

Inhalt:

1 Spillbriet, 90 Däppercher, 1 Spillreegel

Unzuel un Spiller: 2

Zil vum Spill:

Den Spiller mat den meeschten Punkten gewënnt.

Véier nammlecht Däppercher an enger Rei gëtt een Punkt.

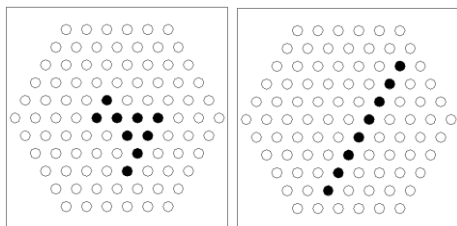
Spillufank:

D'Spiller wielen jee eng Däppchenfaarf. Den éischten Spiller setzt en Däppchen senger Faarf op en belibegt Feld op den eidelen Spillplang (net an der Ränner). Ueschléissend setzt den zweeten Spiller en Däppchen vun der anerer Faarf un en ugrenzend Spillfeld.

Spillverlaf an Strategie:

D'Spiller setzen ofwiesselend jee en Däppchen an hirer Faarf. Zil ass et 4 Däppercher an enger Rei ze setzen. Just Reien an enger vun den 3 virausbestëmmten Richtungen, parallel zum 6-eckegen Spillplang, erginn een Punkt. En Däppchen an enger schoun bestoender 4er-Rei, gëllt och als Deel vun enger neier 4er-Rei wann se déi aner kräizt.

Eng Verlängerung vun enger schonn bestoender 4er-Rei ëm nëmmen 1, 2 oder 3 Däppercher gëllt net als nei 4-Rei. Eng Verlängerung enger 4er-Rei ëm zousätzlech 4 Däppercher ergëtt een Punkt.



Ziel-Steng:

Fir all Punkt leet en Spiller een vun sengen lousen Däppercher op d'Säit. Dat sinn Ziel-Steng.

Enn vum Spill

D'Spill ass fäerdeg wann een vun den Spiller all seng Däppercher gesat huet.

Den Spiller mat den meeschten 4er-Reien gewënnt.

Konzept an Iddi: Martin Dieterle

Contenu :

1 planche de jeu, 90 pions, 1 règle du jeu

Nombre de joueurs : 2

But du jeu :

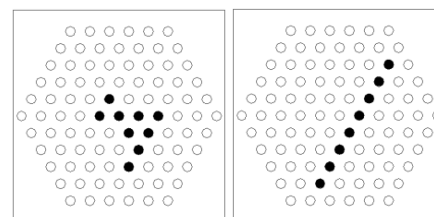
Le joueur qui a le plus de points gagne. Quatre pions identiques et alignés donnent un point.

Début de la partie :

Les joueurs choisissent chacun une couleur de pion. Le premier joueur place un pion de sa couleur sur n'importe quelle case du plan de jeu vide (pas de case de bordure). Ensuite, le deuxième joueur place un pion de l'autre couleur sur une case adjacente.

Déroulement du jeu et stratégie :

Les joueurs placent chacun à leur tour un pion de leur couleur. Le but est de placer 4 pions dans une rangée. Seules les rangées dans l'une des 3 directions prédéfinies, parallèles au plan de jeu hexagonal donnent un point. Un pion dans une ligne de 4 déjà existante est considéré comme faisant partie d'une nouvelle ligne de 4 si celle-ci en croise une autre. Une extension de 1, 2 ou 3 pions d'une rangée de 4 déjà existante n'est pas considérée comme une nouvelle rangée de 4. Une extension de 4 pions supplémentaires d'une rangée de 4 pions donne un point.



Pions de comptage :

Pour chaque point, le joueur met de côté un de ses pions en vrac. Ce sont des pions de comptage.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs a placé tous ses pions.

Le joueur avec le plus grand nombre de 4 rangées gagne.

Idée et copyright : Martin Dieterle

Inhalt:

1 Spielbrett 90 Spielsteine, 1 Spielregel

Anzahl der Spieler: 2

Ziel des Spiels:

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

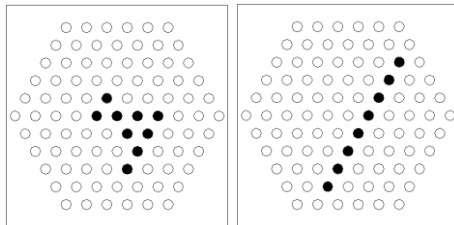
Vier gleiche Steine und in einer Reihe ergeben einen Punkt.

Spielbeginn:

Die Spieler wählen je eine Spielsteinfarbe. Der erste Spieler setzt einen Spielstein seiner Farbe auf ein beliebiges Feld auf dem leeren Spielplan (kein Randfeld). Anschließend setzt der zweite Spieler einen Spielstein der anderen Farbe an ein angrenzendes Spielfeld.

Spielverlauf und Strategie:

Die Spieler setzen abwechselnd je einen Spielstein in ihrer Farbe. Ziel ist es 4 Spielsteine in einer Reihe zu platzieren. Nur Reihen in einer der 3 vorgegebenen Richtungen, parallel zum 6-eckigen Spielplan, ergeben einen Punkt. Ein Spielstein in einer schon bestehenden 4er-Reihe gilt auch als Teil einer neuen 4er-Reihe wenn diese die andere kreuzt. Eine Verlängerung einer schon bestehenden 4er-Reihe um nur 1,2 oder 3 Steine gilt nicht als neue 4er-Reihe. Eine Verlängerung einer 4er-Reihe um zusätzliche 4 Spielsteine ergibt einen Punkt.



Zählsteine:

Für jeden Punkt legt der Spieler einen seiner losen Spielsteine beiseite. Dies sind Zählsteine.

Spielende:

Das Spiel endet wenn einer der Spieler alle seine Spielsteine gesetzt hat.

Der Spieler mit den meisten 4er-Reihen gewinnt.

Idee und Copyright: Martin Dieterle

Content:

1 game board, 90 game pieces, 1 game rules

Number of players: 2

Objective of the game:

The player with most points wins.

Four identical pieces in a row earn one point

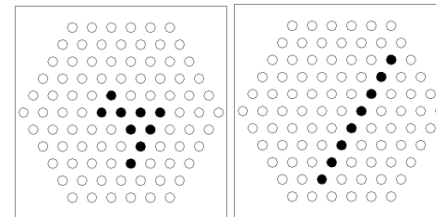
Starting the game:

Each player chooses a game piece color. The first player places a game piece of their color on any empty field on the game board (not on an edge). The second player then places a piece of the other color on an adjacent field.

Strategy:

The players take turns placing a game piece in their color. The goal is to place 4 game pieces in a row. Only rows in one of the 3 specific directions, parallel to the hexagonal game board, earn a point.

A piece in an existing row of 4 also counts as part of a new row of 4 if it crosses the other row. Extending an already existing row of 4 by only 1,2 or 3 pieces does not count as a new row of 4. Extending a row of 4 by additional 4 pieces earns a point.



Scoring:

For each point, the player sets aside one of their loose game pieces. These are scoring pieces.

End of the game:

The game ends when one of the players has placed all of their game pieces

The player with the most rows of 4 wins.

Idea and Copyright: Martin Dieterle