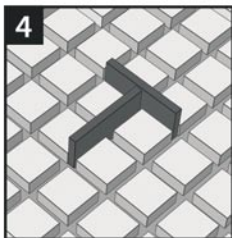
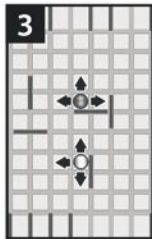
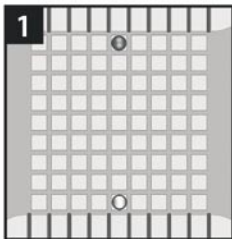




# QUORRIDOR<sup>®</sup>

Gigamic



**PRESENTATION**

- un plateau de jeu;
- 2 zones de stockage;
- 20 barrières et 4 pions.

**BUT DU JEU**

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

**REGLE POUR 2 JOUEURS**

En début de partie, les barrières sont remisées dans leur zone de stockage (10 par joueur).

Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1).

Un tirage au sort détermine qui commence.

**Déroulement d'une partie**

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

**Déplacement des pions:**

les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

**Pose des barrières:**

une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

**Face à face:**

quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui (fig 6).

Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

**FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

**DUREE D'UNE PARTIE**

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

**REGLE POUR 4 JOUEURS**

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).

#### PRESENTATION

- one board with 81 squares;
- two storage slots for the fences;
- 20 fences and 4 pawns.

#### PURPOSE OF THE GAME

To be the first to reach the line opposite to one's base line (Fig.7).

#### RULES FOR TWO PLAYERS

When the game starts the fences are placed in their storage area (10 for each player). Each player places his pawn in the centre of his base line (fig.1). A draw will determine who starts first.

#### GAME

Each player in turn, chooses to move his pawn or to put up one of his fences. When he has run out of fences, the player must move his pawn.

##### Pawn moves

The pawns are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (fig.2).

The pawns must get around the fences (fig.3).

##### Positioning of the fences

The fences must be placed between 2 sets of 2 squares (fig.4).

The fences can be used to facilitate the player's progress or to impede that of the opponent, however, an access to the goal line must always be left open (fig.5).

##### Face to face

When two pawns face each other on neighbouring squares which are not separated by a fence, the player whose turn it is can jump the opponent's pawn (and place himself behind him), thus advancing an extra square (fig.6). If there is a fence behind the said pawn, the player can place his pawn to the left or the right of the other pawn (fig.8 and 9).

#### END OF GAME

The first player who reaches one of the 9 squares opposite his base line is the winner (fig. 7).

#### TIME OF GAME

From 10 to 20 minutes.

In a tournament, it possible to allocate a set time to each player.

#### RULES FOR 4 PLAYERS

When the game starts, the 4 pawns are placed in the centre of each of the sides of the board and each player is given 5 fences.

The rules are identical to those for two players, but it is forbidden to jump more than one pawn (fig.10).

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic  
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)