

SPROCKET

Note : reportez-vous aux règles allemandes pour les figures.

OBJECTIF

Soyez le premier joueur à mettre en jeu toutes ses pièces (pions).

MISE EN PLACE

Placez les rotors (disques en bois qui tournent) sur le plateau comme indiqué sur l'image (Fig.1).

Choisissez une couleur de pions. Pour 2 joueurs, 32 tuiles de même couleur sont distribuées à chaque joueur. Pour 4 joueurs, 16 tuiles de la même couleur sont distribuées. Décidez qui commence le jeu.

À tour de rôle, chaque joueur insère la moitié de ses pions dans les trous du plateau jusqu'à ce qu'ils soient tous remplis (Fig. 2).

Ensuite, l'objectif est de placer toutes vos tuiles restantes sur le plateau. Pour cela il faut faire des ENGRENAGES (un cercle complet qui contient 4 trous) en déplaçant et en faisant tourner les rotors, créant de nouvelles formations (Fig.2).

MOUVEMENTS

Un mouvement consiste à prendre un rotor contenant au moins un de ses pions (fig. 3 ou 4) et à le déplacer vers une nouvelle position sur le bord du plateau. Il est interdit de jouer un coup qui reviendrait à la position précédente. Le rotor peut être tourné dans n'importe quel sens avant d'être replacé sur le plateau (fig. 5).

EMPILER LES PIONS

Chaque fois que vous créez un ENGRENAGE (fig. 2), vous devez prendre un de vos pions de votre réserve pour le poser sur un autre de vos pions qui ne fait pas partie d'un ENGRENAGE (fig. 6). Si vous formez plus d'un ENGRENAGE en un seul coup, vous pouvez poser autant de pions que d'ENGRENAGES que vous avez créés.

Au fur et à mesure que le jeu progresse, des ENGRENAGES vont avoir des piles de pions de différentes hauteurs et lorsque cela se produit, tous les joueurs représentés dans l'ENGRENAGE doivent ajouter des pions de leur réserve jusqu'à ce que toutes les piles soient nivelées à la même hauteur (fig.7).

- De même si plusieurs ENGRENAGES ont été créés en un seul coup, tous les empilements de tous les ENGRENAGES créés doivent être ajustés à la même hauteur par les joueurs concernés.
- Encore une fois, si vous êtes celui qui crée l'ENGRENAGE ou les ENGRENAGES, vous devez prendre un pion de votre réserve pour chaque engrenage créé et le placer sur un de vos pions qui ne fait pas partie d'un ENGRENAGE (fig.6).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui n'a plus de pion dans sa réserve gagne la partie.

PARTICULARITÉS DU JEU

- Les piles ne peuvent jamais être abaissées.
- Essayez de former des ENGRENAGES où se trouvent des piles plus élevées de vos adversaires. De cette façon, ce sera VOUS qui aurez la possibilité de mettre des jetons en jeu, pas eux.
- Il n'y a pas de limite de hauteur des piles.
- Une pile ne peut pas contenir des pions de différentes couleurs.

ZIEL

Seien Sie der erste Spieler, der alle seine Steine (Bauern) ins Spiel bringt.

AUFSTELLUNG

Positionieren Sie die Anker (sich drehende Holzscheiben) wie abgebildet auf dem Spielbrett (Abb. 1).

Wählen Sie eine Figurenfarbe. Bei 2 Spielern werden an jeden Spieler 32 gleichfarbige Steine ausgegeben. Bei 4 Spielern werden 16 gleichfarbige Steine verteilt. Legen Sie fest, wer zuerst spielt.

Setzen Sie nacheinander die Hälfte ihrer Steine in die kleine Öffnungen auf dem Spielbrett, bis alle gefüllt sind (Abb. 2).

Ihr Ziel ist es letztendlich, ALLE Ihre Steine unterzubringen. Dies erreichen Sie durch erstellen von ZAHNRÄDERN (ein voller Kreis, der 4 Anker enthält), welche durch Schieben und Drehen der Anker in neue Formationen gebildet werden (Abb. 2).

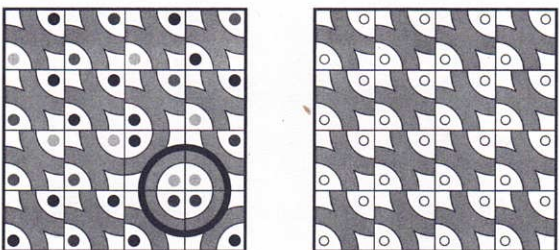


fig. 2

fig. 1

ZÜGE

Ein Zug besteht darin, einen beliebigen Anker, der mindestens einen Ihrer Steine enthält, zu nehmen, und ihn an eine neue Position entlang des Spielfeldes zu setzen (Abb. 3 und 4). Sie können ihn aber nicht wieder dort einsetzen, wo er herkam. Sie können keinen Spielzug machen, welcher entgegengesetzt zum vorherigen ist. Sie können den Anker in eine beliebige Richtung drehen, bevor Sie ihn woanders einsetzen (Abb. 5).

HOCHSTAPELN

Jedes Mal, wenn Sie ein ZAHNRAD (Abb. 2) bilden, müssen Sie einen Stein aus Ihrer Reserve nehmen und ihn auf einen der Steine aufsetzen, der nicht Teil eines ZAHNRADES ist (Abb. 6). Wenn Sie mehr als ein ZAHNRAD pro Runde bilden können, können Sie so viele Steine ins Spiel bringen, wie Sie ZAHNRÄDER gebildet haben. Nach einiger Zeit können die ZAHNRÄDER aus vier Stein stapeln unterschiedlicher Höhe bestehen. Wenn dies passiert, müssen alle Spieler einem ZAHNRAD so viele Steine aus Ihrer Reserve wie nötig hinzufügen, um die Stapel im ZAHNRAD auf dieselbe Höhe zu bringen (Abb. 7).

- Wenn mehr als ein ZAHNRAD pro Zug gebildet wird, müssen alle Stapel in jedes ZAHNRADES auf dieselbe Höhe gebracht werden.

- Wenn Sie wieder der sind, der das/die ZAHNRAD/ZAHNRÄDER gebildet hat, nehmen Sie einen Stein aus Ihrer Reserve und stapeln ihn beliebig auf einen Ihrer Steine, der kein Teil eines ZAHNRADS ist (Abb. 6).

ZEIT ABGELAUFFEN

Der erste Spieler, der alle seine Steine aufbraucht, gewinnt das Spiel.

REGELN:

- Stapel dürfen niemals abgesetzt werden.
- Versuchen Sie ZAHNRÄDER zu bilden, die höhere Stapel von Ihnen, als von Ihren Gegnern enthalten. Auf diese Weise dürfen Sie nämlich Steine hinzufügen und nicht die anderen!
- Es gibt keine Höhenbeschränkung für die Anzahl Steine pro Stapel.
- Es ist verboten, Steine unterschiedlicher Farben zu stapeln.

Fig. 7 - Alcanzar la misma altura que "A".
Erreichen die gleiche Höhe wie "A".

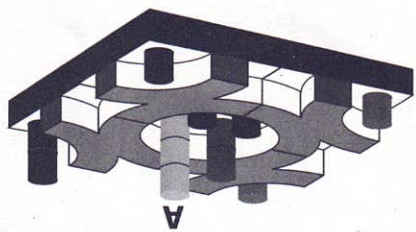


Fig. 6 / Abb. 6

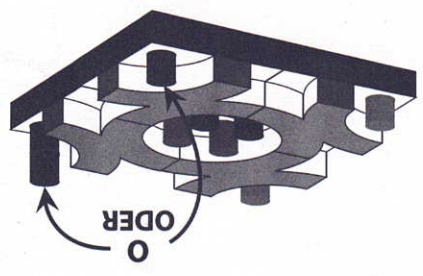


Fig. 5 / Abb. 5

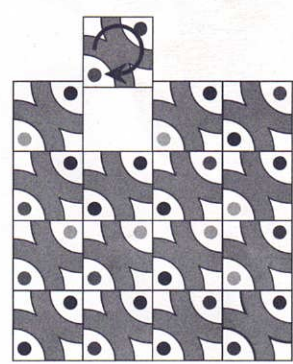


Fig. 4 / Abb. 4

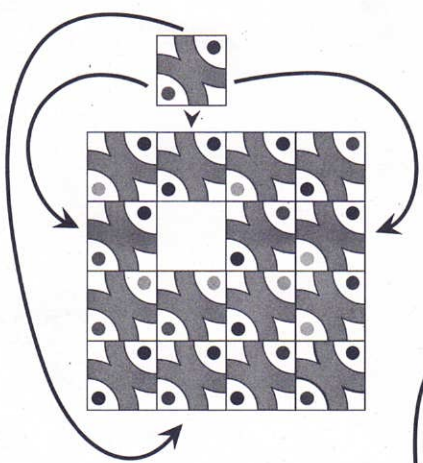


Fig. 3 / Abb. 3

