

K A
R O



Steffen Mühlhäuser



Hopper and Sneaker

A strategy game for 2 players by Steffen Mühlhäuser

Components

24 tiles

6 red pieces

6 white pieces

Object of the game

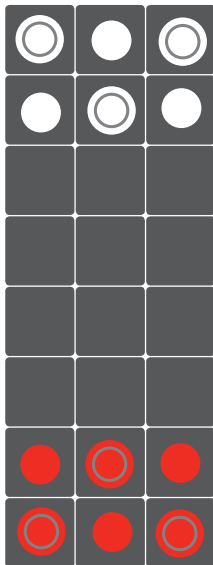
A player must move his pieces on the opposite side of the board.

Setup

The 24 tiles are laid out lengthwise between the players so they form a 3x8 rectangle. Each player gets 6 pieces of a color, which he sets up into the first two rows on his side of the playing board.

Three pieces set up with their markings downward (Sneaker) and three with their markings upward (Hopper). The arrangement of the pieces on the six starting tiles is left to the players. (fig 1)

A starting player is chosen randomly.



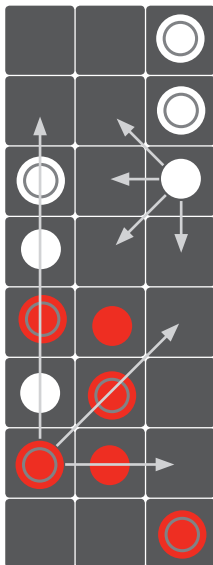
Gameplay

The player in his turn moves a piece of his color.

The Sneaker

A Sneaker moves in a horizontal, vertical or diagonal direction into a free adjacent field. It cannot jump.

Four possible moves of a Sneaker.



The Hopper

A Hopper jumps in a straight line over one or more adjacent pieces (red or white) into a free tile behind them. It cannot simply move.

He always HAS to jump over an adjacent piece.

Three possible jumps of a Hopper.

Transforming (turning) the pieces

- Every time a Sneaker moves on a free adjacent field, it becomes a Hopper.
- Every time a Hopper jumps over another piece (or pieces), it becomes a Sneaker.

It is allowed to move a piece backwards.

Game End

The player who first moves his pieces into the opposite side of the board wins. Never mind if the pieces are reaching their six places as Sneaker or hopper.

You also win when your six pieces can not come nearer to the opposite side because there is still one or more pieces of your opponenet, which did not move away from their start position.

For advanced players

The players may decide with how many hoppers or sneakers they start the game and where they place the figurs on the six starting fields.

ENLIGHTENMENT

Game materials

2 x 8 pieces

24 square tiles

Object of the game

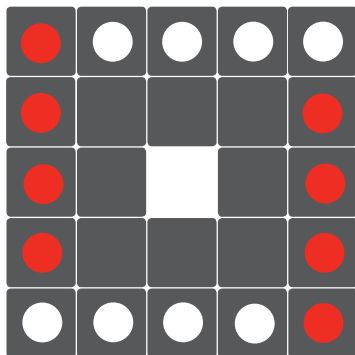
The aim of the game is for each player to find enlightenment for his or her game pieces (by flipping them over!) and to be the first to move all the pieces to the edge of the playing area.

Preparation

The tiles are placed together to form a playing square comprising 5 x 5 fields. The space in the middle is left unoccupied.

The game pieces are positioned at the edge of the playing area with circular markings face down (see sketch).

The first player is nominated.



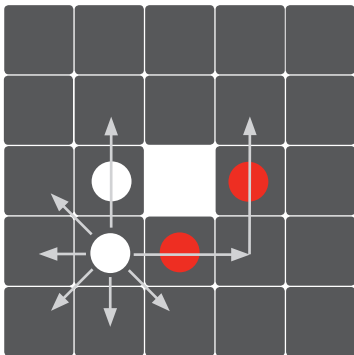
Play

Moving the game pieces

The player taking the next turn moves one of his/her own-coloured pieces. A game piece may be moved in any direction to an adjacent and unoccupied field. A game piece may also jump horizontally or vertically over an adjacent piece. It can either jump over its own or an opponent's game piece.

Consecutive jumps over more than one piece are allowed though they are not compulsory.

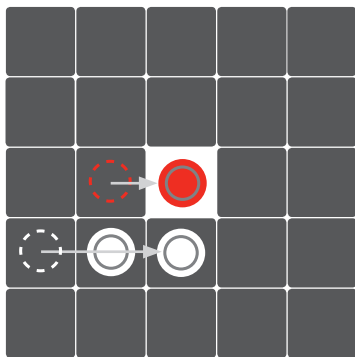
Diagonal jumps are not allowed



Enlightenment (or flipping over) game pieces

There are two paths to enlightenment!

1. If a game piece is moved to the free space in the middle, it may be flipped over and, as a sign of enlightenment, displays the circle face upwards.
2. If a game piece jumps over another piece already flipped over, this 'enlightenment' catches on and the second piece can also be flipped over!



If a game piece, which has been flipped over, jumps over another 'enlightened' piece this has no effect.

Reaching the goal

The aim for enlightened game pieces is to reach the edge of the playing area.

Flipped over pieces can be spread across any combination of the fields at the edge of the game area.

End

The first player to reach the edge of the playing area with all his or her own-coloured enlightened pieces is the winner!

FOUR CIRCLES

Components

20 tiles

6 red pieces

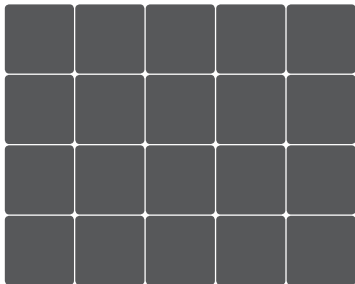
6 white pieces

Object of the game

The object of the game is to be the first to place four pieces of your own color (with the markings on top) into a line.

Set up

Build a 5x4 playing board using the 20 tiles. Each player takes the 6 pieces of his color and a starting player is chosen at random.



Gameplay

In the first part of the game the players place their pieces on the board.

In the second part they move their pieces and change the playing board.

1. Placing the pieces

The player in turn place one of his pieces on a free tile.

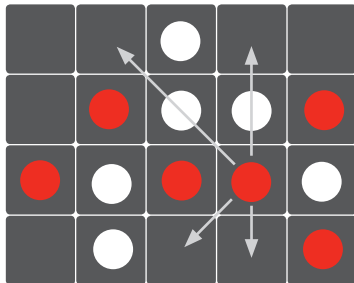
The markings on the pieces must face downwards.

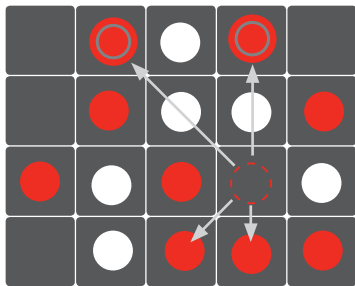
When both players finish placing their pieces the second part of the game begins.

2. Moving the pieces

A player moves one of his pieces to an adjacent free tile (horizontally, vertically or diagonally) or jump over an adjacent piece and land on a free tile behind it. (fig 1).

The piece he jumps over can be one of its one or one of the opponents pieces.





If it jumps over another piece the moving piece is flipped so that it's marking is now on top. If it just moved on an adjacent tile the status of the piece doesn't change.

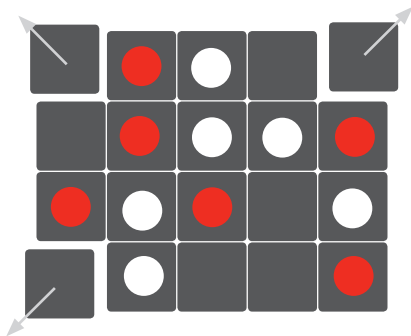
If a piece with a marking on top jumps over another piece, the marked side is turned downwards.

3. Moving the tiles

At the start of his turn a player may move a tile from the edge of the board and place it anywhere on the board next to another tile.

A tile can be moved only if...

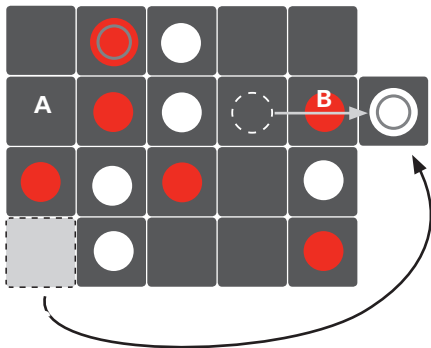
- there is no piece on it
- it has at least two free edges
- it doesn't separate other tiles from the main board (a tile is considered separated if it touches the main board only with a corner)



In the above example the tiles A, B and C can be moved. A tile can be placed in a new position if

- it touches at least one side of an existing tile and
- a player's piece is immediately moved on it

If a player can not satisfy both a) and b) then he can not move a tile.



Game End

The player with four of his pieces in a line (horizontally, vertically or diagonally) with their markings on top wins.

The white player moves tile C to a new position and moves his piece on the tile by jumping over red.

K A
R O



Steffen Mühlhäuser

SCHLEICHER & HÜPFER

Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

24 Platten

6 rote Spielsteine

6 weiße Spielsteine

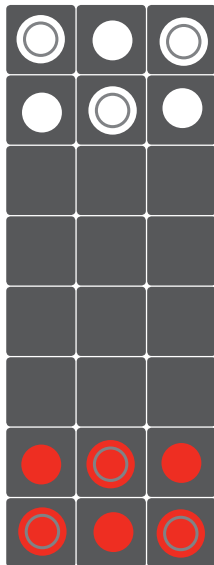
Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster mit den eigenen Steinen die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die 24 Platten zu einem Rechteck von 3 mal 8 Feldern ausgelegt. Jeder Spieler erhält 6 Steine einer Farbe, die er auf den (von ihm aus gesehen) ersten beiden Reihen des Spielfeldes aufstellt.

Dabei werden je drei Steine als Schleicher aufgestellt (mit den Kreismarkierungen nach unten) und drei als Hüpfper (Kreise nach oben). Der Anfangsspieler wird ausgelost



Spielweise

Die Spieler bewegen abwechselnd jeweils einen Stein ihrer Farbe.

Der Schleicher

Der Schleicher zieht in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld.

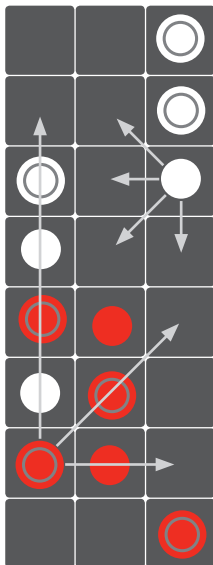
Vier mögliche Züge
eines weißen
Schleichers

Der Hüpfher

Der Hüpfher springt in gerader Linie über einen oder **mehrere** Nachbarsteine auf das dahinterliegende freie Feld. Er benötigt Immer einen direkt benachbarten Stein um darüber zu springen.

Der Hüpfher kann über eigene und gegnerische Steine springen.

Drei mögliche
Sprünge eines
roten Hüpfers



Verwandlung der Steine

- Immer wenn ein Schleicher auf ein freies Nachbarfeld zieht, wird er zum Hüpfen. Der Stein wird am Zugende umgedreht.
- Immer, wenn ein Hüpfen andere Spielsteine überspringt, wird er zum Schleicher. Der Stein wird am Zugende umgedreht.

Es ist erlaubt rückwärts zu ziehen und zu springen.

Spielende

Wer als Erster mit allen Steinen die gegenüberliegende Feldseite erreicht, gewinnt die Partie. Ob die Steine ihre Zielplätze als Schleicher oder als Hüpfen erreichen spielt keine Rolle.

Steht ein Spieler mit allen Steinen auf der gegenüberliegenden Seite, und kann ein, oder mehrere, Zielfelder nicht betreten, weil diese noch von gegnerischen Steinen besetzt sind, hat er ebenfalls gewonnen.

Für Fortgeschrittene

Die Spieler dürfen frei bestimmen mit wievielen Schleichern oder Hüpfen sie starten und wie sie diese auf den sechs Startfeldern verteilen.

ERLEUCHTUNG

Spielmaterial

2 x 8 Spielfiguren

24 quadratische Platten

Spielziel

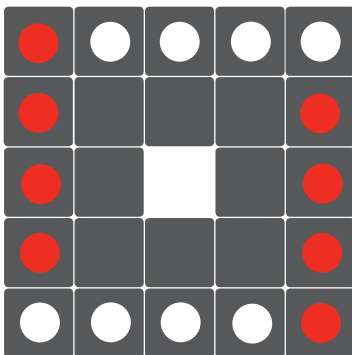
Ziel des Spiels ist es die eigenen Spielfiguren zu erleuchten (umzudrehen) und als erster mit allen Figuren den Rand des Feldes zu erreichen.

Spielvorbereitung

Die Platten werden zu einem quadratischen Spielfeld aus 5 x 5 Feldern zusammengelegt.

Der Platz in der Mitte bleibt frei.

Die Spielfiguren werden mit der Kreismarkierung nach unten am Rand des Feldes aufgestellt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Bewegen der Figuren

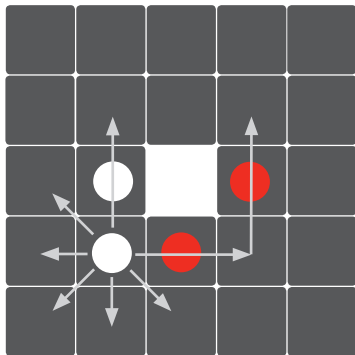
Wer an der Reihe ist bewegt eine Figur seiner Farbe.

Eine Figur kann in alle Richtungen auf ein freies benachbartes Feld ziehen.

Eine Figur kann in horizontaler oder vertikaler Richtung über eine benachbarte Figur springen. Sie kann sowohl über eigene als auch über gegnerische Figuren springen.

Kettensprünge sind erlaubt müssen aber nicht ausgeführt werden.

Diagonale Sprünge sind nicht erlaubt.

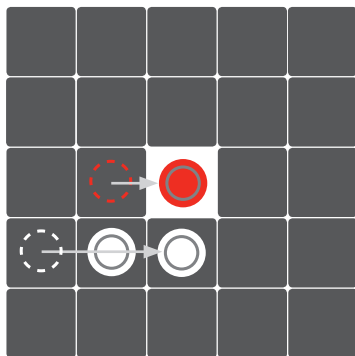


Erleuchten (umdrehen) der Figuren

Es gibt zwei Wege der Erleuchtung:

1. Betritt eine Figur das freie Mittelfeld darf sie gedreht werden und als Zeichen der Erleuchtung den Kreis nach oben tragen.
2. Springt eine Figur über eine andere bereits gedrehte Figur, wird sie von deren Erleuchtung „angesteckt“ und darf ebenfalls gedreht werden.

Springt eine gedrehte über eine andere gedrehte über eine andere gedrehte hat dies keine Auswirkung Eine einmal erleuchtete Figur trägt den Kreis bis zum Ende der Partie.



Ankunft

Das Ziel der erleuchteten Figuren ist der Spielfeldrand. Die gedrehten Figuren dürfen sich auf beliebige Randfelder verteilen. Sobald eine gedrehte Figur eines der Randfelder betritt hat sie ihr Ziel erreicht.

Spielende

Wer als erster mit allen erleuchteten Figuren seiner Farbe den Rand des Spielfelds erreicht hat gewinnt die Partie.

VIER KREISE

Spielmaterial

20 Platten

6 rote Spielsteine

6 weiße Spielsteine

Spielziel

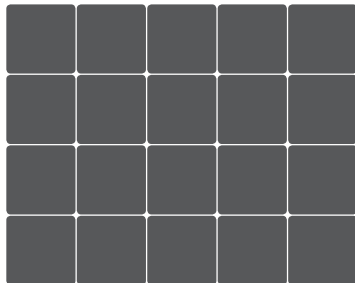
Ziel des Spiels ist es, auf einem beweglichen Spielfeld als Erster vier Steine der eigenen Farbe mit den Kreismarkierungen nach oben in eine Reihe zu bringen.

Spielvorbereitung

20 Platten werden zu einem Rechteck aus 5 x 4 Feldern aneinandergelegt.

Jeder Spieler erhält 6 Steine einer Farbe.

Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Eine Partie besteht aus zwei Teilen.

Zunächst platzieren die Spieler ihre Steine auf dem vorgegebenen Feld.

Im zweiten Teil bewegen die Spieler ihre Steine und verändern durch Umlegen von Platten das Spielfeld.

1. Aufstellen der Steine

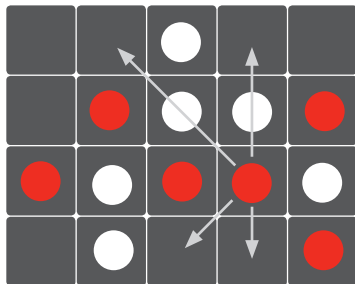
Die Spieler platzieren abwechselnd je einen ihrer Steine auf einer beliebigen freien Platte.

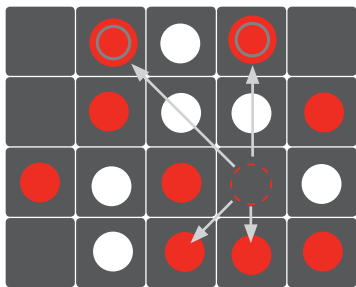
Die Steine werden so aufgestellt, dass die kreisförmige Markierung nach **unten** zeigt.

Sind alle Steine gesetzt, beginnt der zweite Teil der Partie

2. Bewegen der Steine

Wer an der Reihe ist, bewegt jeweils einen Stein seiner Farbe. Ein Stein kann in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld ziehen oder über eine benachbarte Spielsteine (eigene oder gegnerische) auf das dahinter liegende freie Feld springen.





Bei jedem Sprung wird der springende Stein umgedreht,

Das bedeutet: Bei Steinen deren Markierung nach unten zeigt taucht der Kreis nach einem Sprung auf. Bei Steinen, deren Markierung nach oben zeigt verschwindet der Kreis wieder.

Nach einem einfachen **Zug** auf ein Nachbarfeld wird der Stein **nicht** umgedreht

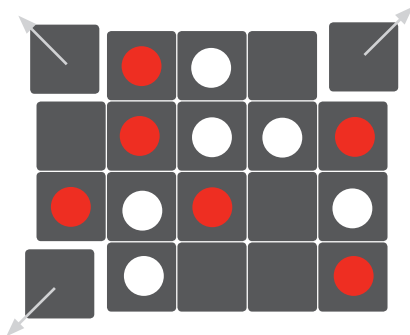
3. Bewegen der Platten

Zu Beginn seines Zuges darf der Spieler eine Platte vom Rand des Feldes entfernen und an anderer Stelle wieder anlegen.

Eine Platte kann nur vom Feld getrennt werden, wenn ...

- kein Spielstein auf ihr steht,
- sie mindestens zwei freie Seiten aufweist,
- durch das Wegnehmen keine andere Platte vom Feld abgetrennt wird.

Eine Platte gilt als abgetrennt, wenn sie das Feld nur noch mit einer Ecke berührt.



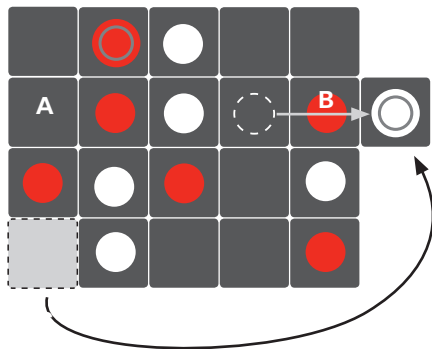
Beim erneuten Anlegen einer Platte gilt:

- Eine Platte muss mit mindestens einer Seite an eine andere Platte angelegt werden.
- Der Spieler, der eine Platte umlegt, muss diese im selben Zug mit einem seiner Steine betreten.

Das Umlegen einer Platte und das anschließende Bewegen der Figur gilt als **ein** Spielzug.

Spielende

Wer als Erster vier seiner Steine in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung **mit den Kreismarkierungen nach oben** in eine Reihe bringt, gewinnt die Partie.



Weiß legt Platte C um und erreicht sie im selben Zug mit einem Sprung über Rot.

K A
R O



Steffen Mühlhäuser

RAMPANTS ET SAUTEURS

Strategiespiel für 2 Personen ab 8 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Matériel

24 plaquettes
6 pions rouges
6 pions blancs

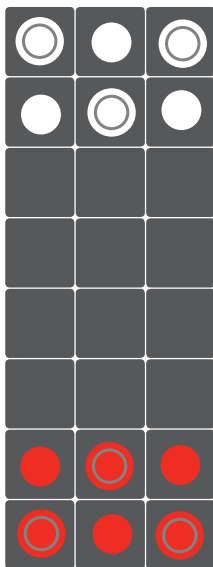
But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le côté opposé du plateau de jeu avec ses pions.

Mise en place

Les plaquettes sont placées afin de former une surface de jeu rectangulaire de 3 fois 8 cases, les côtés les plus courts face à chacun des joueurs. Chaque joueur reçoit les six pions de sa couleur et les place sur les deux rangées les plus proches de lui. Parmi ses six pions, trois sont des rampants (et sont placés avec le cercle gravé en-dessous) et trois sont des sauteurs (le cercle gravé est visible). La manière de répartir les rampants et sauteurs entre eux est laissée au choix du joueur.

On décide qui est le premier joueur.



Déroulement de la partie

Chaque joueur déplace un pion de sa couleur à tour de rôle.

Le rampant

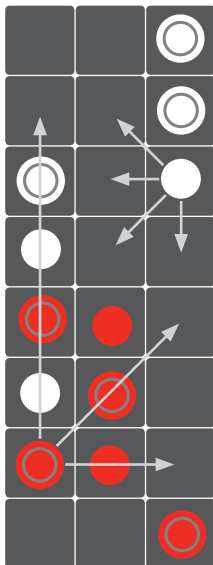
Un rampant se déplace horizontalement, verticalement ou en diagonale vers une case libre adjacente. Un rampant ne peut pas sauter.

Quatre possibilités de déplacement pour un rampant.

Le sauteur

Un sauteur doit obligatoirement effectuer un saut en ligne au-dessus d'un ou plusieurs pions jusqu'à la première case libre rencontrée dans la direction choisie.

Trois possibilités de déplacement pour un sauteur.



Retournement du pion

- Dès le moment où un rampant atteint sa destination, il devient un sauteur. Le pion est alors retourné.
- Dès le moment où le sauteur passe au-dessus d'un autre pion, il devient un rampant, le pion est alors retourné.

Il est permis de se déplacer tant vers l'avant que vers l'arrière.

Fin du jeu

Le premier joueur dont tous les pions ont atteint le côté opposé du plateau de jeu a gagné la partie.

Le fait que ses pions soient rampants ou sauteurs n'a aucune importance.

ÉCLAIRCISSEMENT

Contenu

2 x 8 pions

24 petites plaques carrées

But du jeu

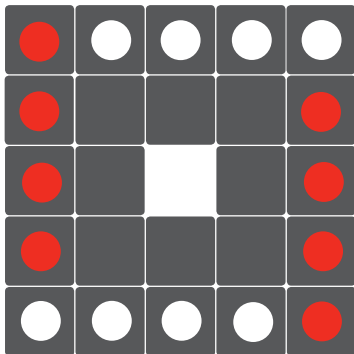
Le but du jeu est d'éclaircir (retourner) ses propres pions et d'atteindre en premier le bord du plateau avec tous ses pions.

Avant de jouer

Les plaques sont disposées pour former un carré de 5 par 5.

Le milieu reste vide. Les pions sont disposés au bord du plateau avec le cercle sur le dessous. (voir illustration)

Le joueur qui commence est tiré au sort.



Comment jouer

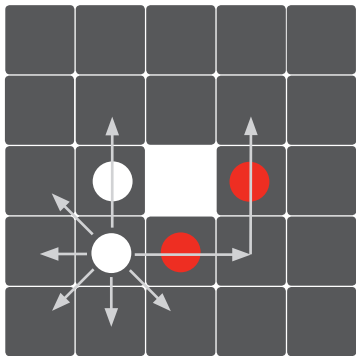
Bouger ses pions

Le joueur dont c'est le tour bouge un de ses pions.

Il peut se déplacer dans toutes les directions sur une place adjacente et libre.

Il peut se déplacer à l'horizontale ou à la verticale en sautant au dessus d'un pion qui se trouve juste à côté. Ceci est valable quelle que soit la couleur du pion par dessus duquel il faut sauter.

Les sauts à la chaîne sont autorisés mais pas obligatoire.

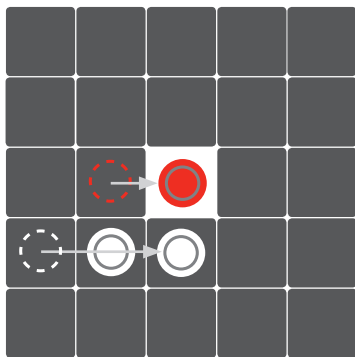


Eclairer (retourner) les pions

Il y a deux manières pour éclairer :

1. Si un des pions atteint le milieu du plateau, il peut être retourné et afficher ainsi son cercle sur le dessus.
2. Si un des pions saute par dessus un pion qui a déjà été retourné, il profite de sa lumière et peut ainsi être retourné.

Si un pion retourné saute par-dessus un pion lui aussi retourné, il ne se passe rien. Une fois qu'un pion a été éclairé, il porte son cercle visible jusqu'à la fin de la partie.



Arrivée

Le but des pions retournés est d'atteindre le bord du plateau.

Les pions retournés peuvent être disposés sur n'importe quelle case constituant le bord du plateau.

Fin de partie

Le premier qui a atteint le bord du plateau avec tous ses pions retournés remporte la partie.

QUATRE EN LIGNE

Matériel

20 plaquettes

6 pions rouges

6 pions blancs

But du jeu

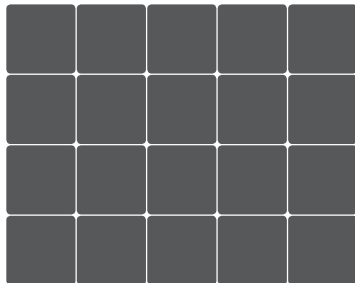
Le but du jeu est, sur un plateau de jeu mouvant, d'être le premier à aligner quatre pions de sa couleur avec la face marquée d'un cercle visible.

Mise en place

Les 20 plaquettes sont placées ensemble afin de former une surface de jeu rectangulaire de 5 fois 4 cases.

Chaque joueur reçoit 6 pions de sa couleur.

On décide qui est le premier joueur.



Déroulement de la partie

Une partie se décompose en deux phases.

Pendant la première phase, chaque joueur place tous ses pions sur le plateau de jeu.

Pendant la deuxième phase, les joueurs déplacent leurs pions et modifient la surface de jeu.

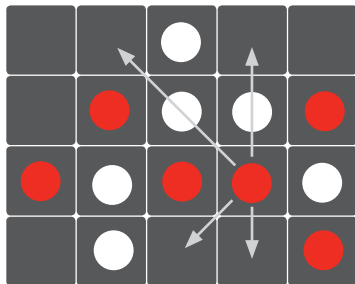
1. Placement des pions

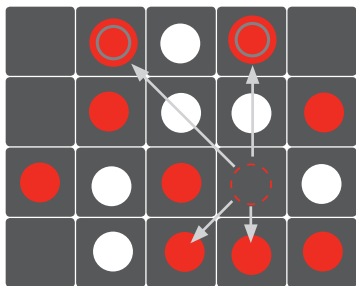
Chaque joueur place à tour de rôle un de ses pions sur une plaquette de jeu libre de son choix. Les pions sont placés avec la face marquée d'un cercle vers le bas.

Lorsque tous les pions ont été placés, la deuxième phase de jeu commence.

2. Déplacement des pions

À son tour, chaque joueur déplace un des pions de sa couleur. Un pion peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en diagonale vers une case vide adjacente, ou sauter au-dessus d'un pion adjacent (quelle que soit sa couleur) de manière à atteindre une case vide située juste après.





Lors de chaque saut, on retourne le pion qui a sauté, et la face marquée d'un cercle se trouve donc au-dessus après que le pion ait exécuté son premier saut.

Lorsqu'un pion avec la face marquée d'un cercle au-dessus exécute un nouveau saut, le pion est également retourné, la face marquée retourne en-dessous.

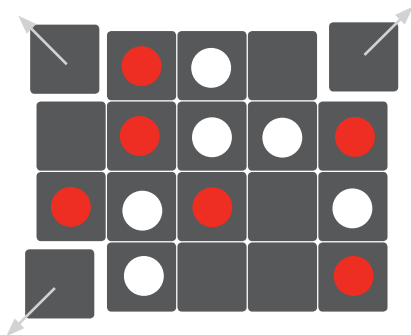
Lorsque le pion est déplacé sur une case vide adjacente (sans sauter), on ne le retourne pas.

3. Déplacement des plaquettes

Au début de son tour, un joueur peut également retirer une plaquette du plan de jeu et la replacer à un autre endroit.

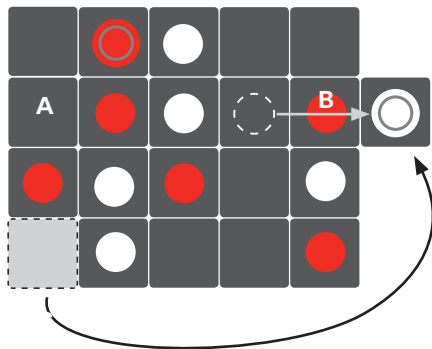
Une plaquette peut seulement être retirée si:

- elle ne comporte aucun pion;
- au moins deux de ses côtés sont libres;
- le fait de retirer cette plaquette ne sépare aucune autre plaquette du plateau de jeu.



Lorsque la plaquette est replacée sur le plateau de jeu:

- la plaquette doit toucher au moins une autre plaquette par un côté;
- le joueur qui a déplacé la plaquette doit, pendant ce même tour, déplacer un de ses pions sur la plaquette replacée (en suivant les règles de déplacement énoncées plus haut).



Si le joueur ne peut pas remplir les conditions définies ci-dessus, il ne peut pas déplacer de plaquette.

Exemple : blanc déplace la plaquette C et déplace son pion en sautant au-dessus du pion rouge pendant le même tour.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur parvient à aligner horizontalement, verticalement ou en diagonale quatre pions de sa couleur avec la face marquée d'un cercle au-dessus, il remporte immédiatement la partie.

**K A
R O**



Steffen Mühlhäuser

Caminantes y Saltadores

Un juego de estrategia para 2 jugadores por Steffen Mühlhäuser

Componentes

24 baldosas

6 Fichas rojas

6 Fichas blancas

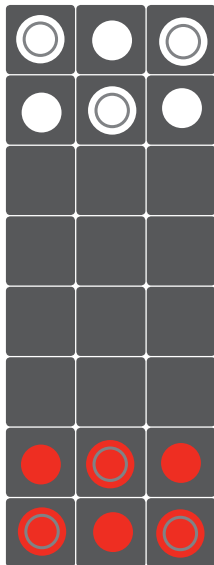
Objetivo del juego

El jugador debe mover sus fichas hasta el lado contrario del tablero.

Despliegue inicial

Las 24 baldosas se colocan formando un rectángulo de 3x8. Cada jugador coge las 6 fichas de su color y las coloca en las dos primeras filas de su lado (corto) del tablero. Tres de estas fichas se colocan con las marcas en la parte inferior (Caminantes) y las otras tres con las marcas en la parte superior (Saltadores). La disposición de estos dos tipos de fichas en las seis baldosas iniciales es libre (fig. 1).

El jugador inicial se escoge al azar.



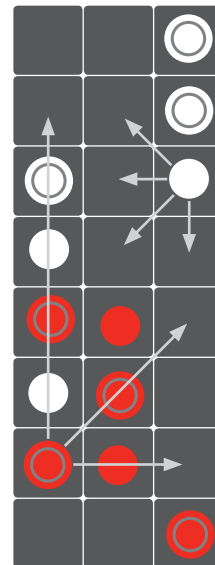
Desarrollo del juego

En su turno el jugador mueve una ficha de su color.

El Caminante

Un Caminante se mueve en horizontal, vertical o diagonal a una baldosa adyacente. No puede saltar.

Cuatro posibles movimientos de un Caminante



El Saltador

Un Saltador salta en línea recta por encima de una o más fichas adyacentes (blancas o rojas) a una baldosa libre detrás de estas. No puede simplemente mover, siempre debe saltar.

Tres posibles saltos de un Saltador

Transformar (gitar) las fichas

- Cada vez que un Caminante se mueve a una baldosa libre adyacente, se convierte en un Saltador.
- Cada vez que un Saltador salta sobre otra ficha (o fichas), se convierte en un Caminante.

Se permite mover las fichas hacia atrás.

Fin de la partida

Gana el jugador que coloca primero sus fichas en el lado opuesto del tablero.

No importa si las fichas llegan a sus seis espacios como Caminantes o como Saltadores.

Ganas también si tus seis fichas no pueden moverse más cerca del lado contrario porque todavía quedan en él una o más fichas de tu oponente, que no podrán mover de sus posiciones de salida.

Para jugadores avanzados

Los jugadores deciden con cuantos saltadores o caminantes quieren empezar la partida cada uno; y donde colocarlos en las seis casillas iniciales.

Iluminación

Componentes

24 Baldosas

8 Fichas rojas

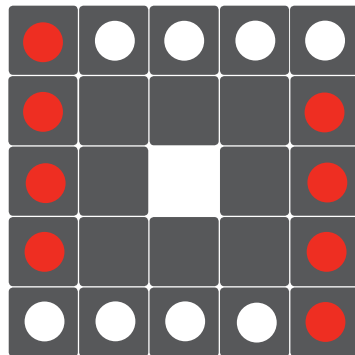
8 Fichas blancas

Objetivo del juego

El objetivo del juego para cada jugador es encontrar la "Iluminación" para sus fichas (girándolas) y ser el primero en llevar todas sus fichas al borde del tablero.

Despliegue inicial

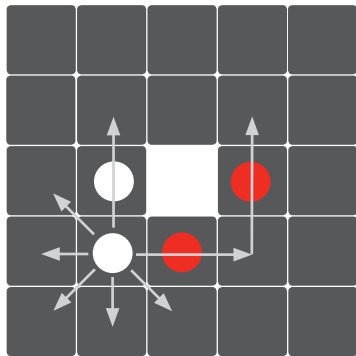
Las 24 baldosas se colocan juntas para formar un tablero de juego de 5x5, dejando vacío el espacio central, tal como muestra la figura. Cada jugador coge 8 fichas de su color. Estas se colocarán en el tablero con las marcas circulares bocabajo tal como muestra el dibujo. El jugador inicial se escoge al azar.



Desarrollo del juego

Movimiento de las fichas

Cada jugador en su turno moverá una de las fichas de su color. Una ficha puede moverse a un espacio adyacente y que no esté ocupado por otra ficha. También podrá saltar vertical u horizontalmente sobre otra ficha adyacente, sea propia o del contrario. Se pueden encadenar saltos por encima de más de una ficha, pero no es obligatorio. No se permiten saltos en diagonal.

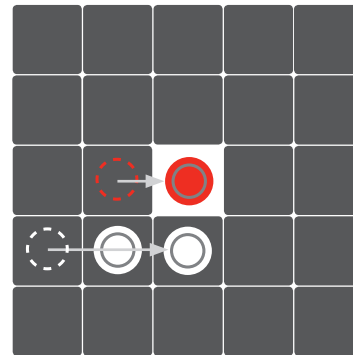


Iluminar (es decir, girar) fichas

¡Hay dos caminos para llegar a la Iluminación!

1. Si una ficha se mueve al espacio vacío central, se girará, mostrando su cara con las marcas circulares como signo de Iluminación.
2. Si una ficha salta sobre otra que ya está girada, esta Iluminación le será transmitida, ¡por lo que podrá girarse a su vez!

Si una ficha girada salta sobre otra pieza ya Iluminada, no se produce ningún efecto.



Llegando a la meta

El objetivo de las fichas iluminadas es llegar al borde exterior del tablero. Éstas podrán llegar a cualquier casilla del borde del tablero, no es importante el orden ni el lugar.

Fin de la partida

Gana el jugador que lleve primero todas sus fichas Iluminadas al borde del tablero.

Los Cuatro Círculos

Componentes

20 Baldosas

6 Fichas rojas

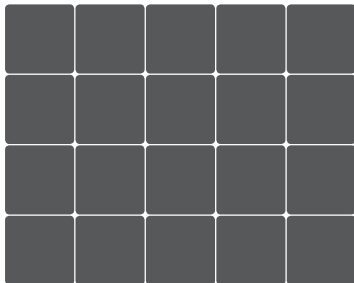
6 Fichas blancas

Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primero en colocar las 4 fichas de tu color (con las marcas a la vista en la parte superior) en línea.

Despliegue inicial

Usando las 20 baldosas se forma un tablero de 5x4. Cada jugador coge las seis fichas de su color y se elige el primer jugador al azar.



Desarrollo del juego

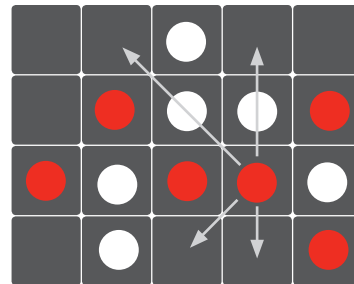
En la primera parte del juego los jugadores colocan sus fichas en el tablero. En la segunda parte moverán sus fichas y cambiarán el tablero de juego.

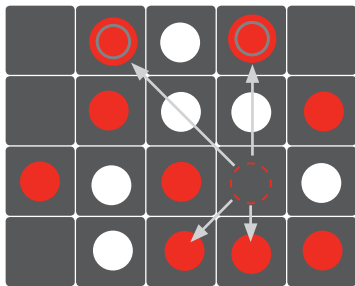
1. Colocación de las fichas

Por turnos los jugadores colocan una de sus fichas en una baldosa libre. Las marcas de las fichas deben estar en la parte de abajo. Cuando los dos jugadores han colocado todas sus fichas comienza la segunda parte del juego.

2. Movimiento de las fichas

Un jugador debe mover una de sus fichas a una baldosa adyacente (en horizontal, en vertical o en diagonal) o saltar por encima de una ficha adyacente acabando en una baldosa libre detrás de ésta (fig. 1).





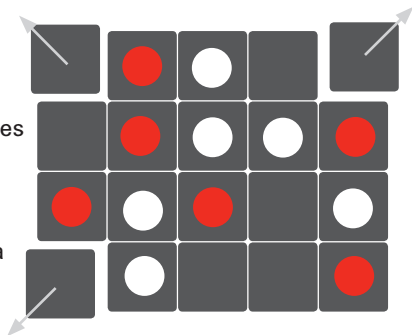
Si una ficha con sus marcas en la parte superior salta sobre otra ficha, se gira quedando el lado marcado en la parte inferior.

3. Movimiento de las baldosas

Al principio de su turno un jugador puede mover una baldosa del borde del tablero y colocarlo en cualquier lugar de éste adyacente a otra baldosa.

Una baldosa puede moverse solo:

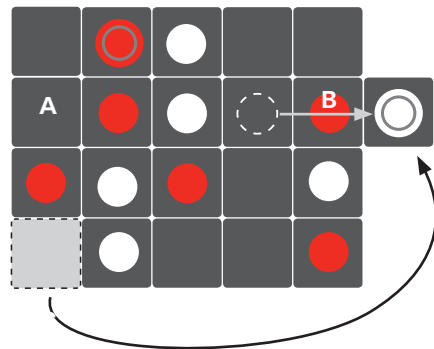
- No hay una ficha en ella.
- Si tiene al menos dos lados libres
- No separa otras baldosas del tablero principal (una baldosa se considera separada si sólo toca al tablero principal por una esquina).



Una baldosa puede ser colocada en una nueva posición si:

- Si toca al menos un lado de una baldosa adyacente y
- Una ficha del jugador es inmediatamente movida a ella.

Si un jugador no puede cumplir las condiciones A y B no podrá mover una baldosa.



Fin de la partida

El jugador que consiga tener cuatro de sus fichas en línea (en horizontal, en vertical o en diagonal) con sus marcas en la parte superior, ganará inmediatamente la partida.

El jugador blanco mueve la baldosa C a una nueva posición y acto seguido mueve su ficha a esa baldosa saltando sobre la ficha roja

←
En el ejemplo de la izquierda vemos las baldosas que se podrían mover

Spielideen und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Fertigung: Ludofact

© 2005 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de