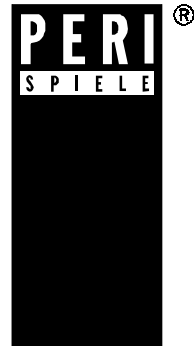


Toy

Award 1994

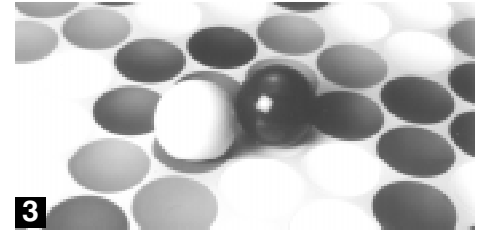
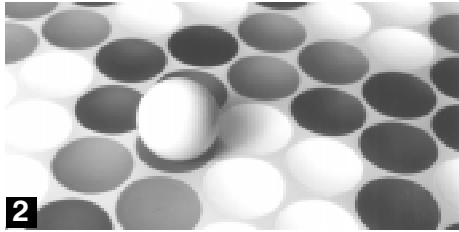
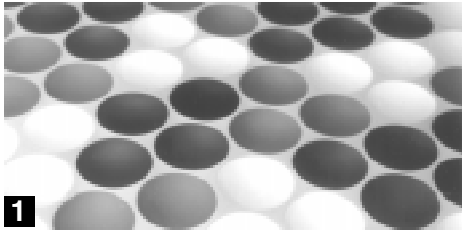
Belgium



SVENSK
ENGLISH
DEUTSCH
FRANÇAIS
NEDERLANDS
ESPAÑOL
ITALIANO

2 , 3 , . . . p u s h

PUSHER



PUSHER

SVENSK

Allmänt

1. Innan spelet börjar ska de färgade spelkulorna placeras i hörnkopparna. Varje spelare väljer en färg. Om bara två spelare deltar lämnas en färg.
2. Den spelare som lyckas med att placera alla sina kulor på spelplanen har vunnit.

Regler

1. Spelarna placerar i tur och ordning var sin kula i en fördjupning av annan färg än den egna. Exempel: en blå kula kan placeras i en röd eller gul fördjupning. **2**
2. Två kulor som avsiktligt eller oavsiktligt hamnar bredvid varandra (färgen spelar ingen roll) kallas *par*. **3**
3. Så snart ett par har bildats *måste* nästa spelare placera sin kula så att en *triangel* bildas. **4**
4. Nästa spelare måste PUSH:a. För att PUSH:a ska man: **5**
 - A) Ta en egen kula mellan tummen, pekfingeret och ringfingeret.
 - B) Placera kulan in i den bildade triangeln på ett sådant sätt att alla tre kulorna vidrörs.
 - C) Trycka till och släppa kulan samtidigt.

5. Till följd av PUSH:en kommer kulorna att söka sig till nya fördjupningar. Vilken riktning och vilka fördjupningar beror på PUSHERNS skicklighet. **6**

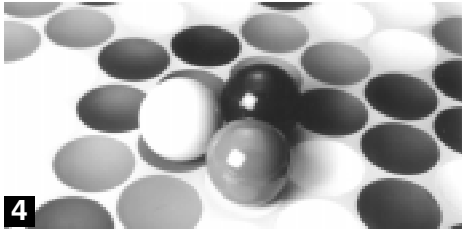
OBS: Kulor som rullar ner i en fördjupning med *samma färg, tas bort från spelplanen* och ges *tillbaka* till "sin" spelare. Detta gäller såväl PUSHERNS kulor som övriga spelares kulor.

6. Efter en PUSH gäller följande:
 - A) Om den som PUSH:ade (PUSHERN) inte behöver ta bort några av sina egna kulor och det fortfarande finns trianglar kvar får PUSHERN PUSH:a igen (därmed kan han bli av med fler kulor).
 - B) Om PUSHERN måste ta bort några av sina egna kulor, är det nästa spelares tur – och PUSHERN:s otur!
 - C) PUSHERN behöver inte ta bort några egna kulor och det finns inga trianglar kvar. Det gör inget! PUSHERN får ändå placera ut en av sina kulor.
7. Så länge det finns par, måste nästa spelare forma en triangel och spelaren därefter PUSH:a (gäller också i punkt 6C).

UNDANTAG. Om det finns ett par och enda möjligheten för nästa spelare att bilda en triangel är att placera kulan i en fördjupning med samma färg som sin egen kula, får han inte göra detta. Han blir överhoppad, dvs han får inte placera ut någon kula alls och det blir nästa spelares tur.

8. Att PUSH:a är bara tillåtet när minst en kula kan rulla.

Det är allt! Enklare kan det inte bli. Spelreglerna har prövats tusentals gånger. Werner Falkhof önskar mycket nöje med spelet.



PUSHER

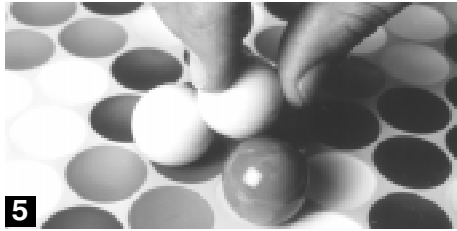
ENGLISH

General

1. At the beginning of the game the marbles are placed in the diagonal cup. Each player selects a colour. If only two people are playing, one colour remains unused.
2. The player who manages to bring all his marbles into the field is the winner.

Rules

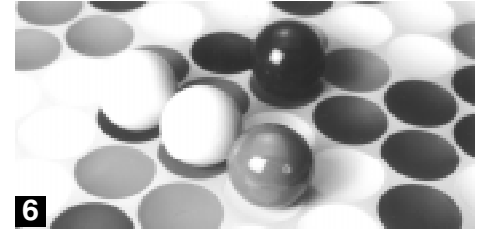
1. The players place one marble of their own colour in turn in an indentation of a different colour. For example, a blue marble can be placed in a red or yellow indentation. **2**
2. Inevitably, or deliberately, two marbles – it doesn't matter which colour – are bound to end up next to each other. This is called "a pair". **3**
3. As soon as a pair has been formed, the next player has to place his marble in such a way that a triangle is created. **4**
4. The next player has to "Push": **5**
 - a) Take the marble between thumb, forefinger and ring finger.
 - b) Bring the marble into the triangle so that it is touching all three of the other marbles.
 - c) Push the marble in and let go at the same time.



5. As a result of the "Push" the marbles try to find new indentations – depending upon the skills of the "Pusher". **6**

NOTE: Marbles that roll into an indentation of their own colour are taken out of the game and are returned to the relevant player. (This applies to the marbles belonging to the "Pusher" as well as those of the other players.)

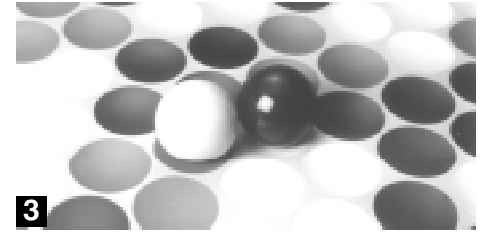
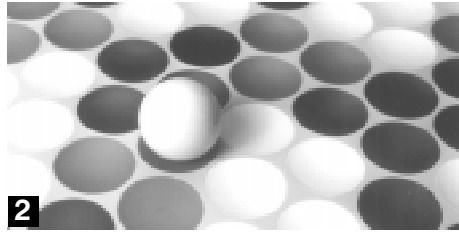
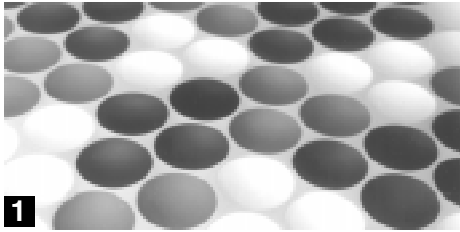
6. The following may result from the "Push":
 - a) If the "Pusher" did not have to take any of his own marbles out of the game and there are still triangles left, the "Pusher" can "Push" again.
 - b) If the "Pusher" had to take one of his own marbles out of the game, then it is the next player's turn.
 - c) If the "Pusher" did not have to take any of his own marbles out of the game but there are no triangles left, then the "Pusher" plays one of his marbles and it is then the next player's turn.
7. As long as there are any pairs left the next player has to form triangles and the next player after him must "Push".



EXCEPTION: If there is a pair on the field and the only option for the player is to make a triangle by placing a marble on his own colour indentation, he is not allowed to do so, but must miss his turn.

8. "Pushes" are only allowed when at least one marble from the triangle can roll freely.

That's it! The rules of the game have been tested thousands of times. Werner Falkhof wishes you lots of fun playing "Pusher"!



PUSHER

DEUTSCH

Allgemeines

1. Die Kugeln befinden sich zu Beginn in den Eckschalen. Jeder Spieler wählt eine Kugelfarbe. Bei zwei Spielern bleibt eine Kugelfarbe unberührt.
2. Wer als erster alle seine Kugeln ins Spielfeld gebracht hat, ist Sieger.

Die Regeln

1. Die Spieler setzen reihum je eine Kugel der *eigenen* Farbe auf eine Vertiefung in einer fremden Farbe. So darf z.B. eine blaue Kugel in eine rote oder gelbe Vertiefung gesetzt werden usw. **2**
2. Zwangsläufig oder absichtlich kommen zwei Kugeln – egal welcher Farbe – nebeneinander zu liegen. Das nennt man ein *Paar*. **3**
3. Sobald ein Paar gebildet ist, *muß* der folgende Spieler seine Kugel so plazieren, daß daraus ein *Dreieck* entsteht. **4**
4. Der nächste Spieler muß *PUSHEN*. So wird ein PUSH richtig ausgeführt: **5**
 - A) Kugel zwischen Daumen, Zeigefinger und Ringfinger nehmen.
 - B) Kugel so in das Dreieck einführen, daß alle drei Kugeln berührt werden.
 - C) Kugel eindrücken und dabei loslassen.

5. Ausgelöst durch den PUSH suchen sich die Kugeln – je nach Können des PUSHERS – neue Vertiefungen. **6**

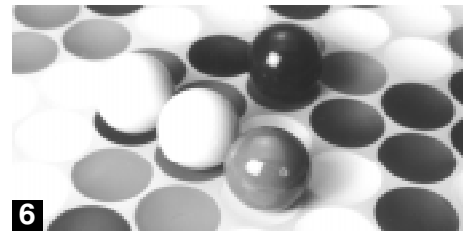
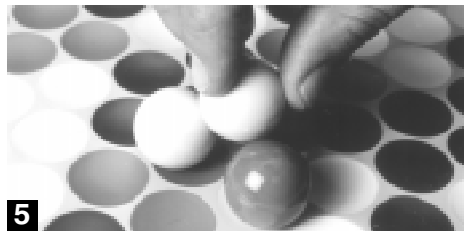
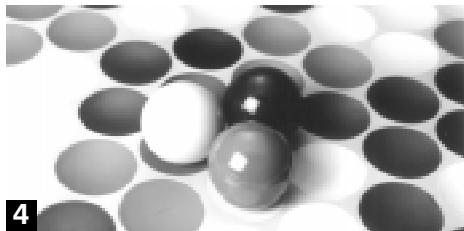
ACHTUNG: Kugeln, die in *gleichfarbige* Vertiefungen rollen, werden aus dem *Spiel genommen* und den entsprechenden Spielern *zurückgegeben* (selbstverständlich auch Kugeln des PUSHERS).

6. Nach dem PUSH gilt folgendes:
 - A) Der PUSHER hat keine eigene Kugel aus dem Spiel nehmen müssen und es gibt immer noch Dreiecke. Prima! Derselbe PUSHER darf weiterpushen (er kann damit weitere Kugeln loswerden).
 - B) Der PUSHER hat eine eigene Kugel aus dem Spiel nehmen müssen: Schlecht für ihn! Der nächste Spieler ist an der Reihe.
 - C) Der PUSHER hat keine eigene Kugel aus dem Spiel nehmen müssen, es gibt aber keine Dreiecke mehr: Nicht so übel! Der PUSHER darf noch eine Kugel plazieren.
7. Solange Paare vorhanden sind, *muß* der nächste Spieler Dreiecke bilden und der übernächste Spieler *muß* PUSHEN (auch im Fall 6.C).

AUSNAHME: Auf dem Spielfeld liegt ein Paar (bzw. Paare). Der nächste Spieler müßte ein Dreieck bilden. Er kann aber nicht, weil die einzig möglichen Vertiefungen solche in *seiner* Farbe sind. Der Spieler muß aussetzen und der nächste ist an der Reihe.

8. Es darf nur dort gepusht werden, wo mindestens eine Kugel frei rollen kann.

Das war's. Die Spielregel ist tausendfach erprobt. Viel Spaß mit diesem Spiel wünscht Ihnen Ihr Werner Falkhof.



PUSHER

FRANÇAIS

Principe du jeu

1. En début de partie, les boules sont rangées dans leur réserve. Chaque joueur choisit une couleur.
2. Le premier joueur qui a placé toutes ses boules sur le plateau de jeu, a gagné.

Les règles

1. Chacun son tour, les joueurs positionnent une boule de leur couleur sur une case adverse. Une boule bleue sera ainsi placée sur une case rouge ou jaune. **2**
2. Deux boules qui, intentionnellement ou non, se trouvent côte à côte, forment une paire, cela, quelque soit leur couleur. **3**
3. Dès qu'une paire est constituée, le joueur suivant a l'obligation de positionner sa boule de manière à former un triangle. **4**
4. Le joueur dont c'est le tour doit alors réaliser un «push». Un bon «push» est exécuté de la manière suivante: **5**
 - A) Prendre la boule entre le pouce, l'index et le majeur.
 - B) Placer la boule dans le triangle en touchant les trois autres boules.
 - C) Pousser la boule et lâcher.

5. Les boules libérées par le «push» se déplacent en fonction de l'habileté du joueur et se positionnent sur de nouvelles cases. **6**

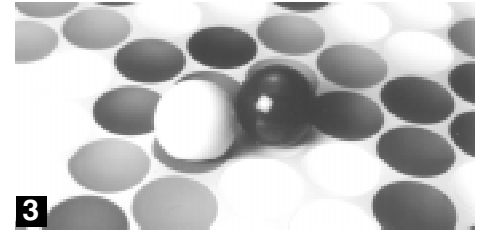
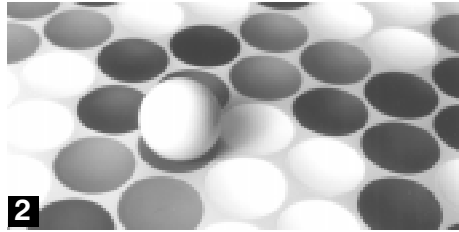
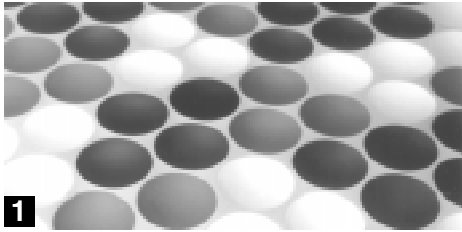
Attention! Les boules qui s'arrêtent sur leur propre couleur sont retirées du jeu et rendues à leur propriétaire (il en va de même pour les boules du joueur qui exécute un «push»).

- 6) Après un «push», plusieurs situations peuvent apparaître:
 - A) Le joueur qui vient de réaliser un «push», n'est tenu de retirer aucune de ses boules du plateau et il y a toujours un triangle. C'est l'idéal. Il continue à jouer et peut ainsi se défaire d'autres boules.
 - B) Le joueur qui vient de réaliser un «push», doit retirer une boule du plateau. Dommage! C'est au tour du joueur suivant.
 - C) Le joueur qui vient de réaliser un «push», ne doit retirer aucune de ses boules. Malheureusement, il n'y a plus de triangle. Il ne peut que positionner une boule.
7. Dès l'instant où des paires existent, le joueur dont c'est le tour doit former un triangle et le joueur suivant doit exécuter un «push» (comme dans le cas 6C).

Exception: Une ou plusieurs paires se trouvent sur le plateau. Le joueur suivant doit former un triangle sauf si ses seules possibilités de placement sont des cases de sa propre couleur. Il passe alors son tour.

8. On réalise un «push» à condition de pouvoir déplacer au moins une boule.

Voilà. La règle du jeu a été testée des centaines de fois. Werner Falkhof vous souhaite de passer un agréable moment.



PUSHER

NEDERLANDS

Algemeen

1. Leg de ballen in de hoekbakjes. Iedere speler kiest een kleur bal. Bij twee spelers wordt één kleur niet gebruikt.
2. Wie als eerste al zijn ballen in het speelveld gebracht heeft, is winnaar.

De regels

1. De spelers zetten beurtelings ieder een bal van de eigen kleur op een vlak van een andere kleur. Zo mag bijv. een blauwe bal op een rood of geel vlak geplaatst worden. **2**
2. Twee ballen komen, onvermijdelijk of opzettelijk en ongeacht de kleur, tegen elkaar aan te liggen. Dit noemt men een paar. **3**
3. Zodra een paar gevormd wordt, moet de volgende speler zijn bal zo plaatsen, dat er een driehoek ontstaat. **4**
4. De volgende speler moet PUSHEN. Zo wordt een PUSH correct uitgevoerd. **5**
 - A) Bal tussen de duim, wijsvinger en ringvinger nemen.
 - B) De bal zo op de driehoek plaatsen, dat alle drie de ballen geraakt worden.

- C) Bal indrukken en hierbij loslaten.
5. Na de PUSH rollen de ballen naar nieuwe vlakken. **6**

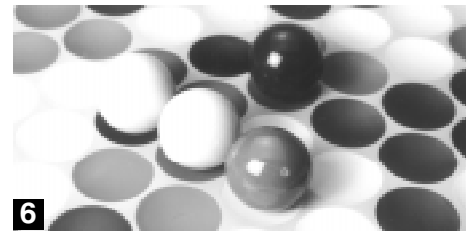
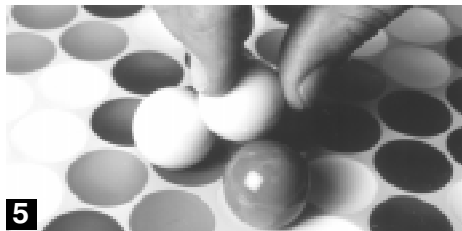
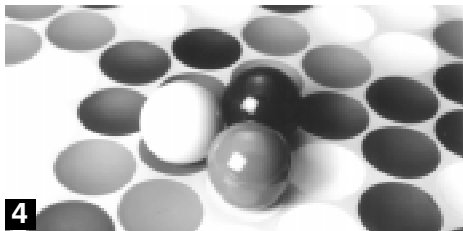
BELANGRIJK: Ballen die op gelijk gekleurde vlakken rollen, worden uit het spel genomen en aan de overeenkomstige spelers teruggegeven (natuurlijk ook de ballen van de PUSHER).

6. Na de PUSH geldt het volgende:
 - A) De pusher heeft geen eigen bal uit het spel moeten nemen en er is nog steeds een driehoek. Goed zo. De PUSHER mag verder spelen (hij kan hierdoor meerdere ballen wegspele).
 - B) De PUSHER heeft één of meer ballen uit het spel moeten nemen. De volgende speler is aan de beurt.
 - C) De PUSHER heeft geen bal uit het spel moeten nemen, er is ook geen driehoek meer. De PUSHER mag nog één eigen bal plaatsen. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

7. Zolang er paren zijn, moet de volgende speler driehoeken vormen en de speler daarna moet PUSHEN (ook in situatie 6C). **UITZONDERING:** Op het speelveld ligt een paar (resp. paren). De volgende speler zou eigenlijk een driehoek moeten vormen. Hij kan echter niet, omdat de enige mogelijke vlakken, vlakken van zijn kleur zijn. De speler moet een beurt overslaan en de volgende speler is aan de beurt.

8. Er mag alleen nog gepusht worden, waar minstens één bal vrijkomt.

Veel plezier met dit spel word je toegewenst door Werner Falkhof.



PUSHER

ESPAÑOL

General

- Al comenzar el juego, las cuentas de colores están en los cuencos de las esquinas. Cada jugador elige un color de cuentas. Si sólo son dos los jugadores, se deja un color sin tocar.
- El jugador que consigue colocar todas sus cuentas en el tablero, es el ganador.

Reglas del juego

- Los jugadores colocan cada uno una cuenta del color que han elegido en una ranura de otro color. Por ejemplo, una cuenta azul se puede colocar en una ranura roja o amarilla, etc. **2**
- Si casual o intencionadamente hay dos cuentas del mismo color (no importa cuál), una al lado de la otra, esto se denomina una *pareja*. **3**
- Tan pronto se ha formado una pareja, el jugador siguiente está *obligado* a colocar su cuenta de tal manera que se forme un *triángulo*. **4**
- El jugador siguiente tiene que hacer un PUSH. Así se hace un PUSH correctamente: **5**

- Coge una cuenta entre el pulgar, el índice y el anular.
- Coloca la cuenta en el centro del triángulo de forma que toque las otras tres cuentas.
- Presiona y suelta la cuenta.

- Como resultado de este PUSH, las cuentas buscan nuevas ranuras, dependiendo de la destreza del PUSHER. **6**

ATENCIÓN: Aquellas cuentas que caen en una ranura de su mismo color, se eliminan del tablero de juego, y se vuelven a poner en juego. Esto es válido tanto para las cuentas del PUSHER como para las de los demás jugadores.

- Como resultado del PUSH, puede suceder lo siguiente:
 - El PUSHER no tiene que retirar ninguna de sus cuentas del juego y todavía quedan triángulos. ¡Genial! Puede seguir haciendo PUSHES (pudiendo desprenderse de más cuentas).
 - El PUSHER tiene que retirar una de sus cuentas. ¡Mala suerte! Le toca el turno al jugador siguiente.
 - El PUSHER no tiene que retirar ninguna de sus cuentas del tablero, pero ya no quedan triángulos. ¡No está mal! El PUSHER

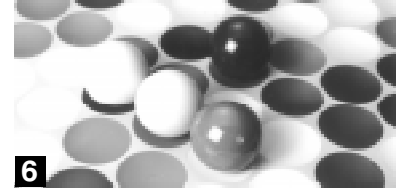
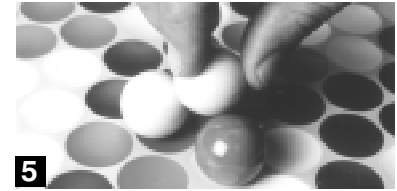
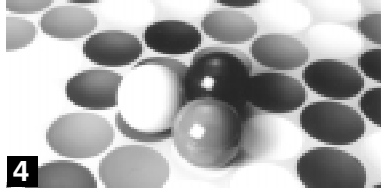
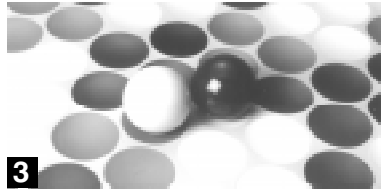
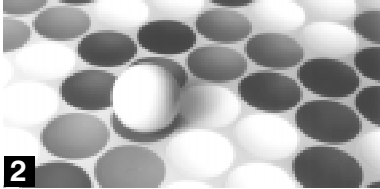
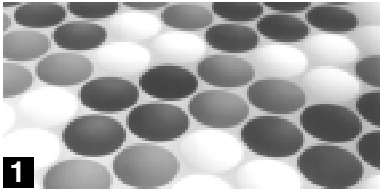
puede colocar una cuenta más en el tablero.

- Siempre y cuando haya una *pareja*, el jugador de turno está *obligado* a formar un triángulo y el siguiente jugador a realizar un PUSH.

EXCEPCIÓN. Si en el tablero hay una pareja (o parejas), el siguiente jugador debería formar un triángulo. Sin embargo, si las únicas ranuras son del *color de su cuenta*, tiene que dejar el turno al siguiente jugador.

- Sólo se puede hacer un PUSH donde por lo menos una cuenta pueda desplazarse libremente.

¡Es todo! Estas reglas se han probado mil veces. Que os divirtáis con este juego, os desea Werner Falkhof.



PUSHER

ITALIANO

Introduzione

1. All'inizio del gioco le biglie si trovano negli appositi contenitori. Ogni giocatore sceglie un colore. Se i giocatori sono solo due, un colore rimane inutilizzato.
2. Vince chi riesce a collocare tutte le biglie del proprio colore sul campo di gioco.

Le regole

1. A turno i giocatori mettono una biglia in una buca di un colore diverso dal proprio. La biglia blu, per esempio, può essere collocata in una buca rossa o gialla. **2**
2. Se due biglie (indipendentemente dal loro colore) vengono a trovarsi, casualmente o meno, una di fianco all'altra, formano una coppia. **3**
3. Non appena si forma una coppia, il giocatore successivo *deve* posizionare la *sua* biglia in modo da formare un triangolo. **4**
4. Il giocatore successivo ora deve effettuare un "PUSH", procedendo come segue: **5**

A) prende una delle proprie biglie con il pollice, l'indice e l'anulare;

B) la inserisce nel triangolo in modo da toccare tutte e tre le biglie che lo compongono;

C) dà una spinta alla biglia e la lascia andare immediatamente.

5. Sotto l'effetto del PUSH, le biglie si dirigono verso nuove buche. **6**

N.B. Le biglie che finiscono in buche dello stesso colore vengono tolte dal campo di gioco e vanno poi rigiocate. Questo vale sia per le biglie del PUSHER (chi ha effettuato il PUSH) che per quelle degli altri giocatori.

6. Il PUSH può avere diversi effetti:

A) se il PUSHER non ha dovuto ritirare dal campo di gioco nessuna delle proprie biglie e ci sono ancora dei triangoli, può effettuare un altro PUSH;

B) se il PUSHER ha dovuto ritirare dal campo di gioco qualcuna delle proprie biglie, tocca al giocatore successivo;

C) se il PUSHER non ha dovuto ritirare dal campo di gioco nessuna delle proprie bi-

glie, ma non ci sono più triangoli, può mettere in gioco un'altra delle proprie biglie.

7. Finché ci sono delle coppie di biglie, il giocatore di turno deve formare un triangolo e il giocatore successivo deve effettuare un PUSH.

ECCEZIONE: se l'unica possibilità di formare un triangolo è collocare la biglia in una buca dello stesso colore, il giocatore di turno, non potendolo fare, deve passare la mano al giocatore successivo.

8. È possibile effettuare un PUSH solo quando almeno una biglia può staccarsi dal triangolo rotolando liberamente.

Buon divertimento!