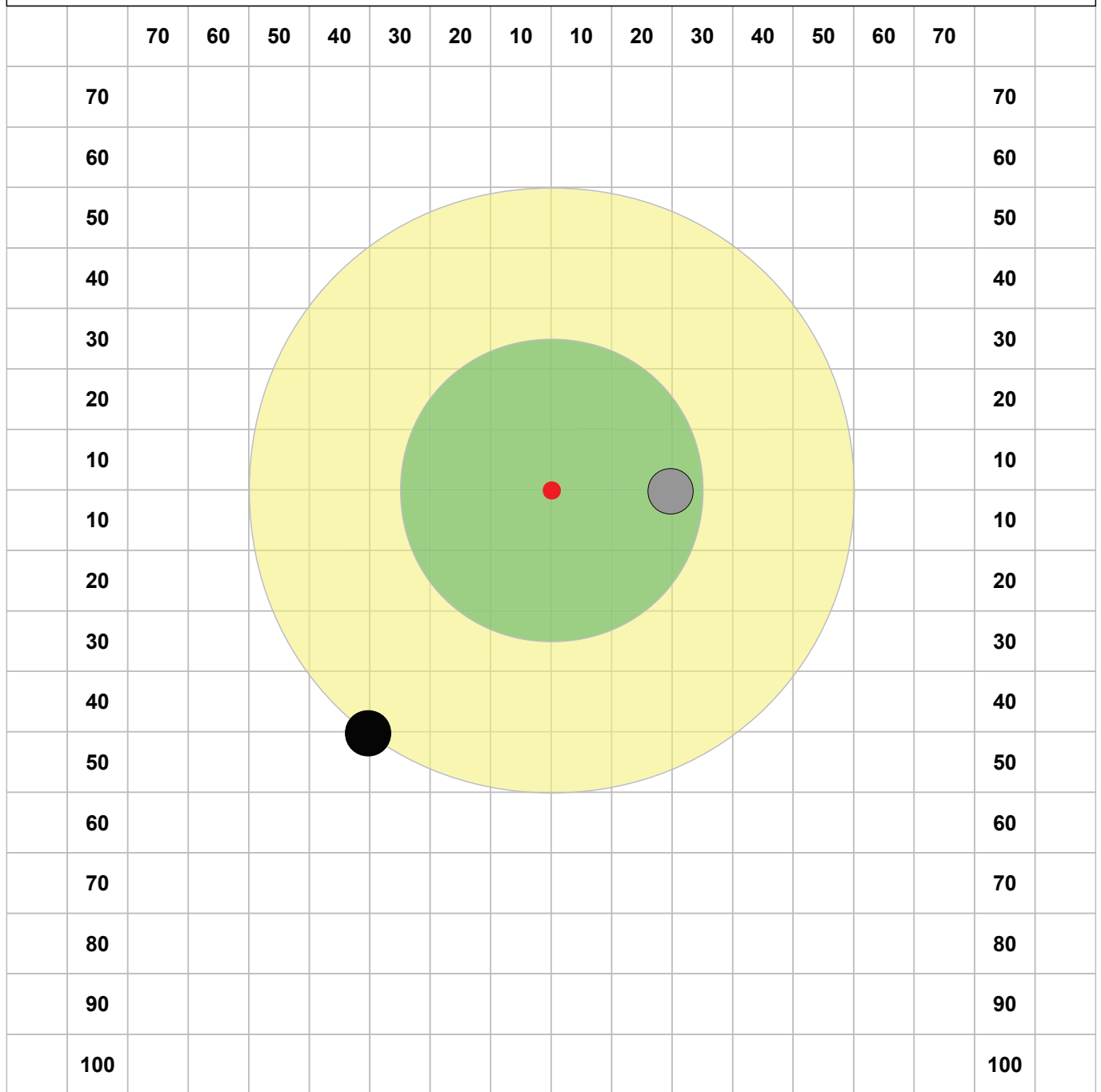
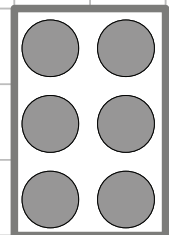
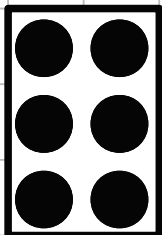


tactique – Spielzüge 01

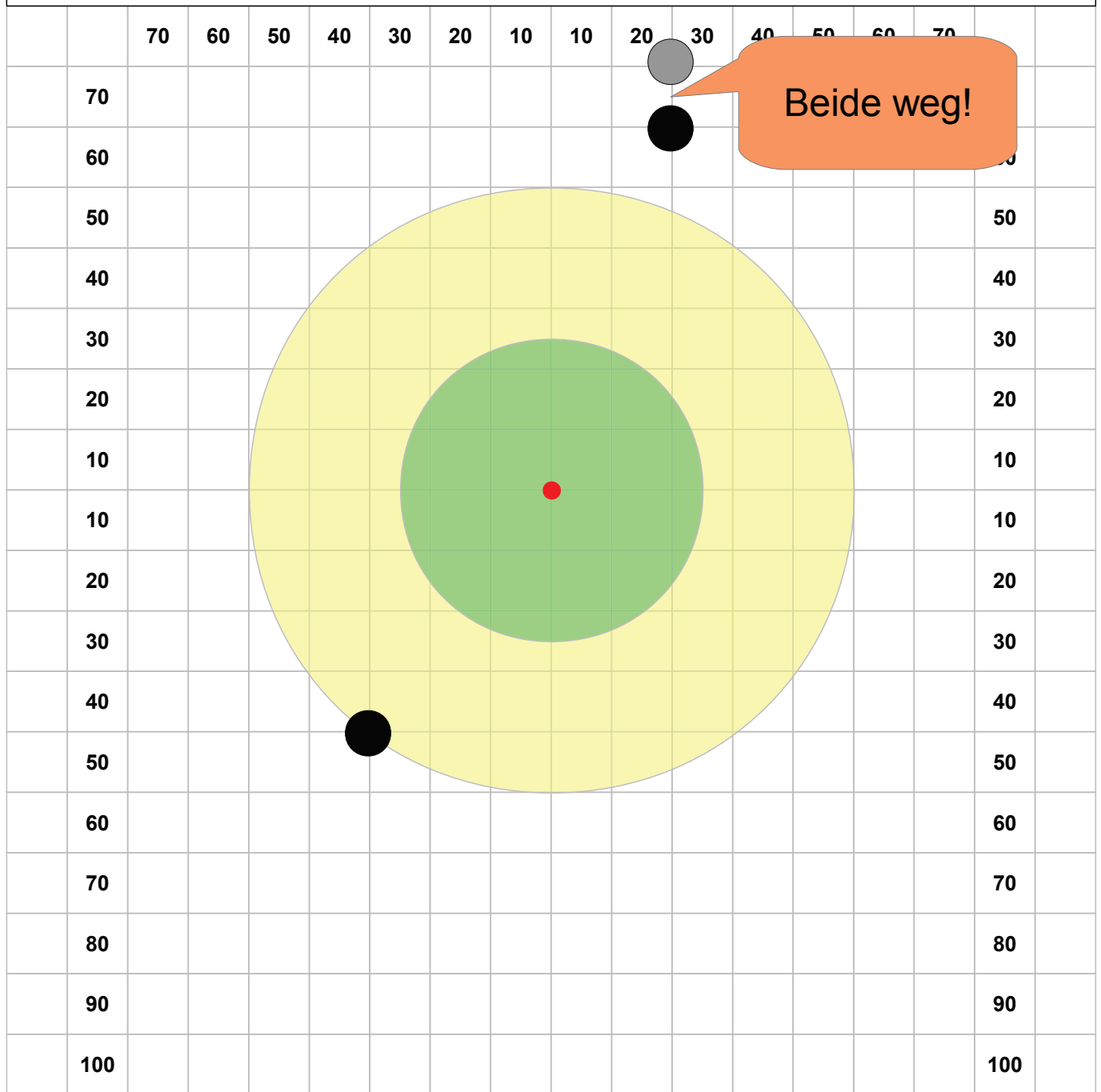


Einfacher „Winner“:

Besser legen !

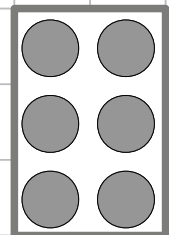
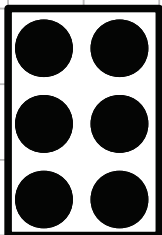


tactique – Spielzüge 02

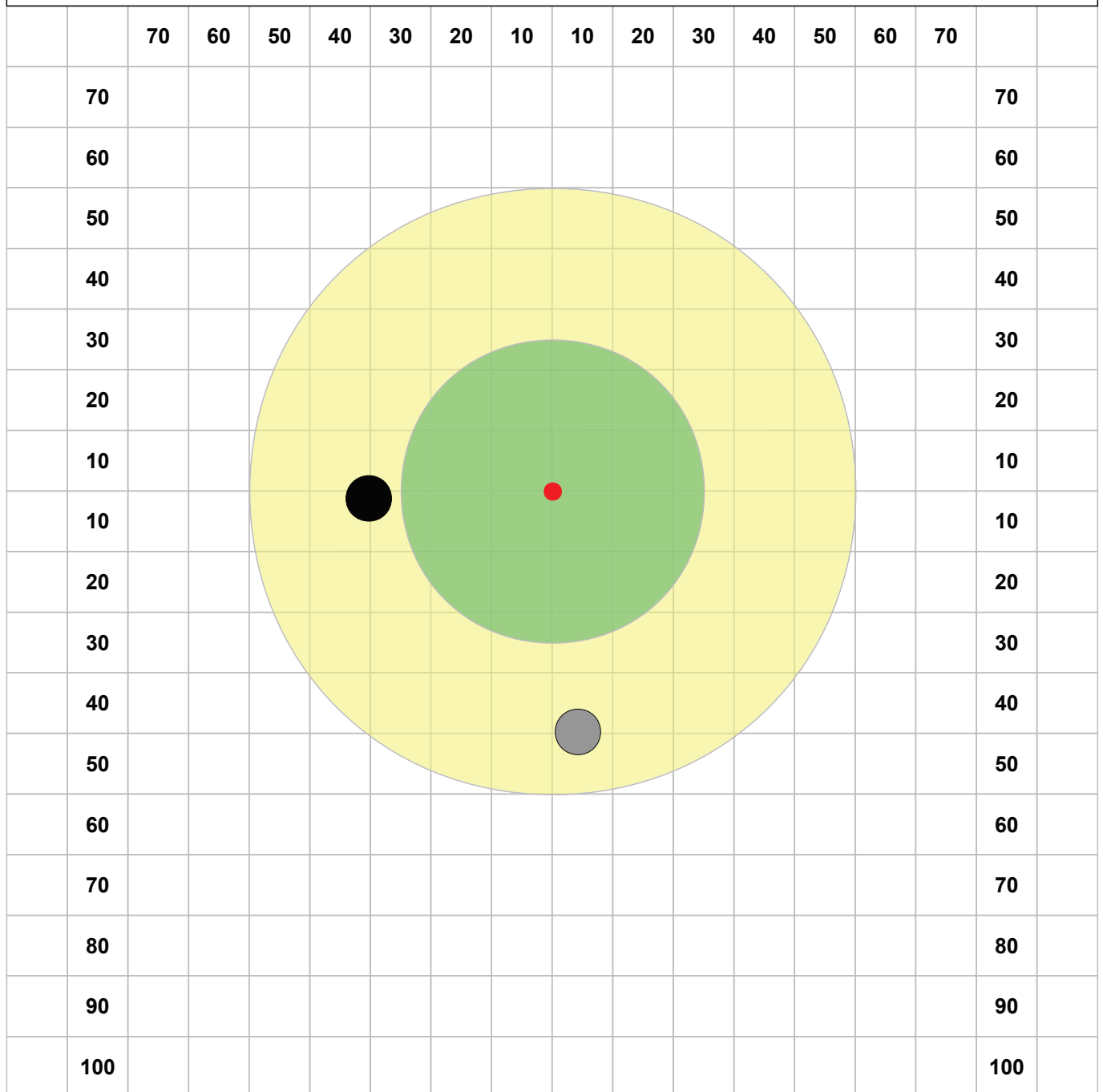


Einfacher „Winner“:

Für Punkt Schießen !

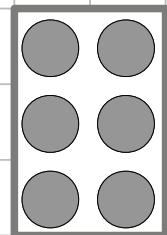
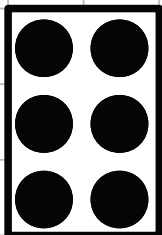


tactique – Spielzüge 03a

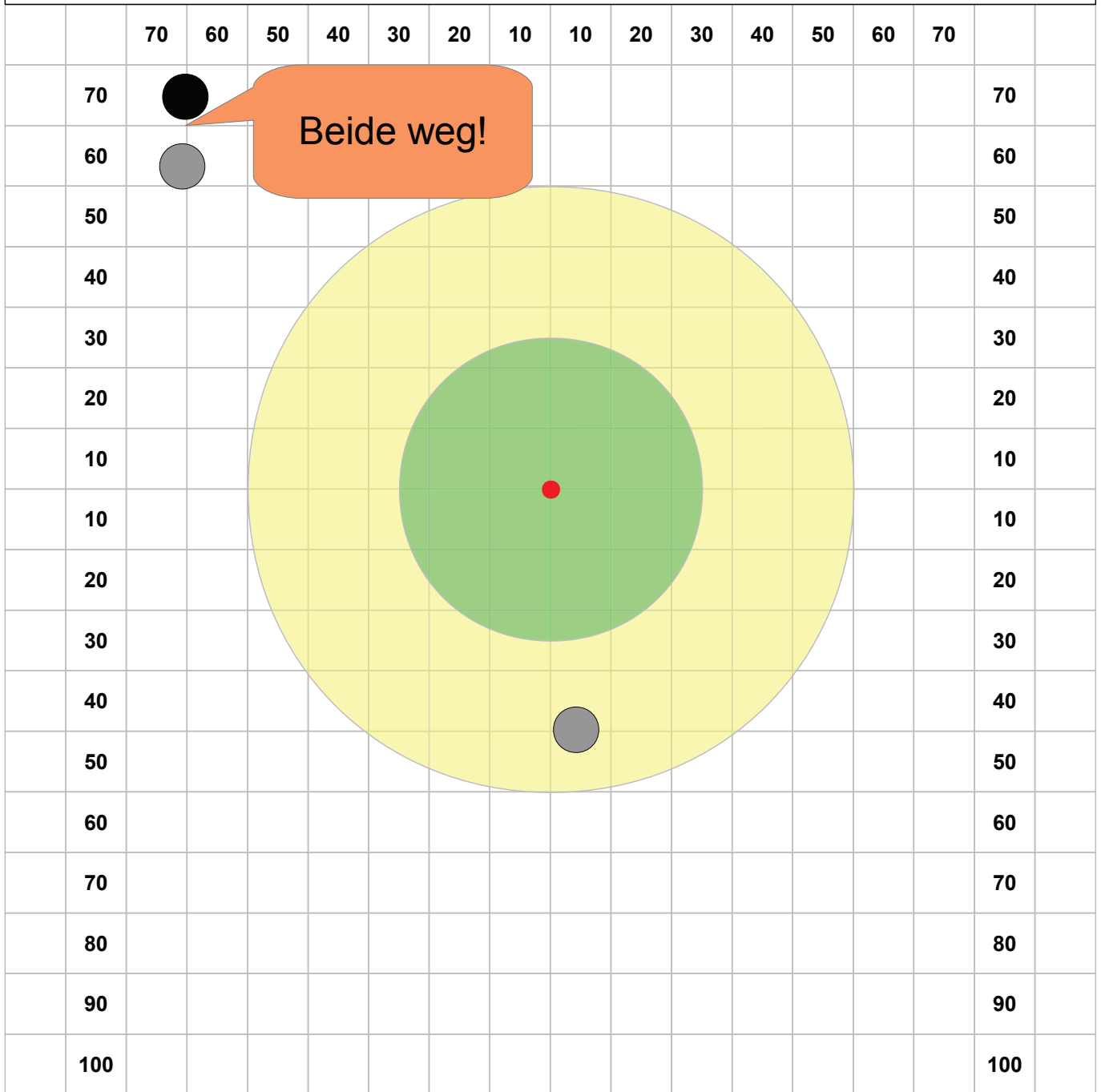


Kombination „Winner“:

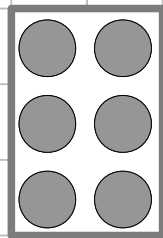
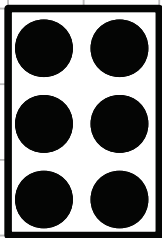
**Erst an Position 2 legen;
Dann für Punkt Schießen !**



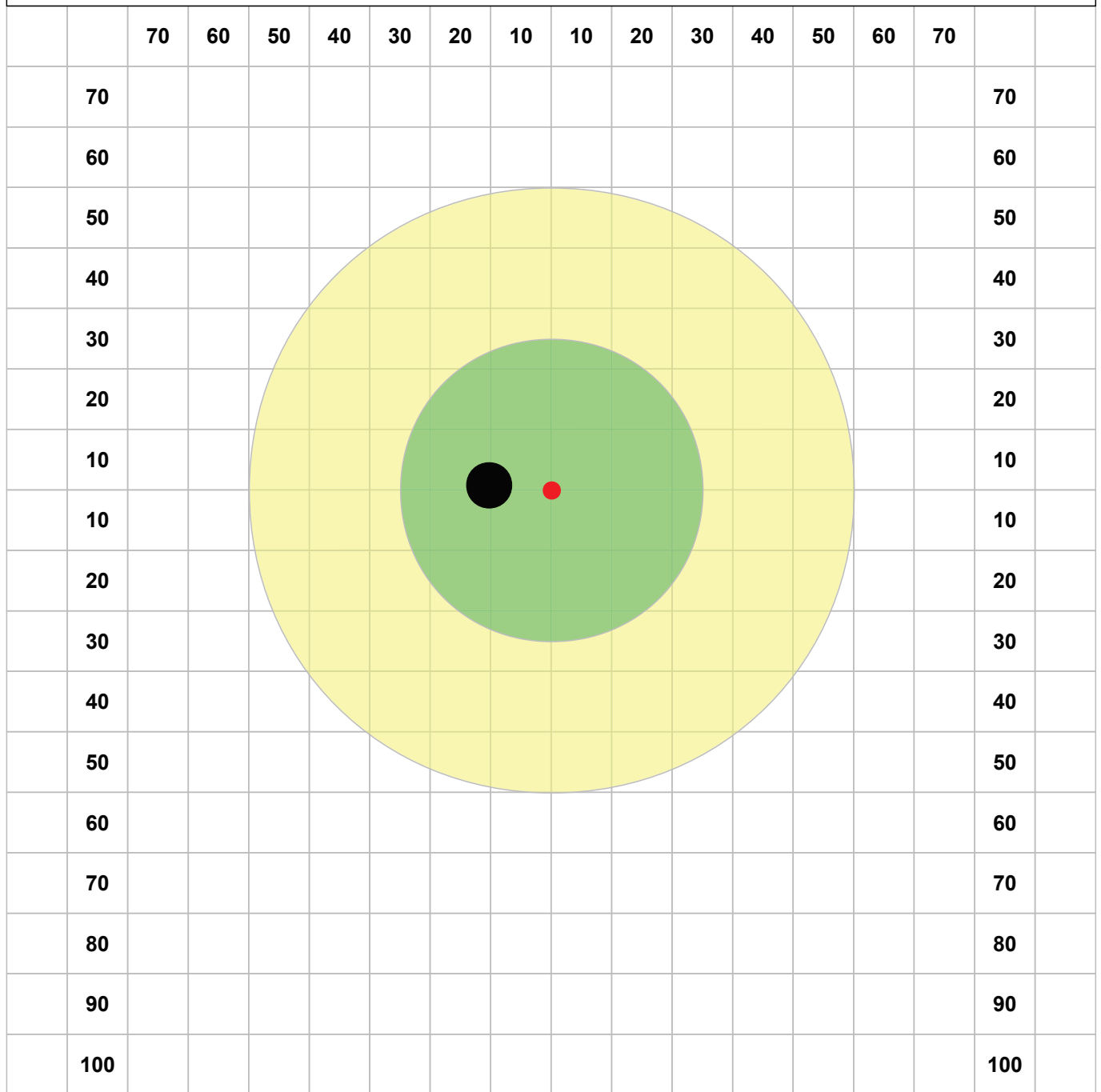
tactique – Spielzüge 03b



Kombination „Winner“:
Erst an Position 2 legen;
Dann für Punkt Schießen !

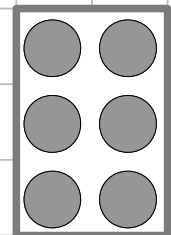
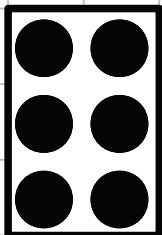


tactique – Spielzüge 04a

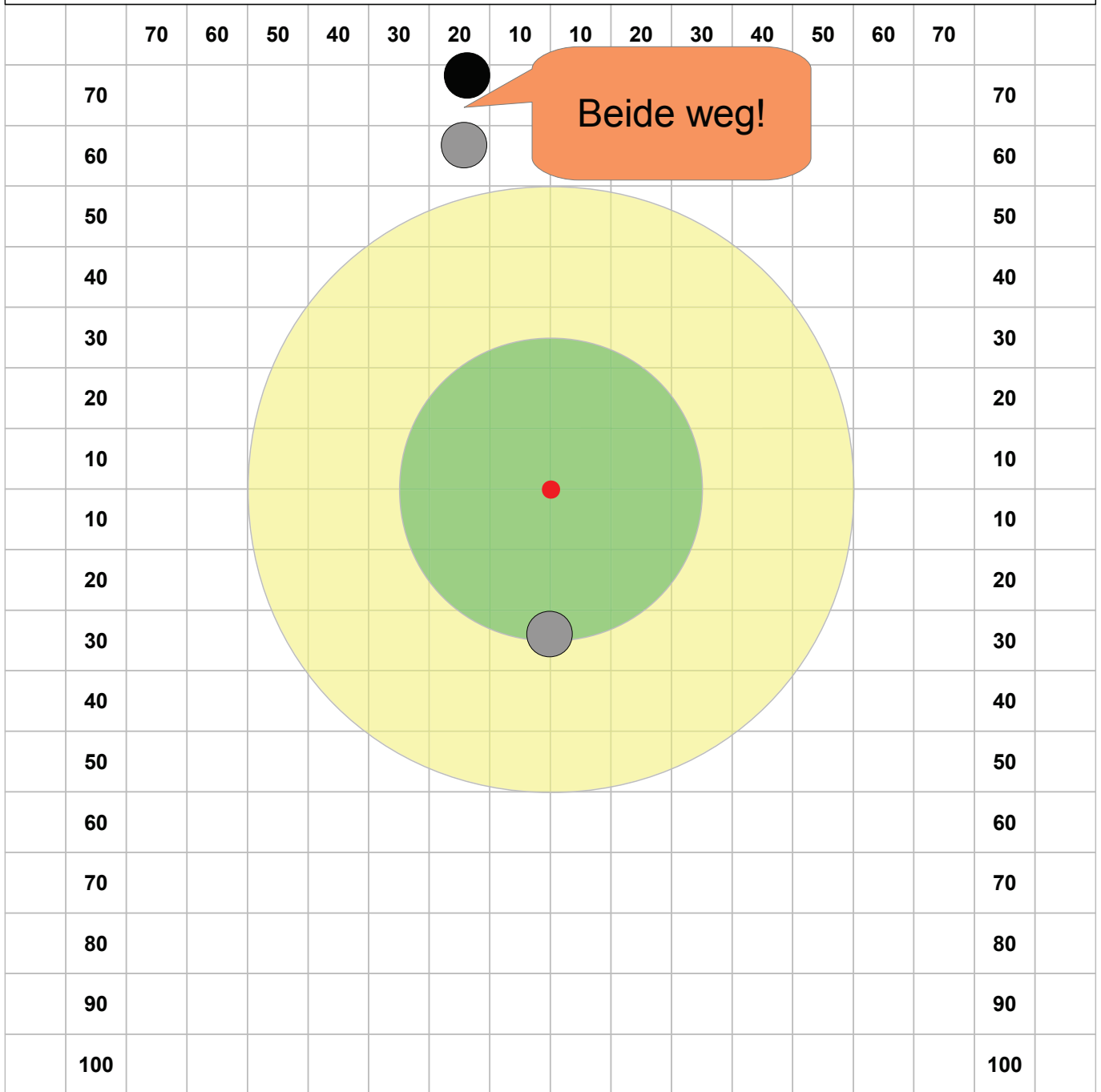


Kombination „Winner“:

**Erst „für Platz“ Schießen;
Dann den Punkt Legen !**

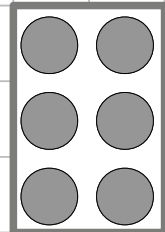
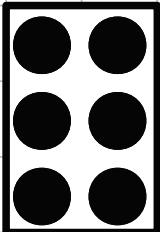


tactique – Spielzüge 04b

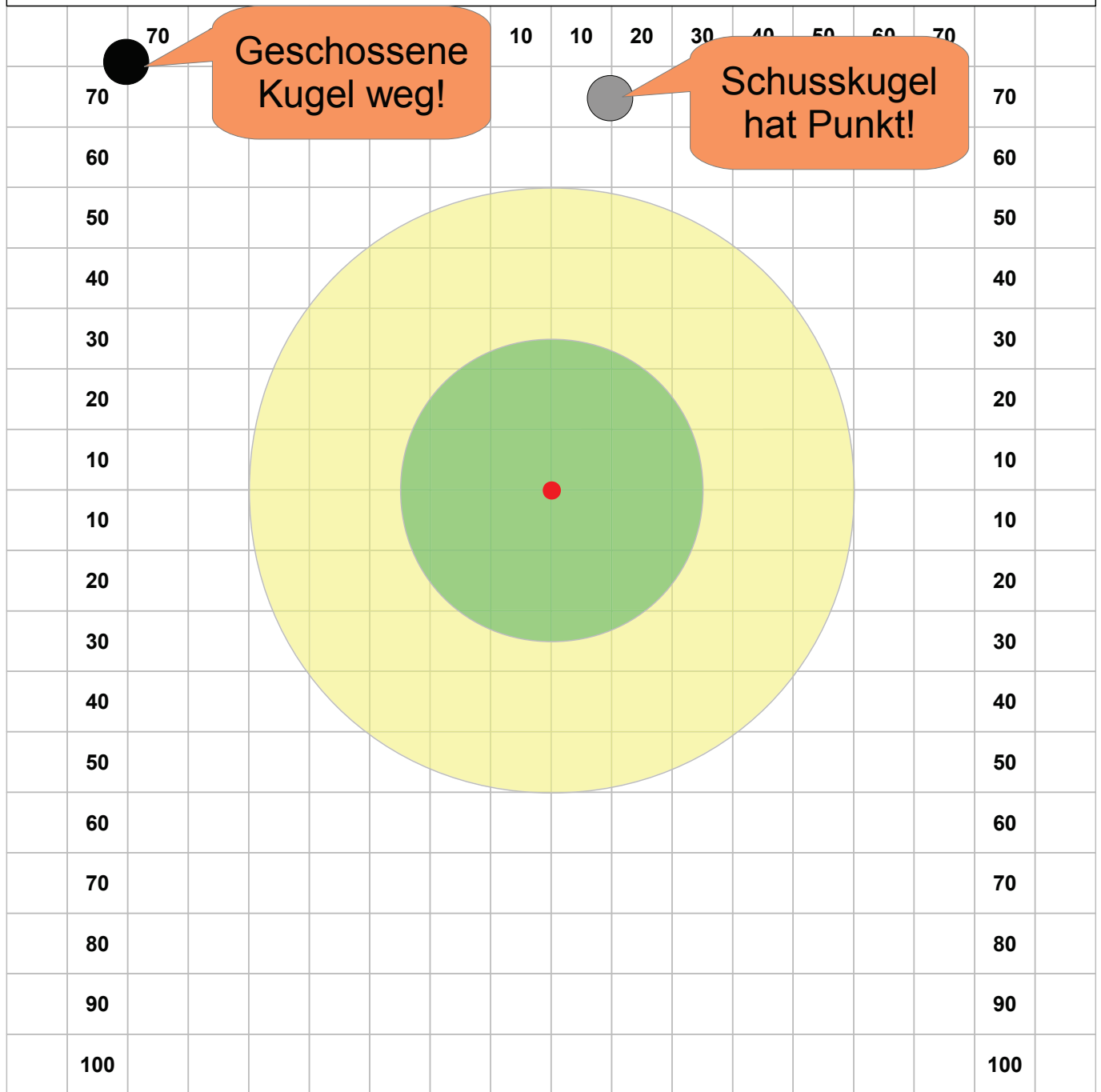


Kombination „Winner“:

**Erst „für Platz“ Schießen;
Dann den Punkt Legen !**

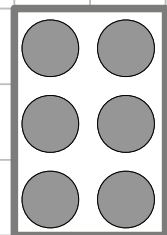
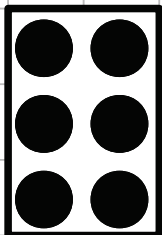


tactique – Spielzüge 05

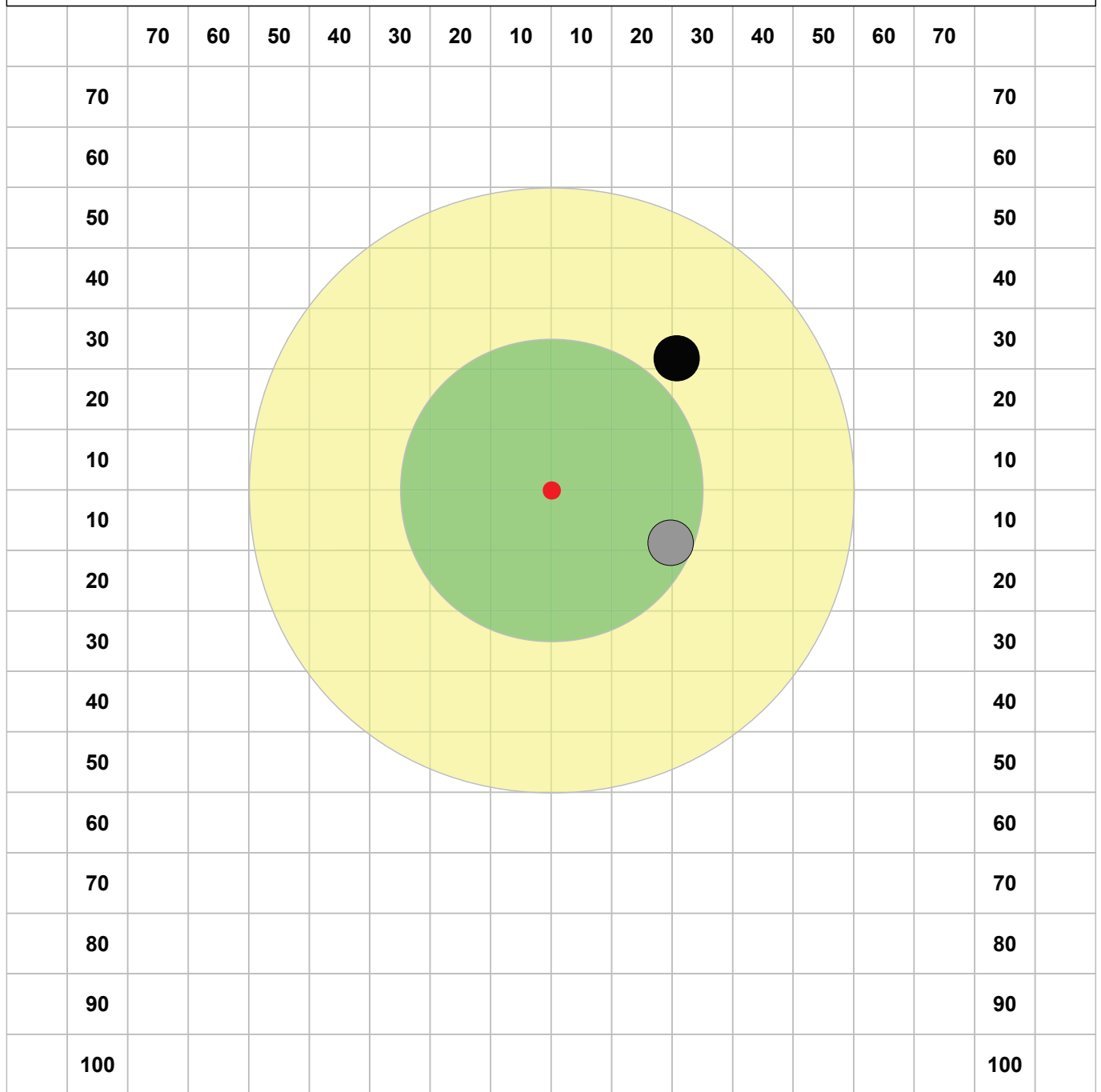


„Winner“ mit Zusatzvorteil

**Schießen mit „laisser passer“,
Die Schusskugel bleibt besser im Spiel
als die geschossene Kugel !**

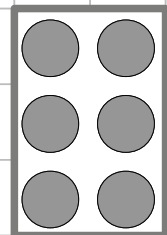
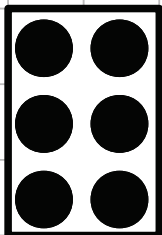


tactique – Spielzüge 06

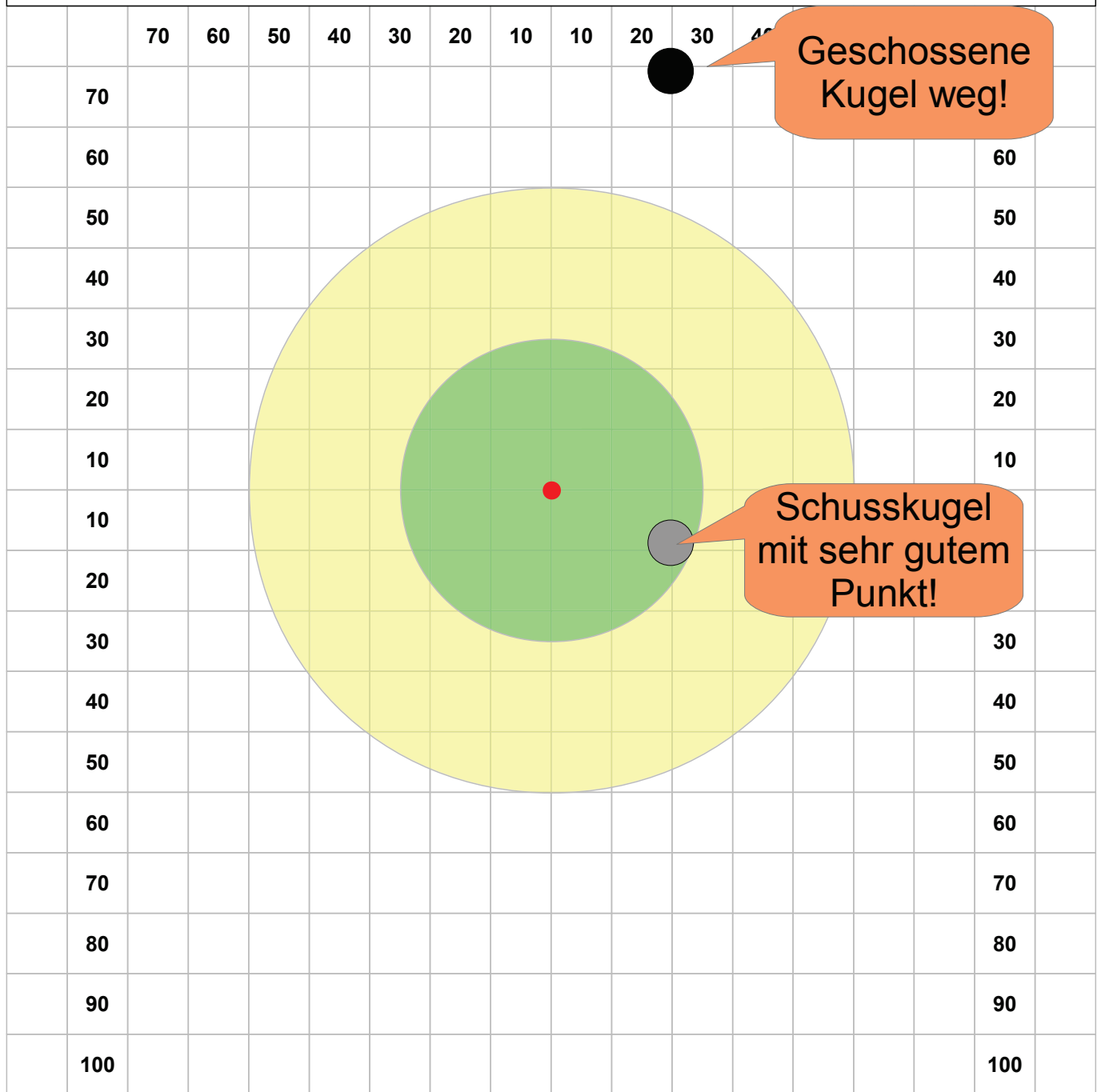


„Winner“ mit Zusatzvorteil

**Punkt legen im Konterbereich:
Bei einem anschließenden Schuss
kann es einen Konter geben!**



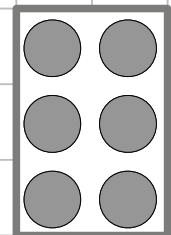
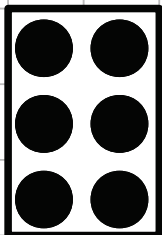
tactique – Spielzüge 07



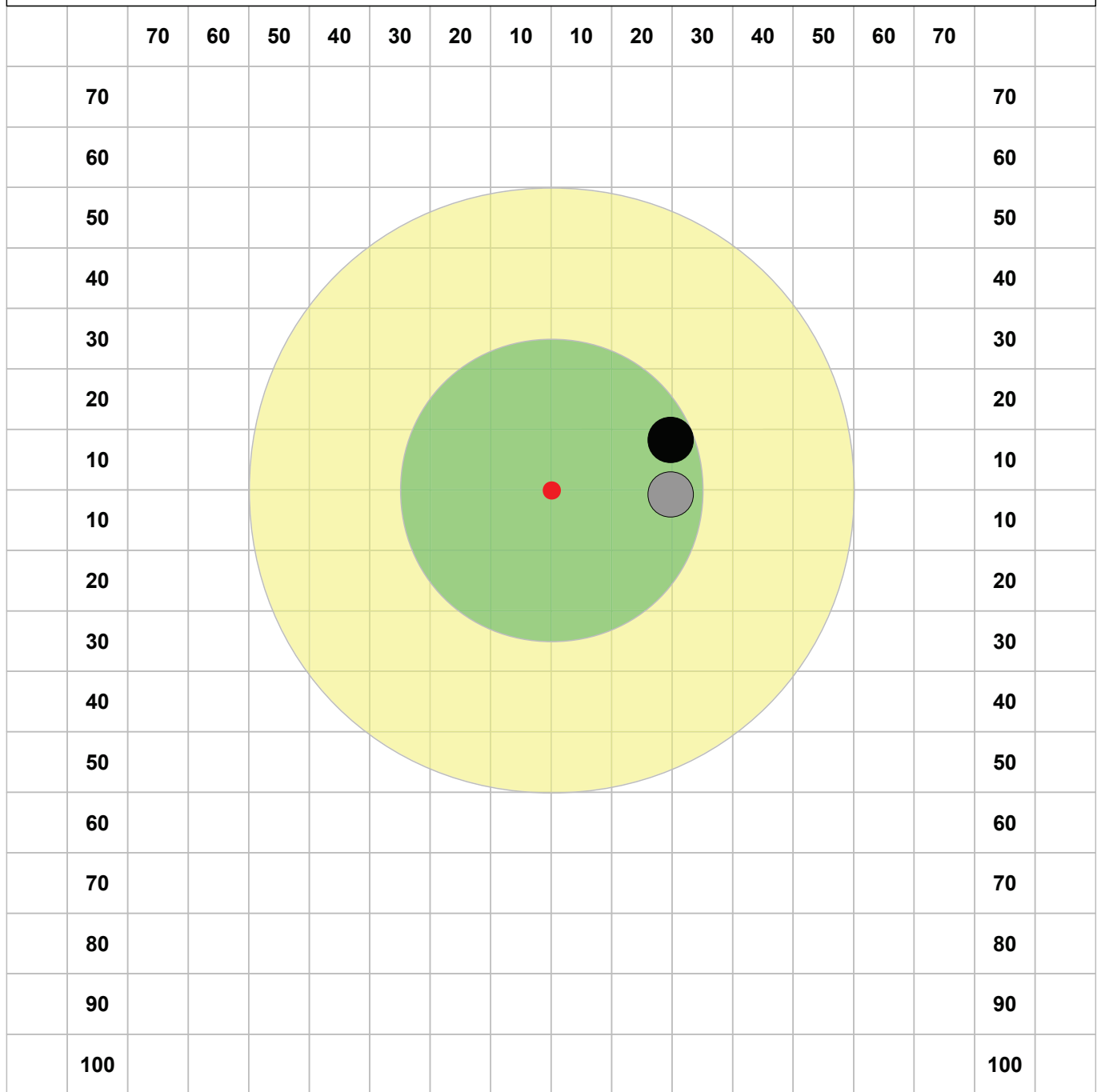
„Winner“ mit doppeltem Wert

Carreau

Die Schusskugel bleibt sehr gut im Spiel;
Geschossen und gleichzeitig gelegt!



tactique – Spielzüge 08

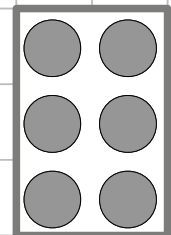
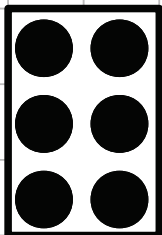


„Winner“ mit doppeltem Wert

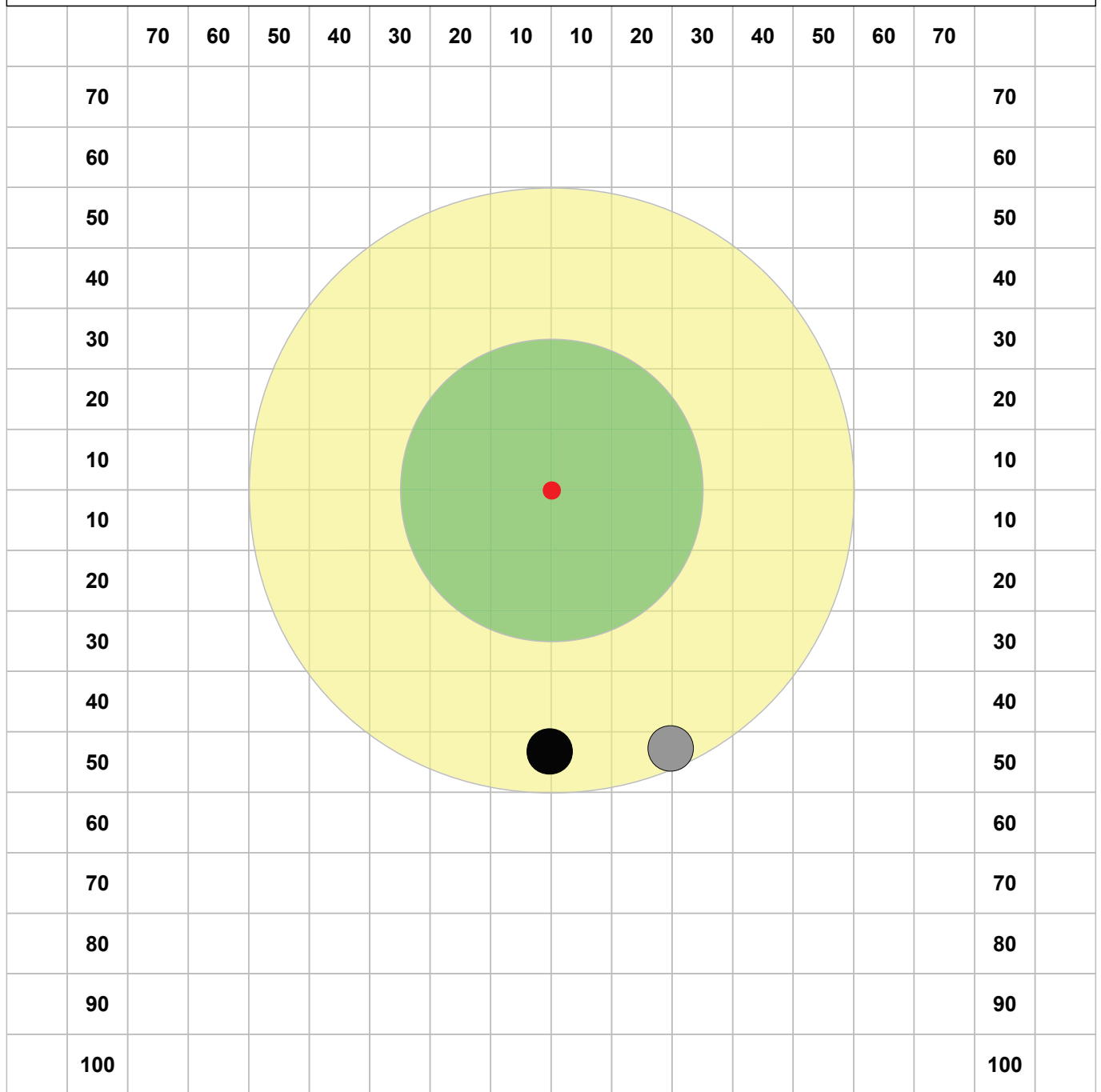
Devant de boule

Die gelegte Kugel liegt perfekt vor der gegnerischen Kugel.

Ein „einfacher“ Schuss ist nicht möglich!

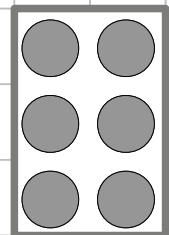
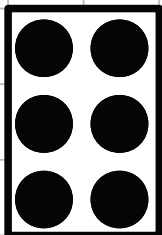


tactique – Spielzüge 09a

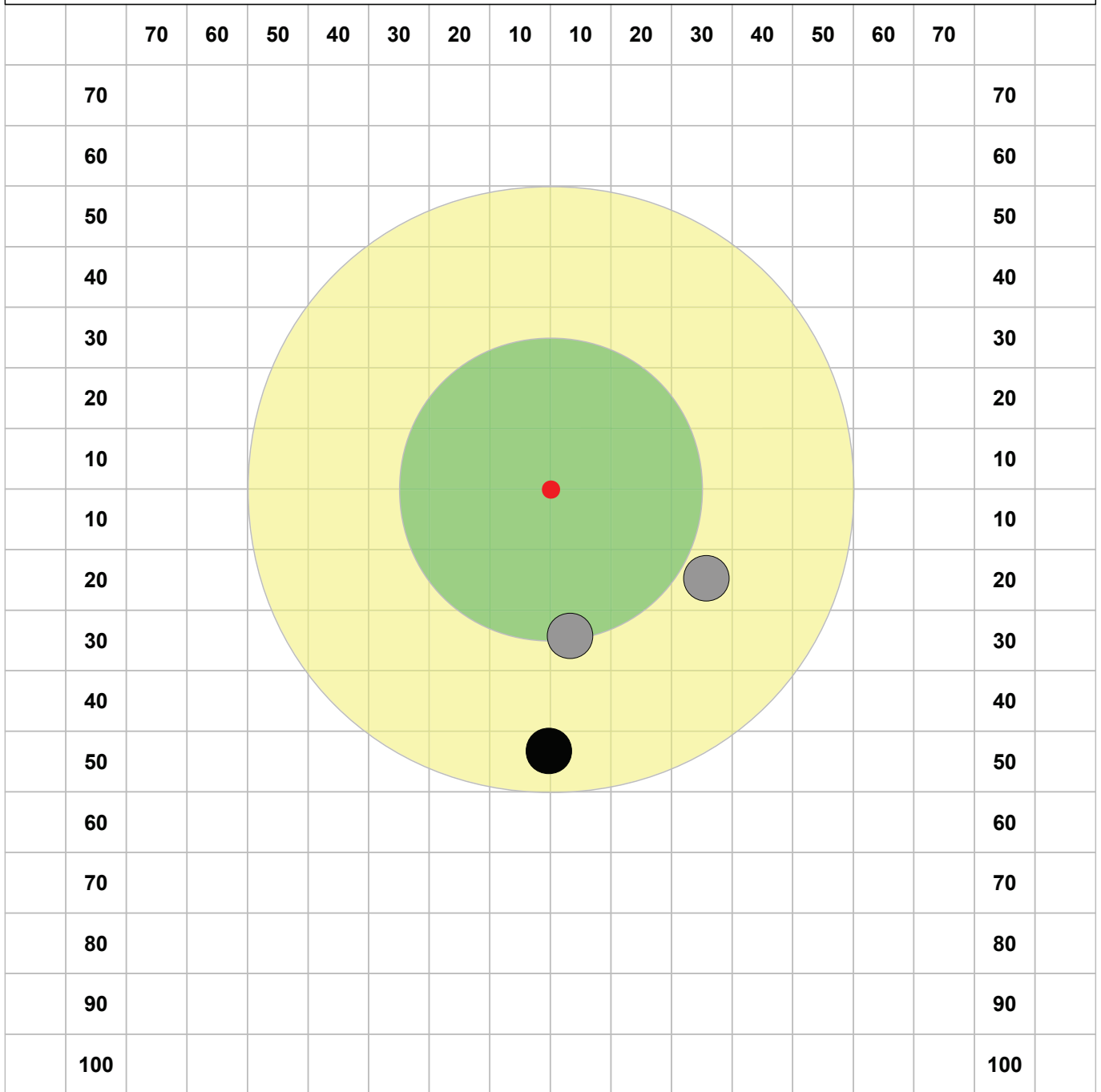


„Winner“ mit doppeltem Wert

Anspielen für Zwei
Die eigene Kugel so anspielen,
dass zwei Punkte liegen!

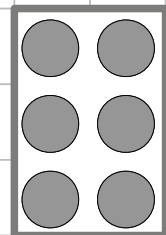
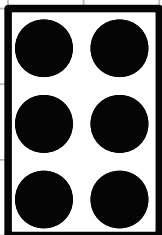


tactique – Spielzüge 09b

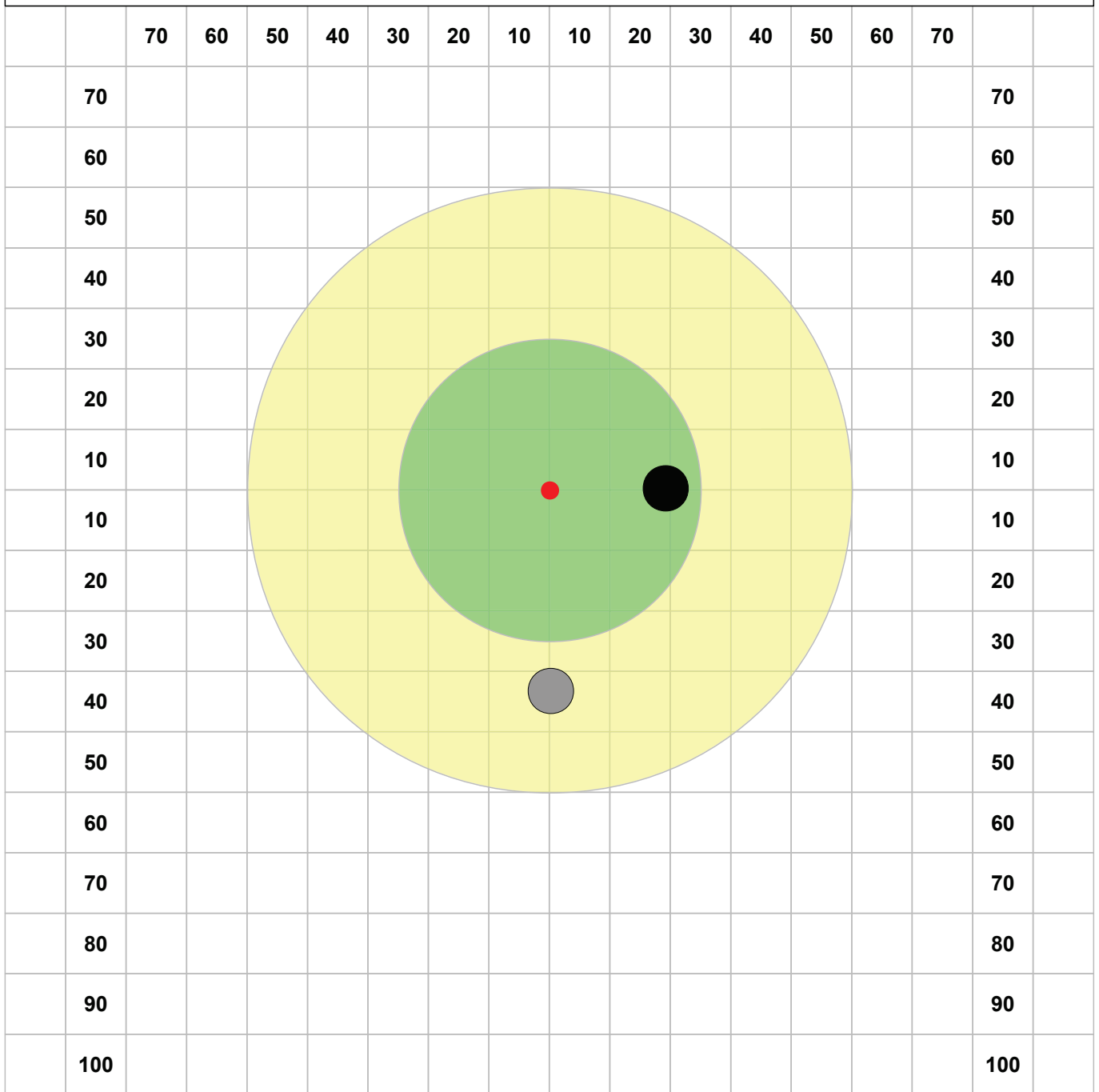


„Winner“ mit doppeltem Wert

Anspielen für Zwei
Die eigene Kugel so anspielen,
dass zwei Punkte liegen!

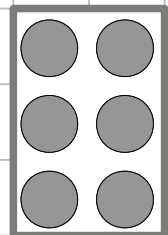
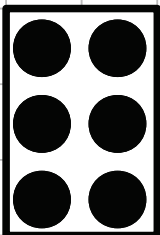


tactique – Spielzüge 10a

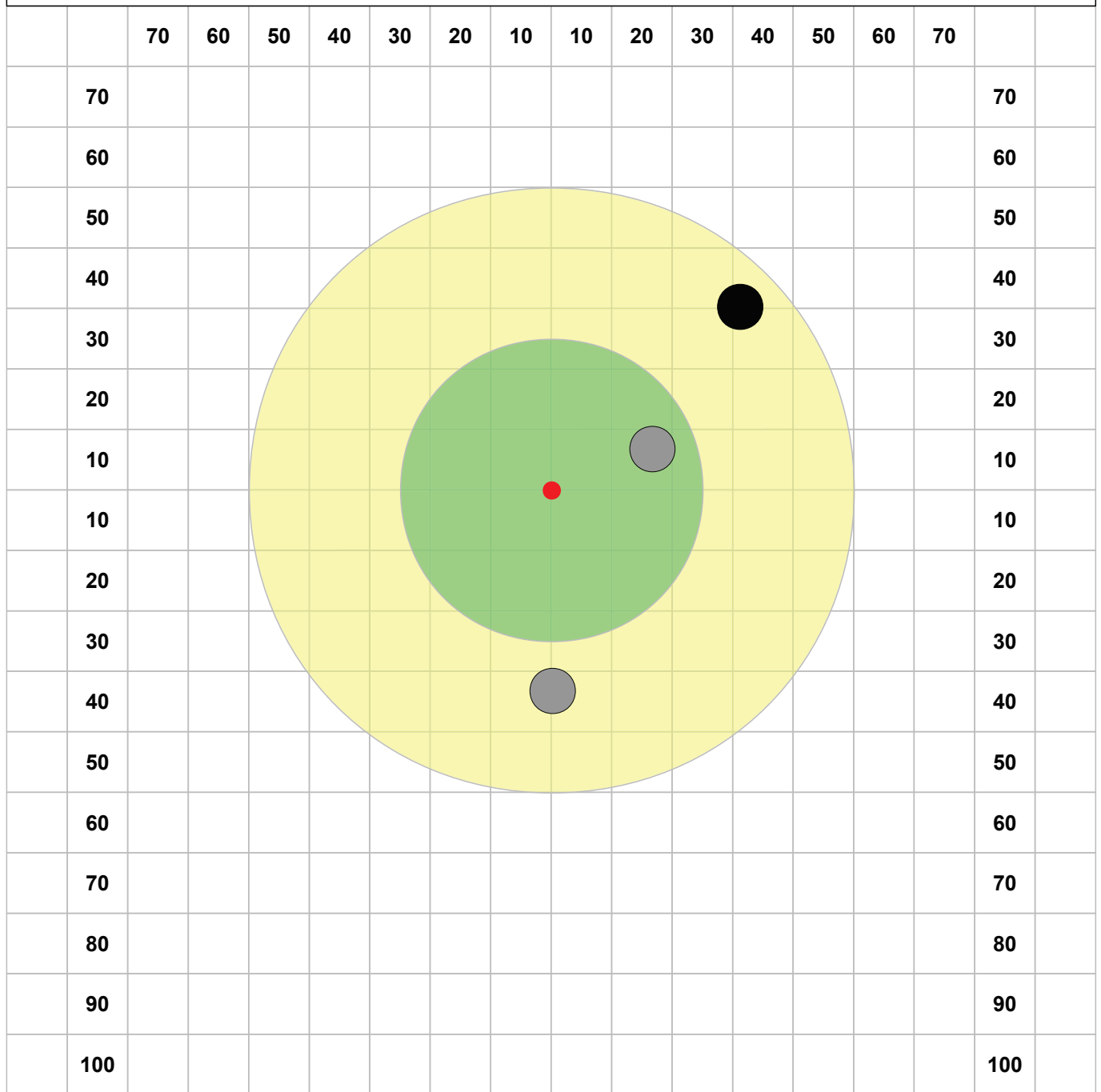


„Winner“ mit doppeltem Wert

Rausdrücken für Zwei
Die gegnerische Kugel so anspielen,
dass zwei Punkte liegen!

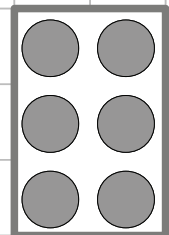
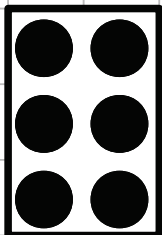


tactique – Spielzüge 10b

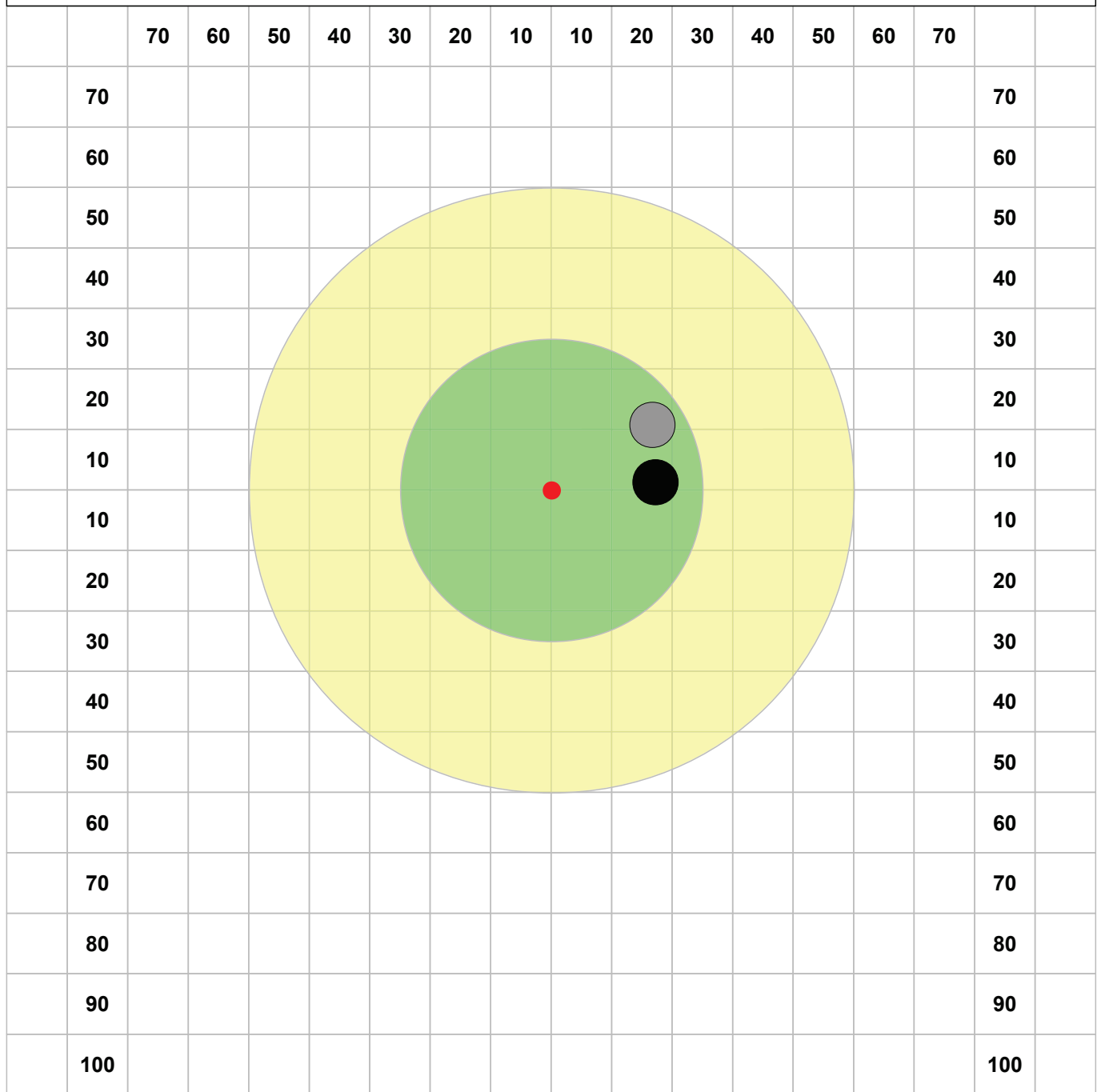


„Winner“ mit doppeltem Wert

Rausdrücken für Zwei
Die gegnerische Kugel so anspielen,
dass zwei Punkte liegen!

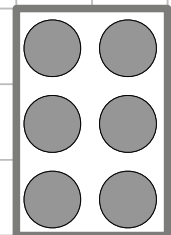
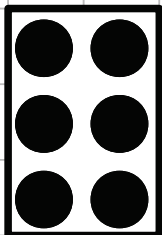


tactique – Spielzüge 11a

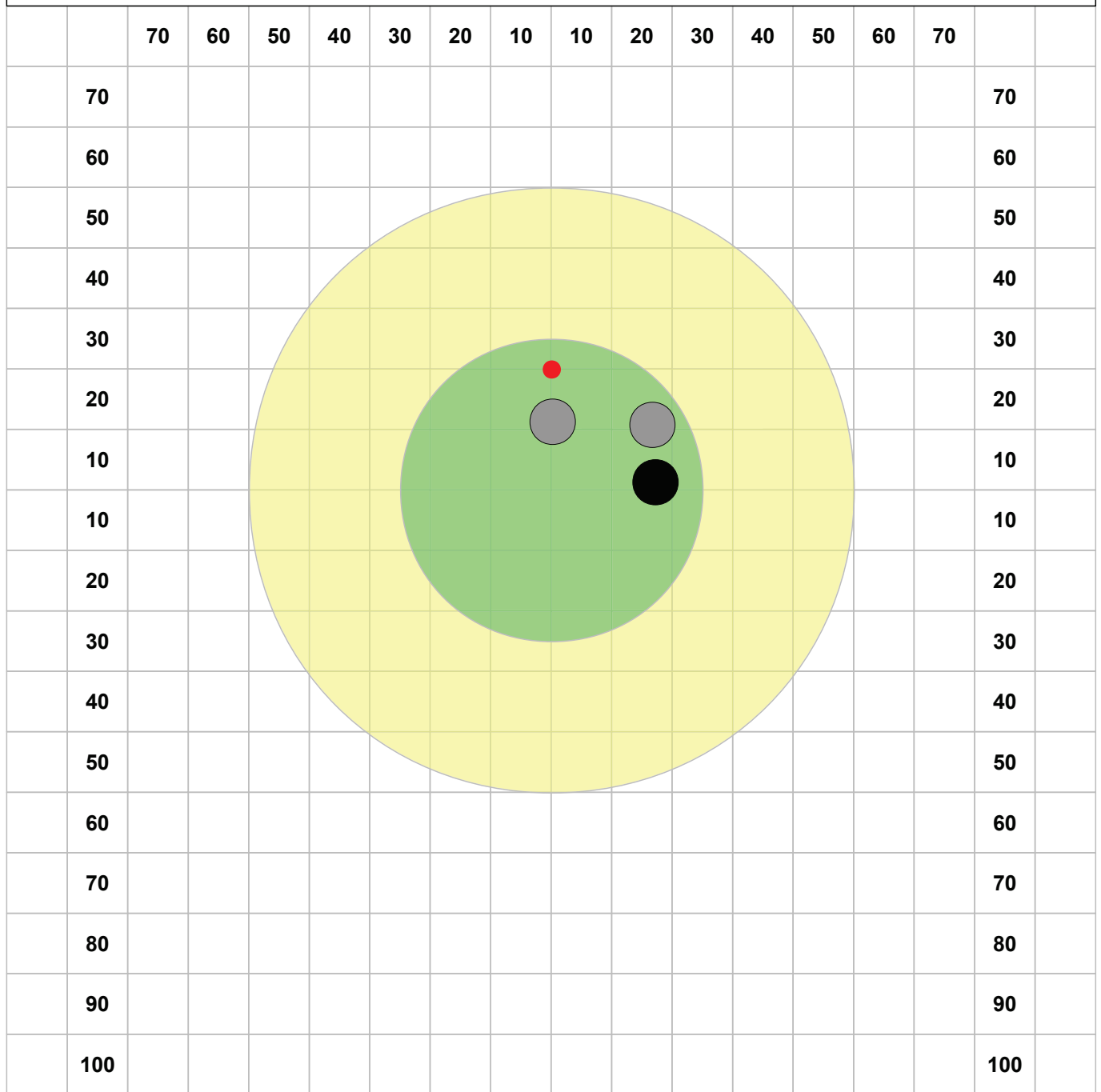


„Winner“ mit doppeltem Wert

**Zielkugel bewegen für Zwei
Die Zielkugel zu einer eigenen Kugel
bewegen, so dass zwei Punkte liegen!**

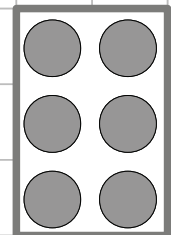
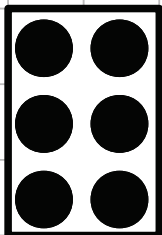


tactique – Spielzüge 11b

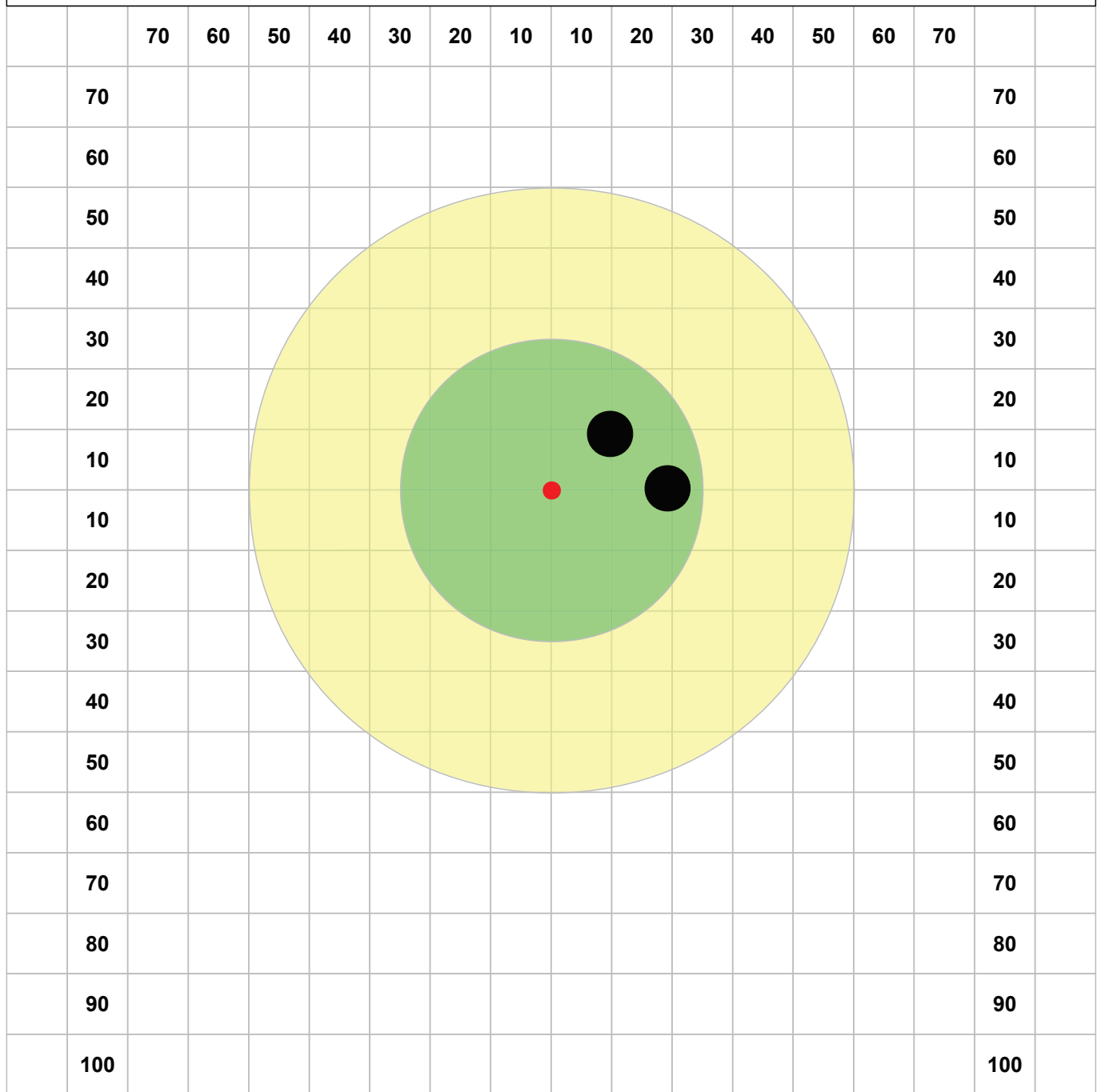


„Winner“ mit doppeltem Wert

**Zielkugel bewegen für Zwei
Die Zielkugel zu einer eigenen Kugel
bewegen, so dass zwei Punkte liegen!**

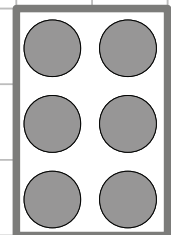
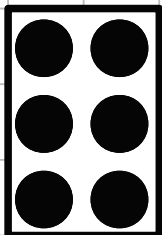


tactique – Spielzüge 12a

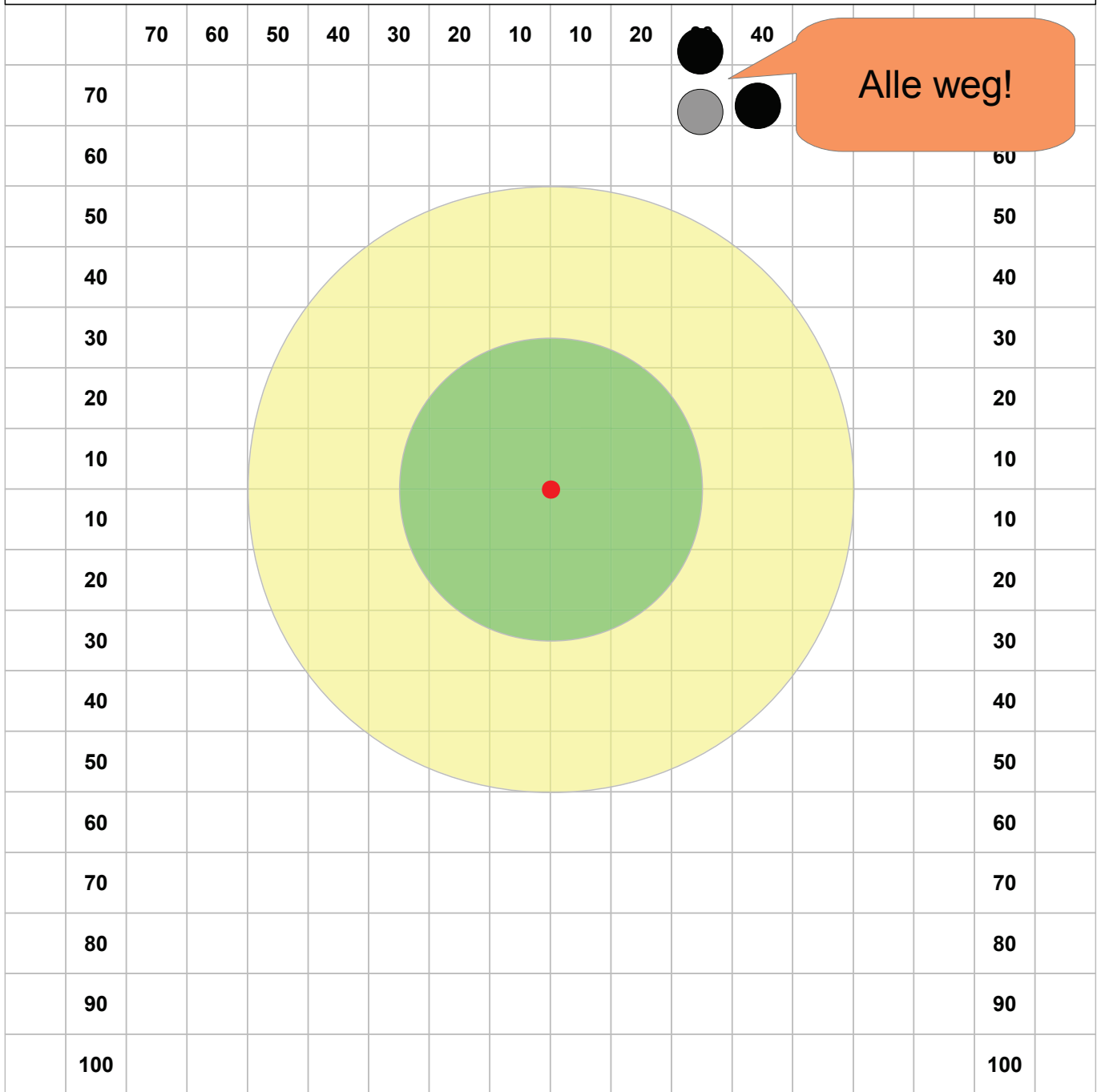


„Winner“ mit doppeltem Wert

**Zwei auf einen Streich
Zwei gegnerische Kugel
mit einem Schuss entfernen.**

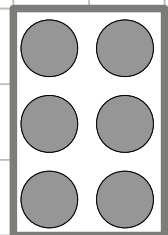
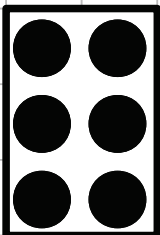


tactique – Spielzüge 12b

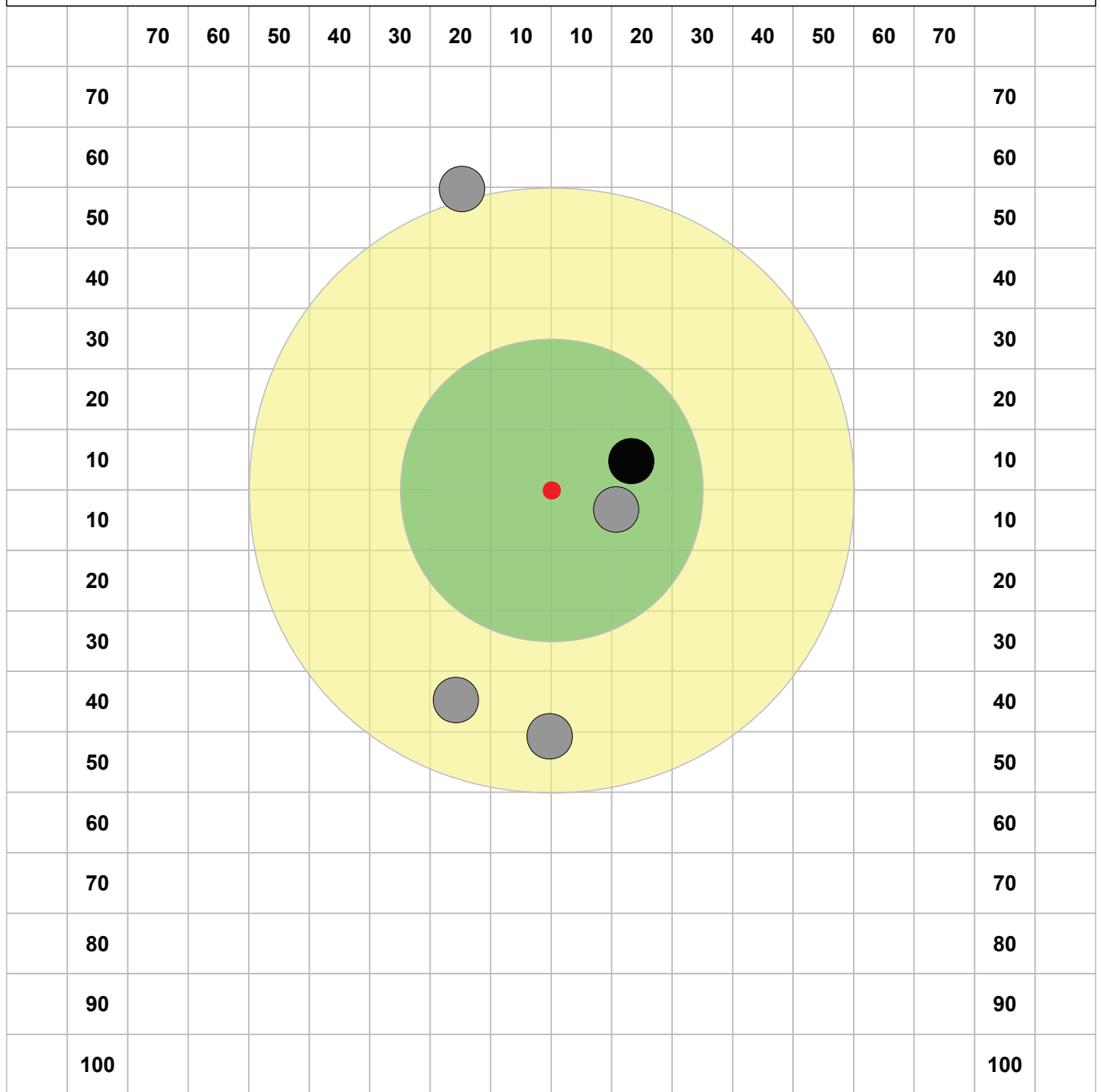


„Winner“ mit doppeltem Wert

**Zwei auf einen Streich
Zwei gegnerische Kugel
mit einem Schuss entfernen.**



tactique – Spielzüge 13



„Winner“ mit doppeltem Wert

Zielkugel ins Aus Schießen

Als letzte Rettung, um die Aufnahme zu annullieren.
 Oder – wenn der Gegner „leer“ ist, um „leicht“ viele Punkte zu machen.
 (So hier das Bild.)

