

---

# Tramp

Spielregeln  
Règles du jeu  
Spelregels  
Regole del gioco  
Rules

---

H. Heller

## Tramp

**Un jeu de combinaison  
avec 64 petits disques pour 2 personnes**

### Comment le jeu se déroule:

Tour à tour les joueurs mettent leurs disques sur des goujons pour obtenir des «moulins». Cela se fait de toutes les manières possibles.

### Commencez tout de suite!

Vous avez la boîte-jeu devant vous et de même que votre partenaire des disques d'une seule couleur. Le premier trait est tiré au sort. Puis vous

placez, tour à tour, disque après disque sur des goujons quelconques. De cette manière des tours se forment mais le nombre de disques ne doit pas excéder 4 pièces. Chaque joueur tâche de placer des «moulins» au moyen de ces tours. Un moulin se compose de 4 disques égaux sur un seul goujon (ill. 1) ou de 4 sur des goujons alignés l'un à côté de l'autre (soit à la verticale, à l'horizontale, soit en diagonale) au même étage ou en degrés vers le haut ou vers le bas (ill. 2 et 3).

Celui qui a réussi un moulin le signale. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les disques seront placés. Le gagnant est celui qui a pu faire le plus grand nombre de moulins. Puisque normalement on joue plusieurs parties de suite on devrait chaque fois noter les résultats. Il est également conseillé de fixer d'avance le nombre de parties à jouer.

H. Heller

## Tramp

**Een spel voor 2 razendsnelle denkers  
met 64 speelringen**

### Hier gaat het om:

De spelers zetten om de beurt hun ringen op pen- nen en proberen, een zwerfpad te maken. Dit kan op verschillende manieren gedaan worden.

### Begin meteen!

Het bord ligt voor u. Elke speler krijgt alle ringen van een bepaalde kleur. U loot wie mag beginnen. Dan zet u om de beurt de ene ring na de andere op willekeurige pen- nen. Zo ontstaan torens, die

echter niet hoger dan 4 ringen mogen zijn. Iedere speler probeert om in deze torens zwerfpaden te maken. Een zwerfpad bestaat uit 4 ringen van één kleur op dezelfde pen (afb. 1), of 4 op naast elkaar liggende pen- nen (vertikaal, horizontaal of diagonaal) op dezelfde hoogte of trapsgewijze naar boven of naar beneden (afb. 2 en 3).

Wie een zwerfpad heeft, moet zijn tegenspeler erop attent maken.

Het spel gaat door, totdat alle ringen op zijn, dus alle torens vier ringen hoog zijn. Wie de meeste zwerfpaden heeft kunnen maken, wint.

Daar meestal meerdere ronden achter elkaar gespeeld worden, moeten de uitslagen per ronde genoteerd worden. Het verdient ook aanbeveling om aan het begin af te spreken, hoeveel partijtjes er gespeeld worden.

