Laurent Escoffier

27

Game author: Laurent Escoffier

Strategy game for two players age 9 years up

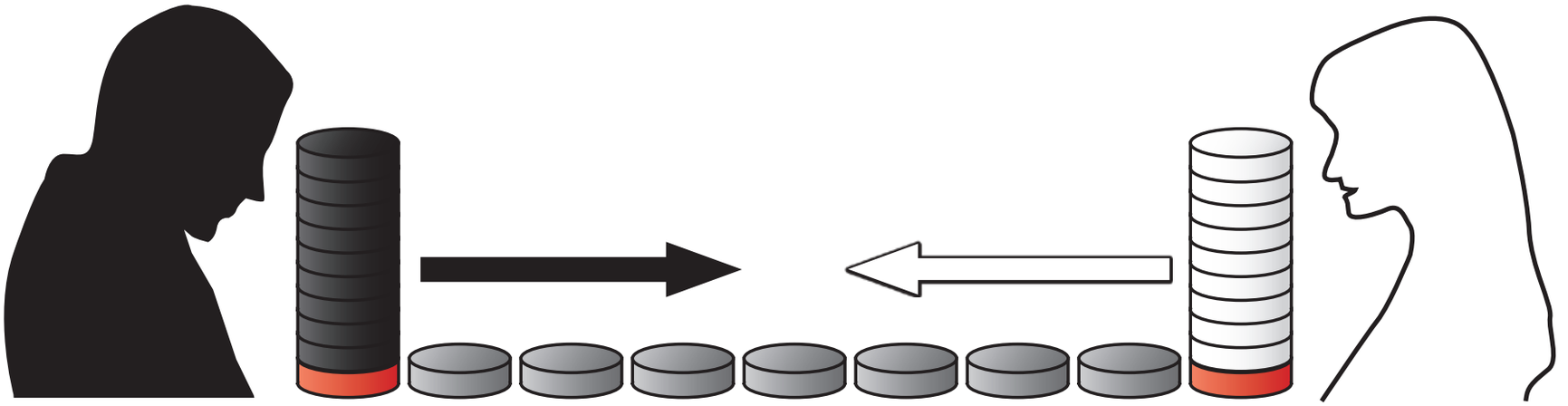
Duration 10–20 minutes

GAME MATERIALS

27 discs (9 x black / 9 x white / 7 x grey / 2 x red)

PREPARATION

Set out the grey discs in a straight line between both players. Add one red disc at both ends of the line. Each player takes the nine discs of one colour and stacks them on the red disc in front of him/her. The first player is nominated.



OBJECT

The object of the game is to create the highest possible stack on the red disc at the opposite end of the line.

PLAY

The player on turn starts by counting the number of his/her stacks, that is, the stacks with his own-coloured disc atop. (Note: In the first round, this number is inevitably 1).
Then, the player must move one of his stacks, or any discs comprising the stack, and advance by exactly this number of steps. His opponent follows the same rule afterwards.
Note: even single discs count as stacks.

Important

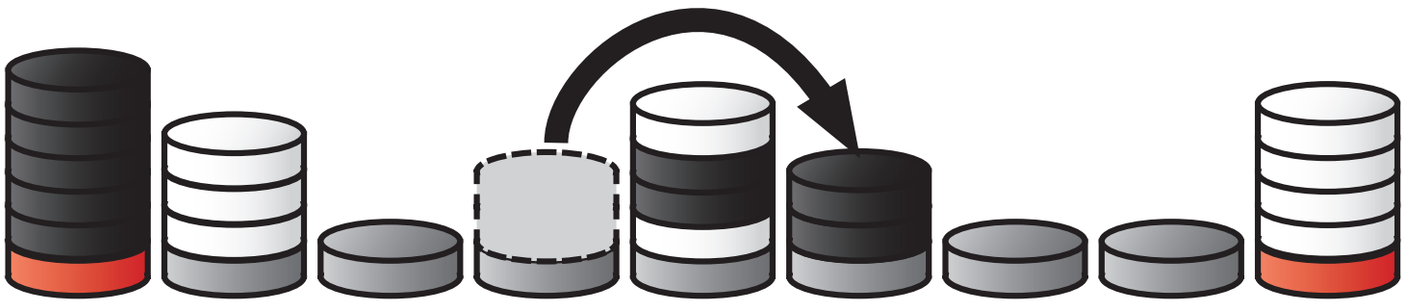
- It is not allowed to go backwards.
- If other discs are already positioned on a field, the new discs are stacked atop.
- If an opponent's discs are in a stack, it is allowed to move them with it.

- The red target disc must be reached with exactly the corresponding number of fields. A stack, which would move beyond a red target disc, cannot be moved.

EXAMPLE

Black moves forwards →

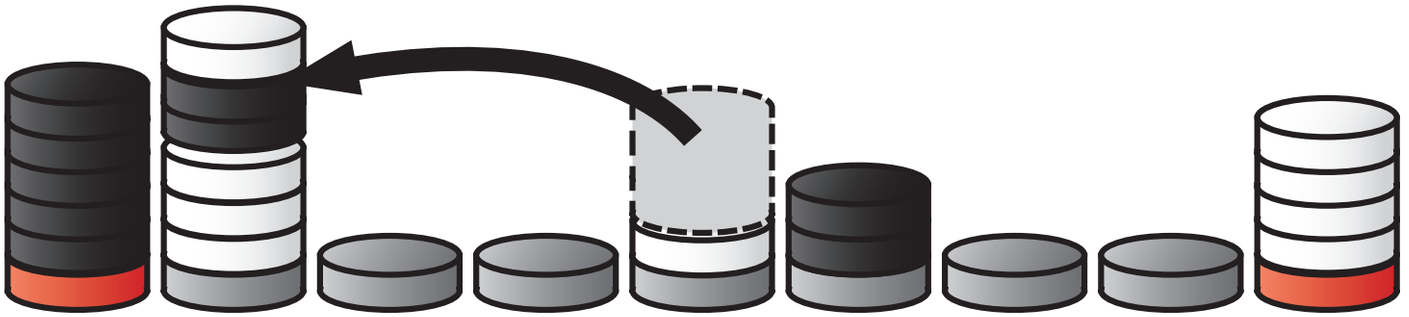
***Black** is on turn. There are 2 black stacks, so the player must advance 2 steps.*



***Black** decides to move with his 2nd stack.*

EXAMPLE

White is on turn. There are 3 white stacks, so white must move stack 1 or 2 (or part of it), since the number of steps for stack 3 would exceed the target.



White moves part of his 2nd stack onto his 3rd stack.

If a player can no longer move, the other player may continue to play for as long as possible. If, during this phase, the blocked player sees a new option to advance, he can move again.

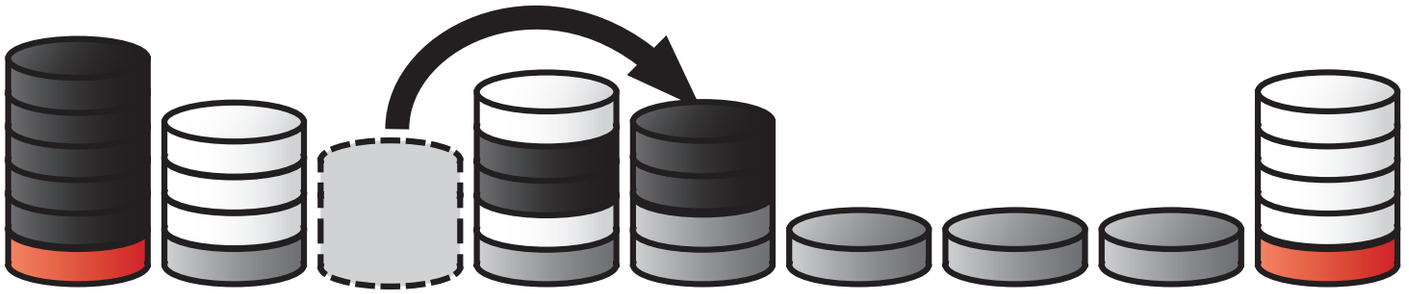
GAME END

The match finishes if none of the players can make any more moves. Now, the height of both stacks on the red target discs is compared. The winner is the player with the higher stack.

VARIANTS

Advanced level

The grey disc, which is at the bottom of a stack, is considered part of the stack and can be moved forward with the other discs atop. This necessarily leads to a shorter path.
The object of the game and all other rules remain unchanged. When calculating the scores, the grey discs comprising a stack are counted exactly the same as the others.



***Black** moves his stack and takes the grey disc with him. This shortens the distance to 8 fields.*

Even more difficult?!

Not only the grey discs but also both red discs are considered as movable discs in a stack, so it is allowed to move them forwards with it. The object – the same as before – is to build the highest stack at the end of the straight line, although now it is no longer necessary for the last field to be a red disc.

© 2017 by Steffen Spiele
Author: Laurent Escoffier
Editing: Redaktion Steffen Spiele
Design: Steffen Mühlhäuser
Graphics: Bernhard Kümmelmann
Rules layout: Christof Tisch
Manufacturing: Ludofact Jettingen
Translation: Emilia Hill

Laurent Escoffier

27

Autor: Laurent Escoffier

Strategiespiel für 2 Spieler ab 9 Jahren

Spieldauer 10–20 Minuten

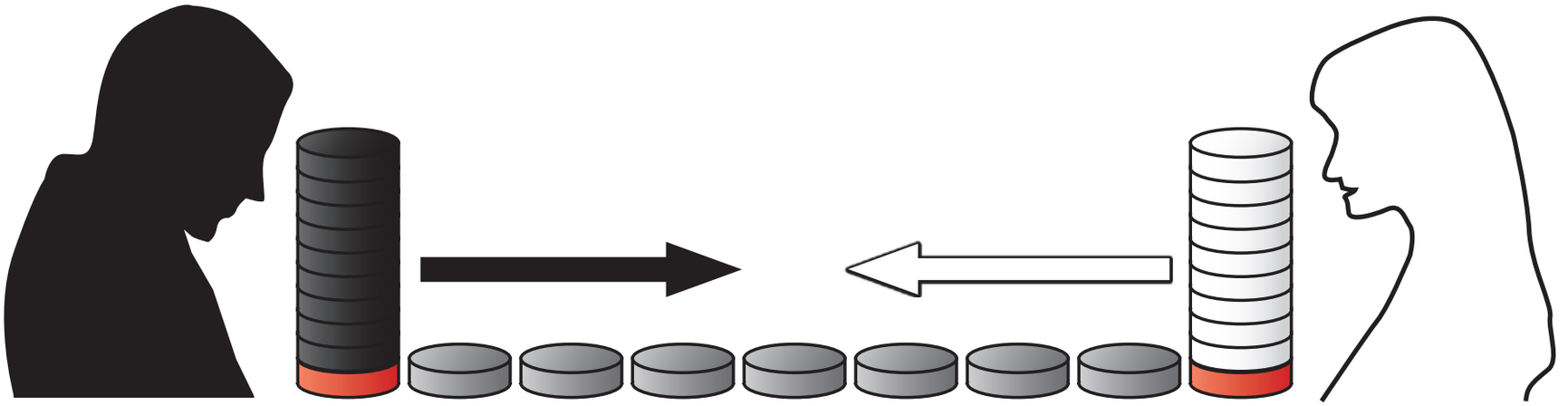
SPIELMATERIAL

27 Scheiben (9 x Schwarz / 9 x Weiß / 7 x Grau / 2 x Rot)

SPIELVORBEREITUNG

Die grauen Scheiben werden in einer geraden Reihe zwischen den Spielern ausgelegt. An den Enden der Reihe wird je eine rote Scheibe angefügt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stapelt die neun Scheiben auf seiner roten Startscheibe zu einem Turm. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



SPIELZIEL

Ziel ist es einen möglichst hohen Turm auf dem roten Feld am anderen Ende der Reihe zu bilden.

SPIELWEISE

Wer am Zug ist zählt zunächst die eigenen Türme, also die Stapel, deren oberster Spielstein die eigene Farbe zeigt.
(In der ersten Runde ist die Zahl der Türme pro Farbe immer 1.)
Dann muss der Spieler einen seiner Türme oder eine beliebige Anzahl von Scheiben eines Turms um genau diese Zahl vorwärtsbewegen.
Danach verfährt der Mitspieler nach derselben Regel.
Achtung: Auch einzelne Scheiben gelten als Türme.

Wichtig

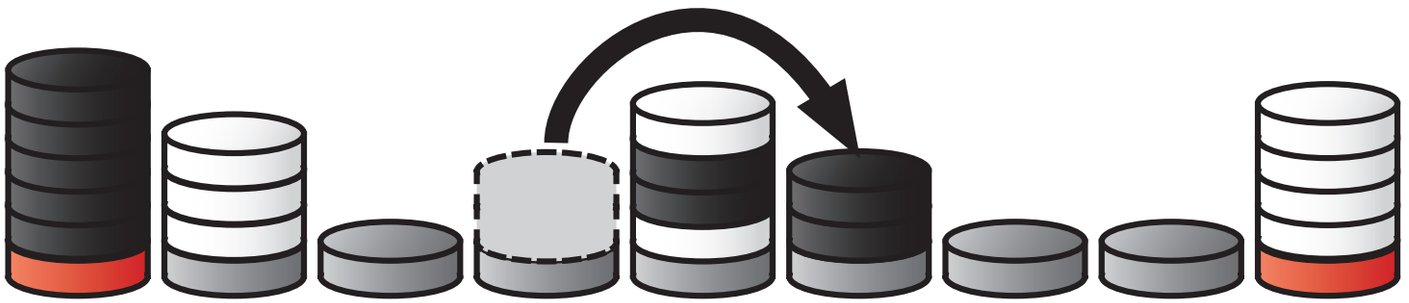
- Es ist nicht erlaubt rückwärts zu ziehen.
- Wenn auf einem Feld bereits andere Scheiben sitzen, werden die ankommenden Scheiben darauf gestapelt.
- Befinden sich in einem Stapel gegnerische Scheiben, dürfen diese mitbewegt werden.

- Auch die rote Zielscheibe muss mit exakter Schrittlänge erreicht werden. Ein Turm, der über eine rote Zielscheibe hinaus ziehen würde, darf nicht bewegt werden.

BEISPIEL

Zugrichtung Schwarz →

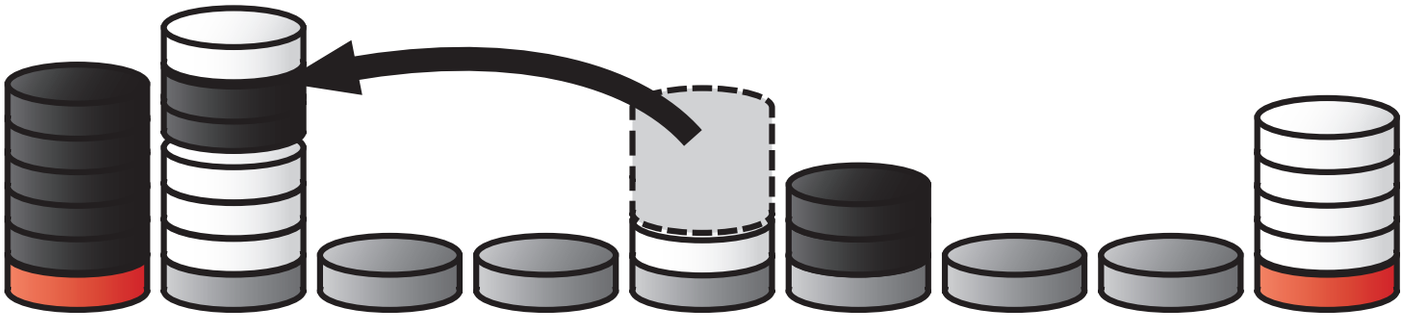
***Schwarz** ist am Zug. Es gibt 2 schwarze Türme, also muss der Spieler 2 Schritte machen.*



***Schwarz** entscheidet sich dafür mit seinem 2. Stapel zu ziehen.*

BEISPIEL

Weiß ist am Zug und es gibt 3 weiße Türme. Da Stapel 3 mit der Schrittlänge über das Ziel hinausgehen würde, muss Weiß Stapel 1 oder 2 (oder einen Teil davon) bewegen.



Weiß zieht mit einem Teil seines 2. Stapels auf seinen 3. Stapel.

Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, darf der andere Spieler so lange weiterspielen wie es ihm möglich ist. Entsteht in dieser Phase eine erneute Zugmöglichkeit für den blockierten Spieler, darf dieser wieder ziehen.

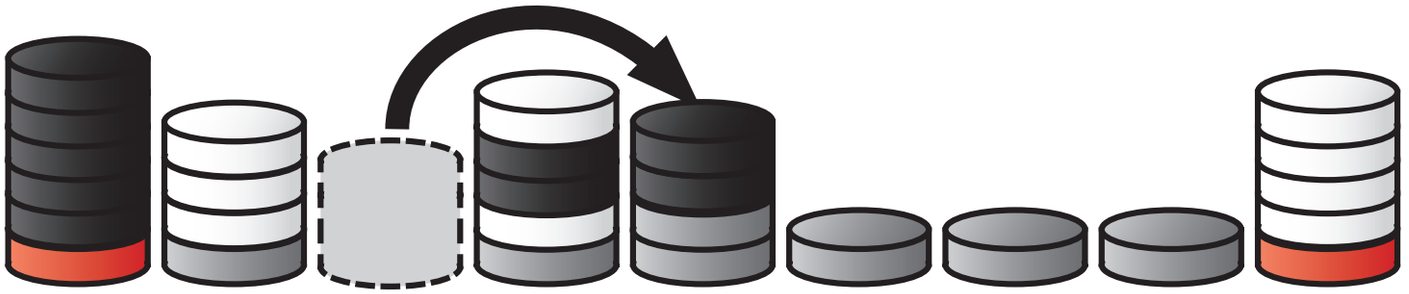
SPIELENDE

Können beiden Spieler nicht mehr ziehen, endet die Partie. Nun wird die Höhe der beiden Türme auf den roten Zielscheiben verglichen. Der Spieler mit dem höheren Turm gewinnt.

VARIANTEN

Erhöhter Schwierigkeitsgrad

Die graue Scheibe, die sich unter einem Stapel befindet, wird als Teil des Stapels angesehen und kann, zusammen mit den darauf sitzenden Scheiben, weiterbewegt werden. Dies führt zwangsläufig zu einer Verkürzung des Weges.
Das Spielziel und alle anderen Regeln bleiben unverändert.
Bei der Wertung werden die grauen Scheiben in einem Turm genauso gerechnet wie die anderen.



***Schwarz** zieht seinen Stapel und nimmt den grauen Stein mit. Dadurch verkürzt sich die Strecke auf 8 Felder.*

Noch schwerer?!

Nicht nur die grauen, sondern auch die beiden roten Scheiben werden als bewegliche Scheiben eines Stapels angesehen und dürfen zusammen mit ihm weiterbewegt werden. Das Ziel ist nach wie vor den höchsten Turm am Ende der Reihe zu bilden, wobei das letzte Feld nun nicht mehr zwingend eine rote Scheibe sein muss.

© 2017 by Steffen Spiele
Autor: Laurent Escoffier
Lektorat: Redaktion Steffen Spiele
Gestaltung: Steffen Mühlhäuser
Grafik: Bernhard Kümmelmann
Regellayout: Christof Tisch
Fertigung: Ludofact Jettingen

RÈGLES DU JEU

Laurent Escoffier

27

Auteur : Laurent Escoffier

Jeu de stratégie pour deux joueurs à partir de 9 ans

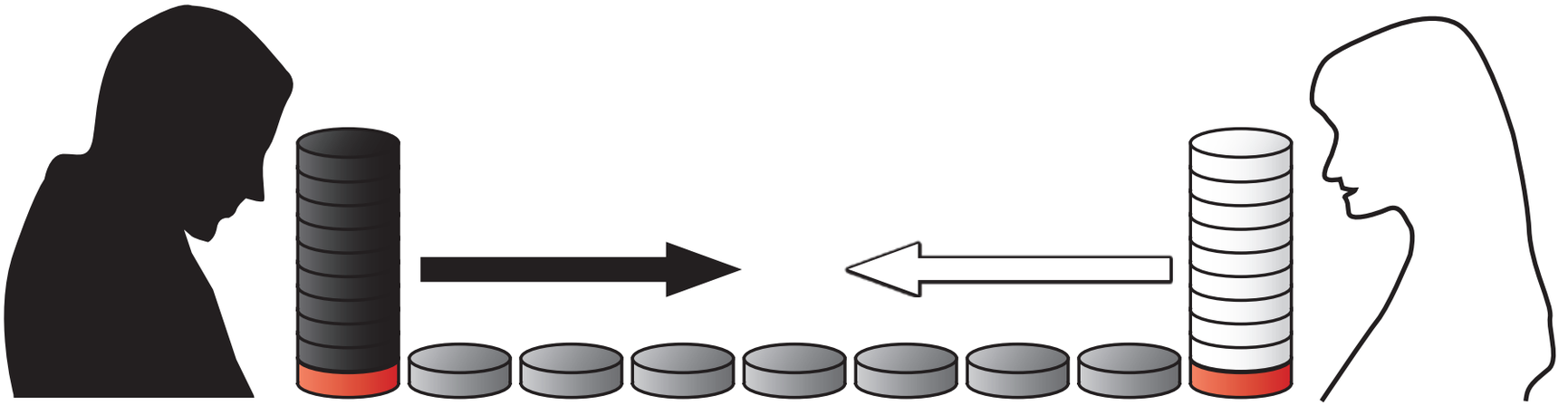
Durée 10-20 minutes

MATÉRIEL

27 pions (9 noirs / 9 blancs / 7 gris / 2 rouges)

PRÉPARATION

Disposer les pions gris en 1 ligne allant d'un joueur à l'autre. Ajouter 1 pion rouge à chaque extrémité. Chaque joueur prend les 9 pions d'une couleur et les empile sur le pion rouge devant lui. Un premier joueur est tiré au sort.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de construire la plus haute pile possible sur le pion rouge situé à l'extrémité opposée de la ligne.

DÉROULEMENT

Le joueur donc c'est le tour de jouer commence par compter le nombre de piles qu'il possède, c'est-à-dire celles dont le pion supérieur est de sa couleur.
(**NB:** Ce nombre est forcément de 1 au premier tour).
Puis le joueur doit faire avancer tout ou partie d'une de ses piles d'un nombre de cases strictement égal à ce nombre.
C'est ensuite à l'autre joueur de faire de même.
NB: un pion seul est considéré comme une pile.

Important

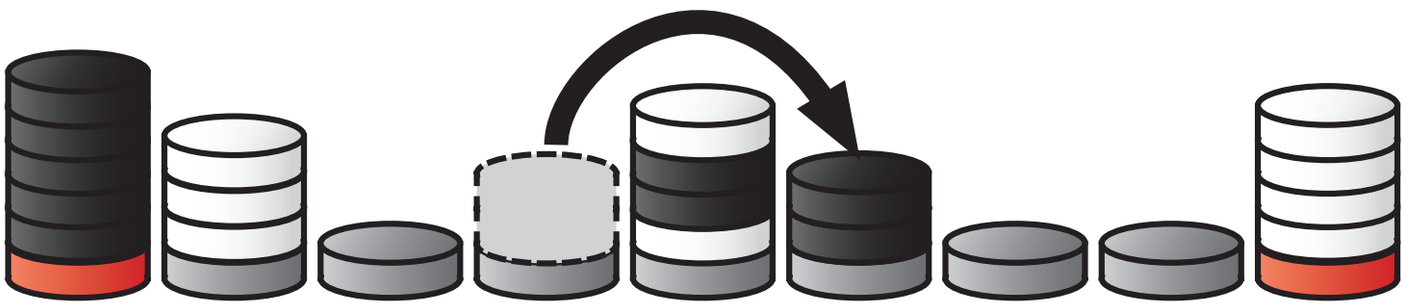
- Il est interdit de reculer.
- Il peut y avoir des pions adverses parmi ceux que l'on déplace.
- Si la case d'arrivée est occupée, les nouveaux pions sont empilés sur ceux déjà présents.

- Pour atteindre le pion rouge, il faut se déplacer du nombre exact de cases. Une pile qui dépasserait le pion rouge ne peut pas être jouée.

EXEMPLE

Sens de déplacement des pions noirs →

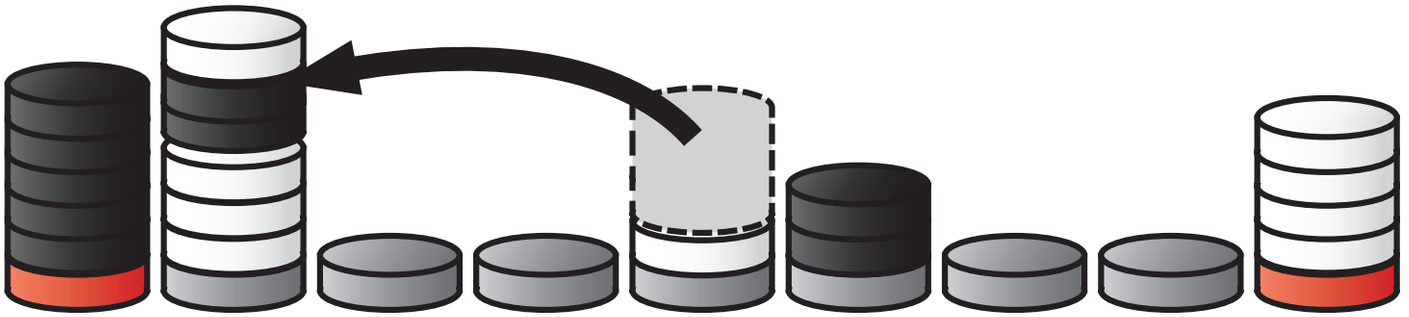
*C'est à **Noir** de jouer. Il y a 2 piles noires, donc il doit faire un déplacement de 2 cases.*



***Noir** choisit de déplacer sa 2e pile.*

EXEMPLE

C'est au tour de Blanc qui a 3 piles. Il doit déplacer sa pile 1 ou 2, car la pile 3 dépasserait la dernière case.



Blanc déplace une partie de sa 2e pile sur sa 3e pile.

Si un joueur est bloqué, l'autre continue seul aussi longtemps que possible. Si durant cette phase, le joueur bloqué a de nouveau la possibilité de jouer, il peut le faire.

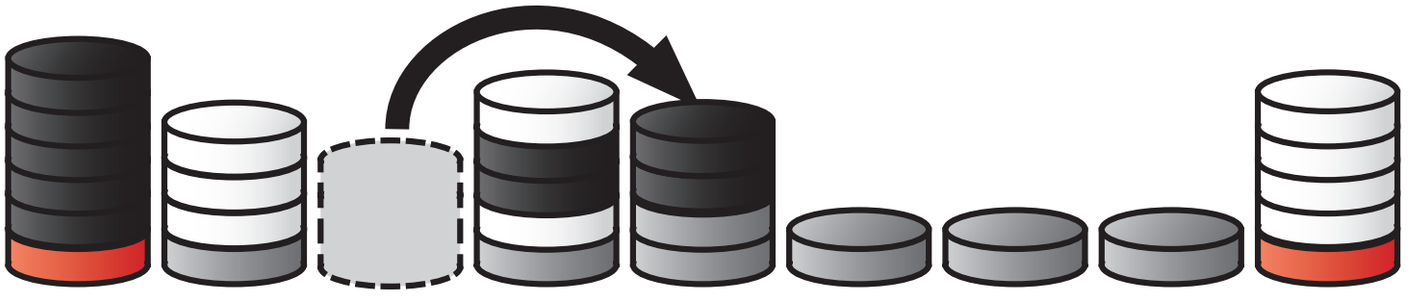
FIN DU JEU

La partie prend fin quand plus aucun joueur ne peut faire de déplacement. On compare alors la hauteur des 2 piles situées sur les pions rouges. Le gagnant est le joueur qui a la plus haute pile.

VARIANTES

Plus difficile

Le pion gris situé sous une pile fait partie de celle-ci et peut être déplacé avec les pions du dessus. Cela a pour effet de supprimer définitivement la case. Le but du jeu et les autres règles ne changent pas. Lors du calcul des scores, les pions gris situés dans une pile comptent comme les autres.



***Noir** déplace sa pile en prenant le pion gris avec. Le chemin se retrouve réduit à 8 cases.*

Encore plus difficile ?

Non seulement les pions gris, mais aussi les 2 pions rouges peuvent être déplacés dans une pile. Le but – toujours le même – est de construire la pile la plus élevée à l'autre bout de la ligne, bien qu'à présent ce ne soit plus forcément un pion rouge qui en constitue la base.

© 2017 by Steffen Spiele
Auteur: Laurent Escoffier
Lectorat: Rédaction Steffen Spiele
Conception : Steffen Mühlhäuser
Graphisme : Bernhard Kümmelmann
Mise en page règle : Christof Tisch
Réalisation : Ludofact Jettingen

REGLA DE JUEGO

Laurent Escoffier

27

Autor: Laurent Escoffier

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 9 años

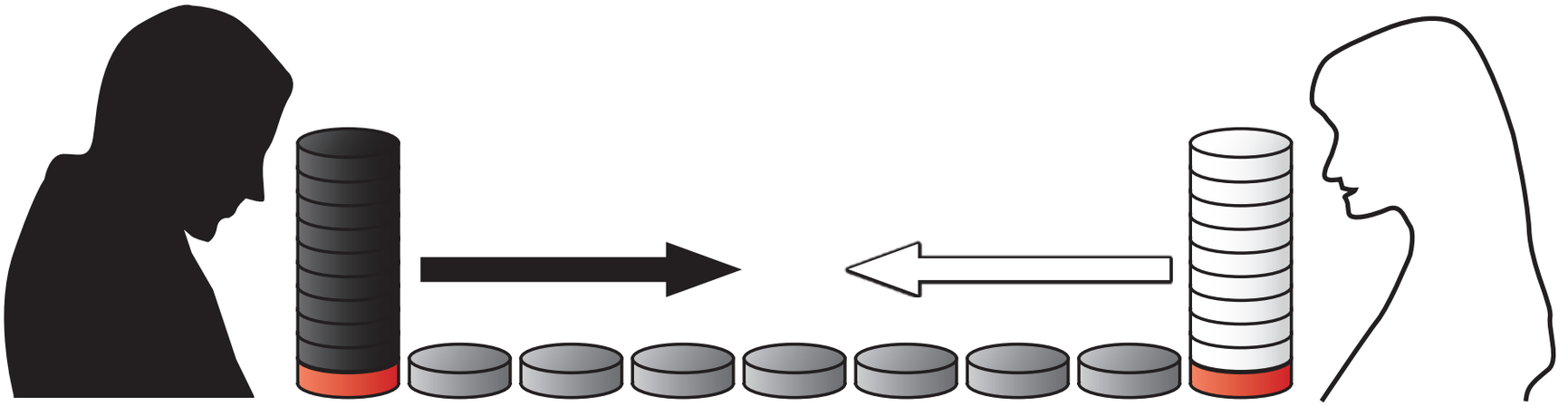
Duración 10-20 minutos

COMPONENTES

27 discos (9 x negros / 9 x blancos / 7 x grises / 2 x rojos)

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Disponer los discos grises en una línea recta entre ambos jugadores. Añadir un disco rojo a ambos extremos de la línea. Cada jugador coge los nueve discos de su color y los apila encima del disco rojo frente a él. Escoger un primer jugador.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es conseguir la pila más alta posible encima del disco rojo situado en el lado opuesto de la línea.

CÓMO SE JUEGA

En su turno, el jugador cuenta el número de sus apilamientos, es decir, los apilamientos con discos de su color encima de la pila (**nota:** en el primer turno, este número será inevitablemente 1).

Ahora el jugador deberá mover uno de sus apilamientos, entero o parte de él, y avanzarlo exactamente esa cantidad de casillas.

Su oponente hará lo mismo en su turno.

Nota: incluso un disco en solitario cuenta como apilamiento.

Importante

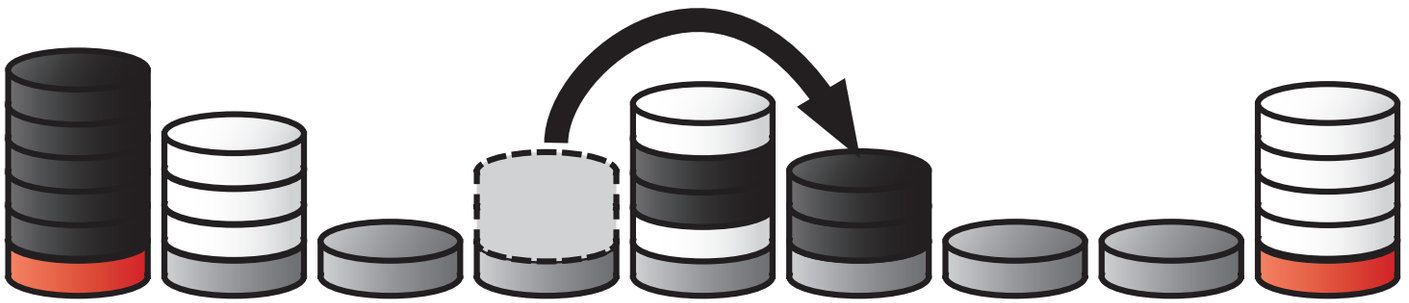
- No está permitido mover hacia atrás.
- Si en la casilla a la que se mueve el jugador hubiera otros discos, los discos recién movidos se apilarán encima.
- Si el apilamiento a mover contiene discos del oponente, está permitido moverlos junto con los propios.

- Se debe llegar al disco rojo con la cantidad exacta de movimientos. Si un apilamiento debiera moverse más allá del disco rojo, no podrá mover.

EJEMPLO

Negro mueve hacia adelante ➡

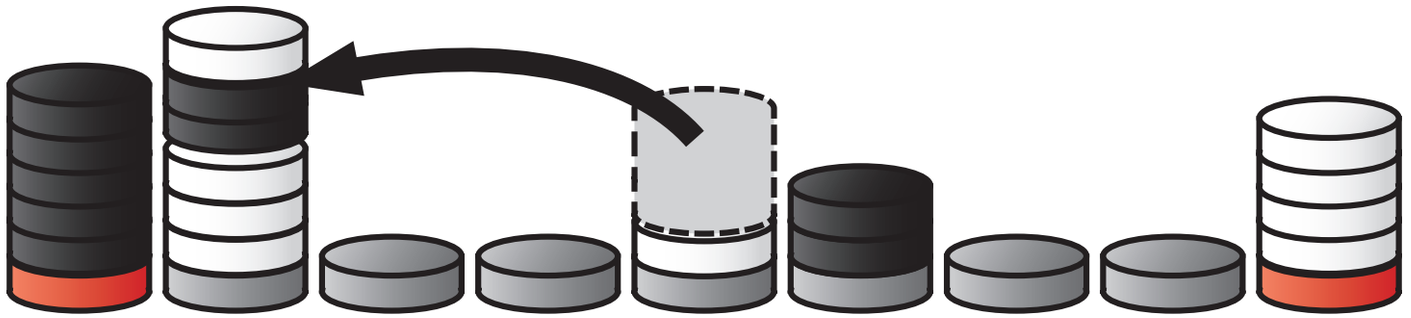
*Es el turno del **jugador negro**. Hay 2 apilamientos negros, por lo que el jugador deberá avanzar 2 casillas.*



***El jugador negro** decide mover su segundo apilamiento.*

EJEMPLO

Turno del jugador blanco . Hay 3 apilamientos blancos, por lo tanto, el jugador deberá avanzar la pila 1 o la pila 2 (o parte de ellas), ya que la cantidad de casillas para avanzar la pila 3 iría más allá del disco rojo.



El jugador blanco decide mover parte de su segundo apilamiento encima de su tercer apilamiento.

Si un jugador no pudiera mover, su oponente podrá seguir moviendo mientras pueda. Si posteriormente, el jugador bloqueado viera una nueva oportunidad de mover, podrá hacerlo de la manera habitual.

FINAL DE LA PARTIDA

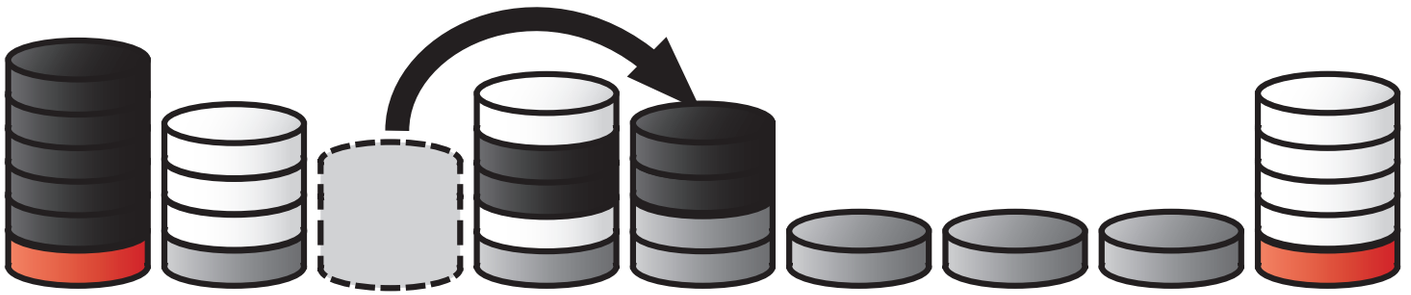
El juego termina en el momento en que ninguno de los 2 jugadores pueda mover. Comparar la altura de los apilamientos encima de los correspondientes discos rojos. El jugador con la pila más alta será el ganador.

VARIANTES

Nivel avanzado

El disco gris al fondo de una pila podrá considerarse parte de un apilamiento y moverse hacia adelante junto con el resto de los discos encima suyo. Esto provocará que el recorrido sea más corto.

El objetivo del juego y el resto de reglas, permanecen sin cambios. A la hora de calcular la puntuación, los discos grises en un apilamiento cuentan como cualquier otro.



*El **jugador negro** mueve su apilamiento y decide llevarse el disco gris con él. Esto reduce el recorrido a 8 casillas.*

¿Aún más difícil?

No solo podrán moverse los discos grises, sino que ahora también los discos rojos finales podrás formar parte de un apilamiento al mover. El objetivo, igual que antes, es conseguir el apilamiento más alto al final de la línea, solo que ahora, no necesariamente el disco final será rojo.

© 2017 by Steffen Spiele
Autor: Laurent Escoffier