

KURZ VOR KNAPP

von Helmut & Tobias Punke



Hier ist Augenmaß gefragt. Ohne Hände, nur mit Blicken, versuchst du zu erkennen, welche Säulen sich mit unterschiedlich langen Stäben verbinden lassen. Gelingt es dir Abstände perfekt einzuschätzen? Und kannst du deine Mitspieler übertrumpfen, indem du Stäbe auf möglichst *hohen* Ebenen platzierst? Mit Mut, Geschick und Cleverness verbaust du dort auch deine eigenen Säulen und gewinnst.

Spielmaterial



1 Kordelband



24 Stäbe



54 Säulen

Spielvorbereitung

- Knotet das **Kordelband** an den Enden zusammen und bildet daraus eine kreisförmige **Spieldfläche** in eurer Mitte.

- Stellt **10 Säulen** weiträumig verteilt in die Spieldfläche.



ABSTANDSREGEL DER SÄULEN:

Alle Säulen (auf selber Höhe) müssen so viel Abstand zueinander haben, dass eine weitere Säule dazwischen passen würde. Stellt Säulen nie näher nebeneinander!

- Gebt jedem Spieler Säulen:

2 Spieler ➔ 16

3 Spieler ➔ 14

4 Spieler ➔ 11



Davon stellt dann jeder Spieler noch eine zu den Säulen der Spieldfläche mit dazu



.

Legt überzählige Säulen zurück in die Schachtel!

- Alle Stäbe legt ihr in der Form einer Spirale außen um das Kordelband herum.

➔ Die Reihenfolge der Stäbe ist beliebig. Schließt die Spirale aber außen mit vier besonders langen Stäben ab.

Spielziel

Du gewinnst, wenn du **alle eigenen Säulen loswirst.**

Spielablauf

Wer im kürzesten Abstand zur nächsten Tür sitzt, beginnt das Spiel.

Bei jedem Spielzug verbindest du **zwei Säulen mit einem Baustab.**

Beachte dabei immer diese **3 BAUREGELN:**

1. Verwende nur den **äußersten Stab** der Spirale. Dies ist der **Baustab**.
2. Verbinde nur Säulen, die sich **auf gleicher Höhe** (selbe Ebene) befinden.
3. Auf keiner Säule dürfen **mehr als zwei Stäbe** aufliegen.

Vor deinem Spielzug...

...prüfst du, ob der Baustab noch **derselbe** Stab ist, wie bei **deinem letzten Zug**. In diesem Fall nimmst du ihn **aus dem Spiel**. Verwende den **nächsten** Stab der Spirale.



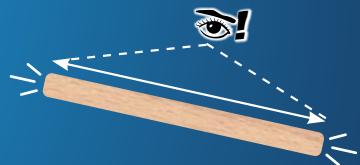
AUGENMASS-REGEL:

Verwendet nur die Augen! Benutzt keine Finger oder andere Hilfsmittel zur Abschätzung von Längen und Abständen.

In deinem Spielzug...

...schätzt du die Stablänge ab.

Betrachte den **Baustab**. Versuche seine **Länge** abzuschätzen.



...wählst du in der Spielfläche ein Säulenpaar aus.

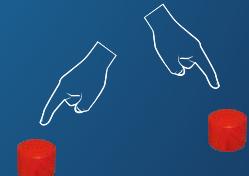
Diese beiden **Säulen** möchtest du mit dem **Baustab verbinden**.

Findest du keine Säulen, die du verbinden kannst oder willst, endet jetzt dein Spielzug.



...zeigst du deinen Mitspielern die gewählten Säulen.

Berühre dabei **keine Stäbe** oder **Säulen** in der Spielfläche.



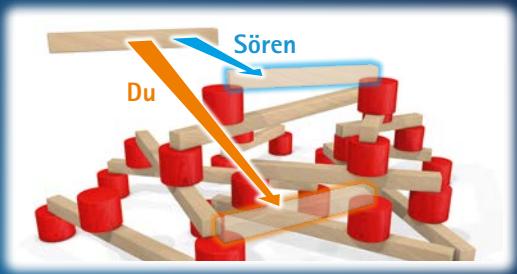
...kann es passieren, dass dir jemand deinen Spielzug abjagt.

Reihum nacheinander dürfen deine Mitspieler behaupten, in einer **höheren Ebene** bauen zu können (siehe Beispiel).

Wer dabei eine Ebene „bietet“, die von keinem nachfolgenden Spieler übertroffen wird, jagt dir diesen Spielzug ab. Es ist ab sofort **sein** Spielzug. Er zeigt nun seine ausgewählten Säulen.

Beispiel:

Du kündigt an, ein Säulenpaar zu verbinden. Sören, dein linker Nachbar, behauptet jetzt, dass er auf einer höheren Ebene zwei Säulen verbinden kann. Das hätte sich auch Sörens linke Nachbarin Jana zugetraut. Weil sie Sörens Gebot nicht übertreffen kann, kommt sie damit aber nicht zum Zug. Auch die letzte Spielerin der Runde, Simone, kann nicht auf einer höheren Ebene bauen als Sören. Deshalb jagt er dir deinen Spielzug ab. Sören zeigt nun seine ausgewählten Säulen und versucht diese anschließend zu verbinden.

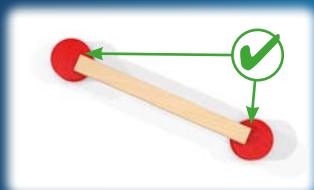


...legst du den Baustab auf und verbindest die Säulen.

Verbinde die zuvor gezeigten Säulen mit dem Baustab.

Hat dir jemand deinen Spielzug **abgejagt**, tut er dies mit seinen gezeigten Säulen.

Die Verbindung ist **gelungen**, wenn beide Enden des Stabes jeweils vollständig auf den **oberen Kreisflächen** der Säulen zu liegen kommen. Gelingt das nicht, ist die **Verbindung gescheitert**. In diesem Fall endet dein Spielzug. Du legst den Baustab zurück an das äußere Ende der Spirale.



Die Stabenden liegen **vollständig** auf der Oberfläche der Säulen. Die **Verbindung ist gelungen**.



Der Stab ist **zu kurz**. Er reicht nicht an beide Säulen heran. Die **Verbindung ist gescheitert**.



Der Stab ist **zu lang**. Er ragt über eine (oder beide) Säule(n) hinaus. Die **Verbindung ist gescheitert**.



Das Stabende liegt **nicht vollständig** auf der Säule.

Beim Verbinden achtest du auf folgendes:

⇒ Du darfst bereits liegende Stäbe verschieben. Berühre sie jedoch nicht mit Fingern, sondern verwende dazu ausschließlich den Baustab. Auch jeder Stab, der beim Verbinden berührt oder verschoben wurde, muss nach deinem Zug vollständig korrekt aufliegen.

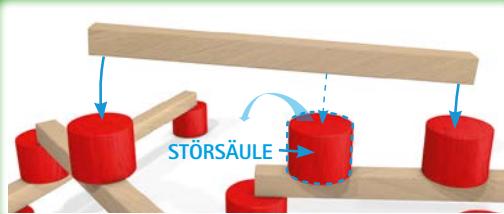
Beispiel: Damit Sören den Baustab (A) vollständig auf diese Säule legen kann, verschiebt er den dort bereits liegenden Stab (B) seitlich (Bild 1). Liegen danach beide Stäbe vollständig auf der Säule (Bild 2), ist die Verbindung gelungen. Überragt die Kante irgendeines Stabs die Säule (Bild 3), ist die Verbindung gescheitert.



⇒ Du musst alle Säulen dort stehen lassen, wo sie sind. Hindere sie auch am Verrutschen! Halte sie, wenn nötig, fest. **Du darfst keine Säulen verschieben!** (Einige Ausnahme: Störsäulen – Seite 4/5)

Störsäulen

Steht beim Verbinden zweier Säulen eine weitere unbebaute Säule auf gleicher Höhe im Weg, dann ist sie eine **Störsäule**. Diese **musst** du zur Errichtung einer gelungenen Verbindung **versetzen**.



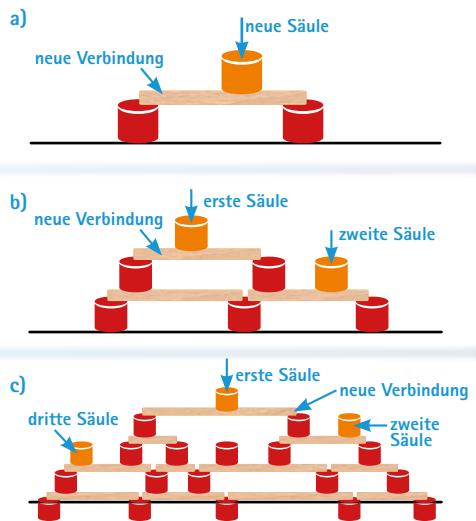
Das machst du so:

- ⇒ Teste, ob deine Verbindung gelingen wird. Überbaue dabei zunächst auch **Störsäulen**.
- ⇒ Gelingt die Verbindung, hebst du den Baustab an, entfernst alle **Störsäulen** und legst den Baustab danach wieder auf. Entfernte Störsäulen stellst du **auf die Spielfläche**. Lässt sich dabei nicht einhalten, nimmst du sie aus dem Spiel.
- ⇒ Scheitert die Verbindung beim Test, lässt du **alle Störsäulen an ihrem Platz** und legst den Baustab zurück ans Ende der Spirale. Dein Zug endet.

Wenn dir eine Verbindung gelungen ist...

...baust du eigene Säulen ein:

- ⇒ Ist dir eine Verbindung gelungen, setzt du **eine eigene Säule** auf den **soeben gebauten Stab** (Abb. a). Dies gilt auch dann, wenn du diesen Spielzug einem anderen Spieler abgejagt hast.
- ⇒ Befinden sich auf der **Ebene darunter** bereits Stäbe, setzt du dorthin eine **zweite Säule** (Abb b).
- ⇒ Ist dir deine Verbindung auf der vierten Stabebene (oder darüber) gelungen, setzt du sogar drei Säulen ein: auf die drei obersten Ebenen je eine (Abb c). Lässt sich die **auf dem eben eingebauten Stab** nicht einhalten, musst du sie dort ausnahmsweise brechen.
Beachte **ansonsten immer** . Geht das mal nicht, dann baust du diese Säule(n) auf die nächsttiefe Ebene, auf der du einhalten kannst. Ist das nirgends möglich, nimmst du sie aus dem Spiel.



Baue deine Säulen stabil ein:

Du musst jede Säule so einbauen, dass sie **stabil aufliegt**.

- ⇒ Die Säule darf das **Stabende nicht überragen**.
- ⇒ Keine Säule darf so gesetzt werden, dass sie „**vom Stab kippen**“ könnte.

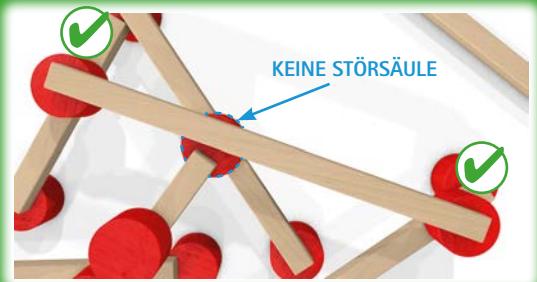
Deine Mitspieler können (und sollen) von dir verlangen, dass du dies sofort nachbesserst, falls sie der Meinung sind, dass du eine Säule instabil gesetzt hast.



Bebaute Säulen sind nie Störsäulen

Falls deine Verbindung über bereits bebaute Säulen hinweg führt, dann sind diese **keine Störsäulen**. Sie dürfen nicht versetzt werden, denn sie dienen bereits anderen Stäben zur Verbindung (Abb.).

Diese Säulen darfst du überbauen. Beachte aber immer, dass auf keiner Säule mehr als **zwei Stäbe** aufliegen dürfen (Bauregel Nr. 3).



Wenn deine Verbindung in einem abgejagten Spielzug scheitert ...

...musst du dir Säulen schenken lassen:

Scheitert deine Verbindung bei einem Spielzug, den du einem anderen Spieler **abgejagt** hast, dann **schenkt** dir dieser Spieler jetzt **so viele Säulen**, wie er für seine **angekündigte** Verbindung hätte einbauen dürfen. Ihr überprüft dabei **nicht**, ob seine angekündigte Verbindung gelungen wäre.

Beispiel:

Jana kündigt an, ein Säulenpaar auf der dritten Ebene zu verbinden. Dafür hätte sie anschließend **zwei Säulen** verbauen dürfen. Du jagst Jana den Spielzug ab, weil du denkst, du kannst eine Verbindung auf der vierten Ebene herstellen. Du irrst dich jedoch und scheiterst. Jana schenkt dir deshalb **die zwei Säulen**, die sie (bei Gelingen ihres Spielzugs) verbaut hätte. Ob ihre Verbindung tatsächlich gelungen wäre, spielt dafür keine Rolle.

Einstürze aller Art

Fallen bei deinem Spielzug Stäbe oder Säulen herunter, **endet** dein Spielzug sofort.

- Nimm „zur Strafe“ **eine frei stehende Säule von der Spielfläche** zu deinen Säulen hinzu.
⇒ Ist dort keine, nimmst du dir eine Säule von „so weit unten“ wie möglich.
- Lass alle anderen **Säulen** dort liegen, wohin sie gefallen sind.
- Nimm alle gefallenen oder nicht mehr waagrecht liegenden **Stäbe** (vorsichtig) **aus dem Spiel**.
- Nimm den **Baustab aus dem Spiel**, den du eben einbauen wolltest.
- Lasst das übriggebliebene Bauwerk so stehen, wie es jetzt ist. Spielt damit weiter ...

Der nächste Spielzug

Auf jeden Spielzug folgt immer der **linke** Nachbar. Das bedeutet:

- ⇒ Wird dir dein Spielzug nicht abgejagt, ist danach **dein linker Nachbar** am Zug.
- ⇒ Wird dir dein Spielzug abgejagt, ist danach der **linke Nachbar des Spielers** am Zug, der dir den **Spielzug abgejagt** hat.

Jagt dir also dein rechter Nachbar den Spielzug ab, dann bist anschließend gleich wieder du am Zug.

Spielende und Gewinner

Wer seine **letzte Säule losgeworden** ist, beendet das Spiel sofort als **Sieger**.

Dies gilt auch dann, wenn er noch weitere Säulen hätte einbauen dürfen.

Art.Nr.: 60 110 5150

Autoren: Helmut & Tobias Punk
Illustration: Oliver Freudenreich
Satz & Layout: Oliver Richtberg

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



...schon gespielt?



8+ 1-4 45



MENARA • Das spannende kooperative Tempelbauspiel, bei dem jeder Fehler den Turm höher werden lässt!

8+ 2-4 30

RIFF RAFF • Wer bringt mit Geschick und Taktik als Erster seine Ladung auf dem schwankenden Schiff unter?



7+ 2-4 30-40

HAMSTERROLLE • Schaffst du es, als erster deine Steine unterzubringen, bevor wieder alles aus der Rolle fällt?



6+ 2-6 10-20

BAMBOLEO • Es schwankt! Kannst du die meisten Holzstücke von der Scheibe nehmen, ehe sie kippt? Deine Fingerfertigkeit ist gefragt!



KURZ VOR KNAPP

by Helmut & Tobias Punke

8+ 2–4 30



In this game, you need good visual judgment. By just looking carefully, without using your hands, you try to figure out which cylinders you can connect by placing bars of various lengths. Will you manage to estimate the distances perfectly? And can you outdo the other players by placing bars on the highest possible levels? If you also build in your own cylinders with foresight, dexterity and cleverness, you might win the game.

Game Materials



1 cord



24 bars

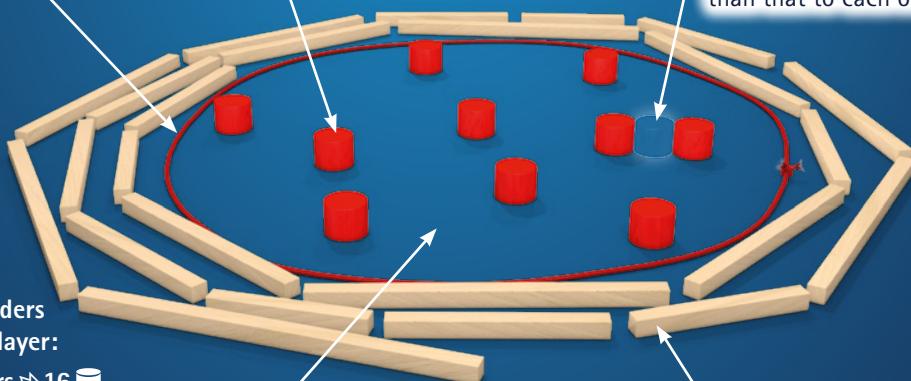


54 cylinders

Set-up of the Game

- Tie the ends of the **cord** together and form a circular **playing area** in the middle of the table.

- Spread out **10 cylinders** within the entire playing area.



- Give cylinders to each player:

2 players \Rightarrow 16 cylinders

3 players \Rightarrow 14 cylinders

4 players \Rightarrow 11 cylinders

Each player adds one of his cylinders to the cylinders in the **playing area**.

Put surplus cylinders back into the box!



DISTANCE RULE FOR THE CYLINDERS:

All cylinders (at the same level) must have enough distance between each other so that **another cylinder** could fit **between them**. Never place cylinders closer than that to each other!

- Lay all **bars** in random order, forming a **spiral around the outside of the cord**.

\Rightarrow The bars can be arranged in any order; however, you have to end up with **four particularly long bars** at the outer end of the spiral.

Object of the Game

You win if you get rid of all your own cylinders.

Course of the Game

The player who is sitting closest to the nearest door begins the game.

On each turn, you connect **two cylinders**, using a building bar.

In doing so, always observe these **3 BUILDING RULES**:

1. Use only the **outermost bar** of the spiral. This is the **building bar**.
2. Connect only those cylinders that are **at the same height** (i.e., the same level).
3. **No more than two bars** may lie on any cylinder.

Before your turn...

...check whether the building bar is still **the same bar** as it was on **your previous turn**. In this case, remove it from the game. Use the **next bar** of the spiral.



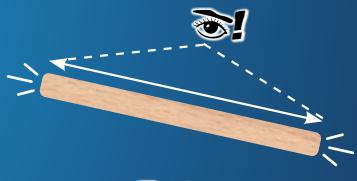
VISUAL JUDGMENT RULE:

Use only your eyes! Don't use any of your fingers or other auxiliary means for estimating lengths and distances.

On your turn...

...estimate the length of the bar.

Look at the **building bar**. Try to estimate its length.



...choose a pair of cylinders in the playing area.

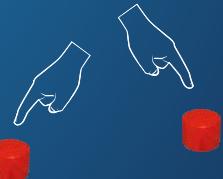
These are the **two cylinders** you want to **connect** using the **building bar**.

If you don't find any cylinders that you are able or willing to connect, **your game turn ends now**.



...show the other players the cylinders you have chosen.

In doing so, don't touch **any bars or cylinders** in the playing area.



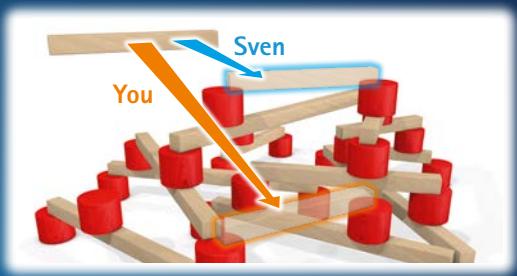
...it can now happen that somebody snatches your game turn away from you.

In turn, one after another, the other players may claim that they are able to build at a **higher level** (see example). If, in doing so, somebody "bids" a level that isn't exceeded by any of the subsequent players, he snatches this game turn away from you. **With immediate effect**, it becomes **his game turn**. Now he shows the cylinders he has chosen.

Example:

You announce that you are going to connect a pair of cylinders. Sven, your left neighbor, claims that he is able to connect two cylinders at a higher level. Jane, Sven's left neighbor, also would have been confident she could do that. But since she can't exceed Sven's bid, she can't make this claim.

The last player of the round, Simone, can't build at a higher level than Sven either. Consequently, Sven snatches this game turn away from you. He now points out the cylinders he has chosen and then tries to connect them.



...place the building bar and thus connect the cylinders.

Connect the afore-shown cylinders by placing the **building bar**. If somebody has **snatched away** your game turn from you, **he** carries out this action (connecting the cylinders he had shown).

The connection is **successful** if both ends of the bar come to rest **completely** on the **circular surfaces** at the top of the cylinders. If this isn't the case, the connection fails, and your game turn ends. Put the building bar back to the outer end of the spiral.



The ends of the bar are lying **completely** on the surface of the cylinders. The **connection** is **successful**.

The bar is **too short**. It doesn't reach from one cylinder to the other. The **connection fails**.

The bar is **too long**. It protrudes beyond one (or both) cylinder(s). The **connection fails**.

The end of the bar is **not completely** lying on the cylinder.

When connecting two cylinders, you have to consider the following:

⇒ You may move already-placed bars. However, don't touch them with your fingers but use only the building bar for that. Every bar that you touch or move while connecting two cylinders must completely lie in a correct position after your turn.

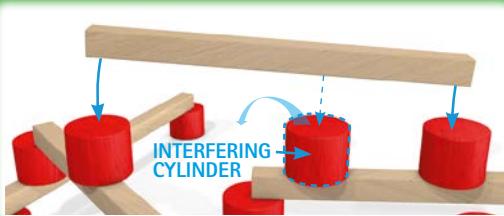
Example: In order for Sven to lay the building bar (A) completely on this cylinder, he shoves bar B (the one that is already lying there) sideways (illus. 1). If, after that, both bars come to rest completely on the cylinder (illus. 2), the connection is successful. If the edge of any bar protrudes beyond the cylinder (illus. 3), the connection fails.



⇒ You must leave all cylinders where they are. Don't let them shift out of place! If necessary, hold them in place. You may not move any cylinders! (Only exception: **interfering cylinders** – p. 10/11.)

INTERFERING CYLINDERS

When you are about to connect two cylinders and another cylinder that has **not been built on** at the same level is in the way, this is called an **interfering cylinder**. In order to establish a successful connection, you must **relocate** such a cylinder.



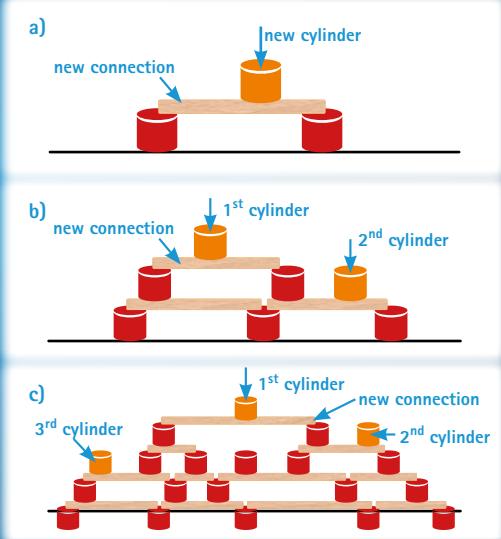
This is how you do it:

- ⇒ **Test** whether your chosen connection will be **successful**. To this end, lay your building bar also over any **interfering cylinders** for the moment.
- ⇒ If the connection is successful, lift the building bar, **remove** any interfering cylinder(s), and then reposition the building bar. Put any removed interfering cylinders elsewhere **in the playing area**; if cannot be observed, take them out of the game.
- ⇒ If the connection fails during the test, leave all interfering cylinders **in place** and put the building bar back to the end of the spiral. Your turn ends.

When you have successfully established a connection ...

...build in your own cylinders:

- ⇒ If your connection has been **successful**, place **one** of your own cylinders on top of the **just-built** bar (illus. a). This applies also if you have snatched the game turn away from another player.
- ⇒ If there already are bars one level down, you place a second cylinder there (illus. b).
- ⇒ If you have successfully established a connection at the fourth bar level (or above), you even place three cylinders: one on each of the top three levels (illus. c).
- If can't be followed **on the just-built-in bar**, you must break the rule there, as an exception. **Other than that**, always observe . If this is impossible, place this cylinder (or these cylinders) on the next lower level where you can abide by the rule . If this isn't possible anywhere, remove the cylinder(s) from the game

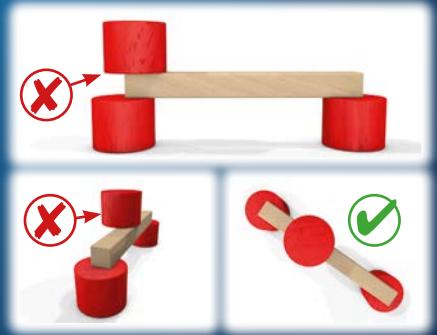


Place your cylinders solidly.

You have to place each cylinder in such a way that it **rests solidly**.

- ⇒ The cylinder must **not protrude beyond the end of the bar**.
- ⇒ A cylinder may **not** be placed in such a (lopsided) way that it **might fall off the bar**.

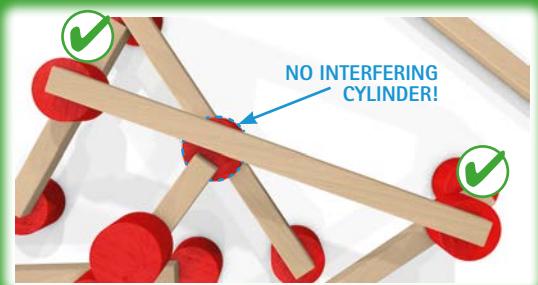
If players think that you have placed a cylinder that is not stable, they can (and should) ask you to correct this immediately.



Covered cylinders never are interfering cylinders.

If your connection goes over already-built cylinders, these cylinders are **not** interfering cylinders. They may **not** be relocated, since they are already used by bars for making connections (illus.).

These cylinders may be overbuilt. But always observe that **no more than two bars** may lie on any cylinder (building rule #3).



If your connection fails in a game turn that you snatched away from another player, ...

...you have to accept a "gift" of a certain number of cylinders from this player:

If your connection **fails** in a game turn that you **snatched away** from another player, that player gives you as many columns as **he** would have been allowed to install **for his announced connection**. You do **not** check whether his announced connection would have been successful.

Example:

Jane announces she wants to connect a pair of cylinders at the third level. For this, she would have been allowed to then build in two cylinders. However, you snatch away the game turn from Jane, since you think that you could establish a connection at the fourth level. But you are wrong; so you fail. Consequently, Jane gives you the two cylinders that she would have built in. In this case, it doesn't matter whether her connection would actually have been successful or not.

Collapses of any kind

If bars or cylinders fall down during your game turn, your turn **ends** immediately.

- As a "penalty," take a **free-standing cylinder from the playing area** and add it to your cylinders.
⇒ If there are none left there, take a cylinder from a level as low as possible.
- **Leave all the other cylinders** where they have fallen.
- Remove (cautiously) **from the game** all **bars** that have fallen down or are no longer lying horizontally.
- Remove **from the game** the **building bar** that you were just going to build in.
- Leave the remaining structure as it is. Use it for further play ...

The next game turn

It is **always** the left neighbor who has the next game turn. This means:

- ⇒ If your game turn has not been snatched away from you, your **left neighbor will** have the next turn.
- ⇒ If your game turn has been snatched away from you, the **left neighbor of the player who snatched it away from you** will have the next turn.

So, if your right neighbor snatches your game turn away from you, you will have your next turn right after his turn has ended.

Ending and Winning the Game

As soon as one player **gets rid of his last cylinder**, the game immediately ends and that player **wins** the game. This applies also if he had been allowed to build in additional cylinders.

Art.Nr.: 60 110 5150

Authors: Helmut & Tobias Punke

Illustration: Oliver Freudenreich

Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



... played already?



8+ 1-4 45



MENARA • The exciting cooperative temple building game where every mistake makes the tower rise higher!

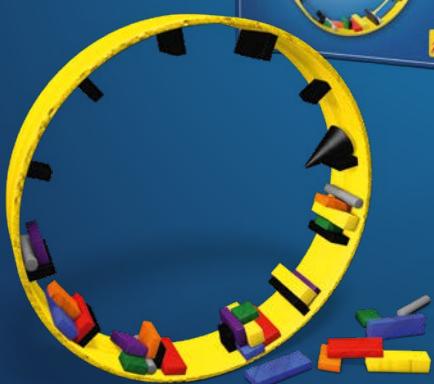
8+ 2-4 30

RIFF RAFF • With skill and tactics, who is the first to place his cargo on the wavering ship?



7+ 2-4 30-40

HAMSTERROLLE • Can you be the first to place your stones before everything falls off the roll again?



6+ 2-6 10-20

BAMBOLEO • It sways! Can you remove most of the wood pieces from the pane before it tilts? Your dexterity is needed!



KURZ VOR KNAPP

De Helmut et Tobias Punke

8+ 2-4 30



Avez-vous le compas dans l'œil ? En vous servant uniquement de vos yeux et sans l'aide de vos mains, essayez de trouver quelle taille de réglette permet de relier deux piliers. Réussirez-vous à estimer les écarts avec précision ? Et parviendrez-vous à surenchérir sur vos adversaires en plaçant des réglettes le plus haut possible ? Une bonne vision, adresse et tactique vous permettront de vous débarrasser de vos piliers le premier et de l'emporter.

Contenu



1 cordon



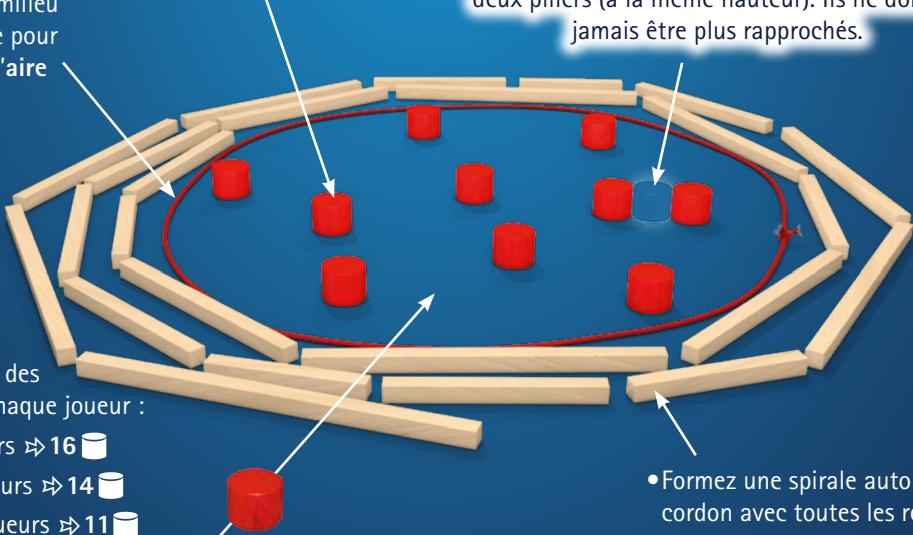
24 réglettes



54 piliers

Mise en place

- Nouez les deux extrémités du **cordon** et formez un cercle au milieu de la table pour délimiter l'**aire de jeu**.
- Répartissez **10 piliers** dans l'**aire de jeu**.



- Distribuez des piliers à chaque joueur :

2 joueurs ➔ 16

3 joueurs ➔ 14

4 joueurs ➔ 11

Chacun ajoute 1 de ses piliers à ceux déjà en place dans l'**aire de jeu** en respectant l'**écart**. Les piliers restants sont remis dans la boîte.



RÈGLE SUR L'ÉCARTEMENT DES PILIERS :
Laissez toujours une largeur de pilier entre deux piliers (à la même hauteur). Ils ne doivent jamais être plus rapprochés.

- Formez une spirale autour du cordon avec toutes les réglettes.
- L'ordre des réglettes n'a pas d'importance, mais finissez la spirale par 4 réglettes particulièrement longues.

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui se débarrasse le premier de tous ses piliers.

Déroulement de la partie

Le joueur assis le plus près de la porte entame la partie.

À chacun de vos tours, vous devez relier **deux piliers avec une réglette**.

Vous devez respecter les **3 RÈGLES DE POSE** :

1. Vous ne pouvez utiliser que la **dernière réglette** de la spirale.
2. Vous ne pouvez relier que **deux piliers de même hauteur** (même niveau).
3. Un **même pilier** ne peut pas accueillir plus de **2 réglettes**.

Avant de jouer,...

...vérifiez si la réglette à poser est la **même que lors de votre tour précédent**. Si c'est le cas, **retirez-la** du jeu et **utilisez la réglette suivante** dans la spirale.



RÈGLE DU COMPAS DANS L'ŒIL :

Servez-vous uniquement de vos yeux ! Il est interdit d'utiliser ses doigts ou tout autre moyen pour estimer les longueurs et les écarts.

Lors de votre tour de jeu...

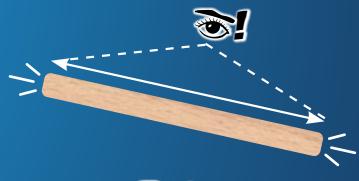
...évaluez la longueur de la réglette.

Observez la réglette et essayez d'estimer sa longueur.

...choisissez deux piliers de l'aire de jeu.

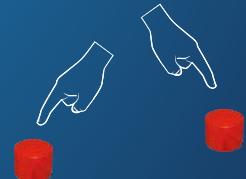
Ce sont les deux piliers que vous souhaitez relier avec la réglette.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez relier aucun pilier, **votre tour est terminé**.



...montrez à vos adversaires les deux piliers que vous avez choisis.

Attention de ne toucher aucune réglette, ni aucun pilier.



...il peut arriver que quelqu'un vous pique votre tour.

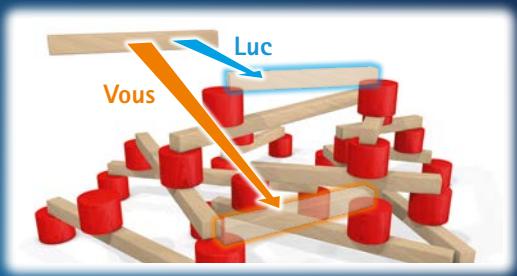
À tour de rôle dans le sens horaire, chaque adversaire peut prétendre être capable de **relier deux piliers, un ou plusieurs niveau(x) au-dessus** (voir Exemple).

Le joueur qui propose le niveau le plus élevé, sans qu'un autre ne puisse surenchérir après lui, vous pique votre tour. C'est immédiatement **à lui de jouer**. Il montre alors les deux piliers qu'il a choisis.

Exemple :

Vous annoncez que vous voulez relier deux piliers. Luc, votre voisin de gauche, prétend pouvoir relier deux piliers à un niveau supérieur. Sa voisine, Jeanne, aurait fait la même chose, mais comme elle ne peut pas surenchérir sur Luc, elle ne prend pas la main.

Sophie, la dernière joueuse, ne peut pas non plus construire à un niveau supérieur à Luc. Il vous pique donc votre tour. Il montre les deux piliers qu'il a choisis et essaye ensuite de les relier.

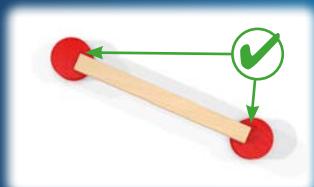


...placez la réglette et reliez les piliers.

Reliez les deux piliers indiqués avec la **réglette**.

Si un adversaire vous a **piqué** votre tour, c'est **lui** qui le fait (en reliant les deux piliers qu'il a montrés).

La liaison est considérée comme **réussie** si les deux extrémités de la réglette reposent **entièvement** sur la **surface circulaire** des deux piliers. Si ça n'est pas le cas, la liaison a échoué. Dans ce cas, votre tour est terminé et la réglette est remise à la fin de la spirale.



Les deux extrémités de la réglette reposent **entièvement** sur les piliers. La **liaison** est **réussie**.



La réglette est **trop courte**. Elle n'atteint pas les deux piliers. La **liaison** a échoué.



La réglette est **trop longue**. Elle dépasse de l'un des piliers (ou des deux). La **liaison** a échoué.

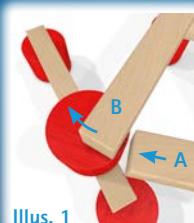


L'extrémité de la réglette ne repose **pas entièrement** sur le pilier.

Règles à observer lors de la pose d'une réglette :

⇒ Il est **permis** de pousser les **réglettes** déjà en place, mais en se servant uniquement de sa réglette, jamais de ses doigts. À la fin de votre tour, toute réglette touchée ou bougée doit reposer entièrement et correctement sur les piliers.

Exemple : Pour pouvoir poser entièrement la réglette (A) sur ce pilier, Luc pousse la réglette (B) qui s'y trouve (illus. 1). Si les deux réglettes reposent entièrement sur le pilier (illus. 2), la liaison est réussie. Si l'une des extrémités de l'une des réglettes dépasse (illus. 3), la liaison a échoué.



Illus. 1



Illus. 2



Illus. 3

⇒ Tous les piliers doivent rester à leur place. Empêchez-les de glisser. Au besoin, maintenez-les. Il est interdit de déplacer des piliers ! (Unique exception : **les obstacles**, pages 16/17)

DÉPLACEMENT DES OBSTACLES

Si un pilier libre de même hauteur (ou plusieurs) s'interpose entre les deux piliers que vous voulez relier, il constitue un **obstacle**. Afin de réussir la liaison, celui-ci doit être déplacé.



Comment procéder :

- ⇒ Commencez par **vérifier** si la **liaison** est réussie, **en passant par-dessus l'obstacle pour l'instant**.
- ⇒ Si c'est le cas, soulevez la réglette, **enlevez l'obstacle**, puis remettez la réglette en place. Replacez le(s) pilier(s) enlevé(s) **sur l'aire de jeu**. Si l'**écart** ne peut pas être respecté, retirez-les du jeu.
- ⇒ Si la liaison échoue, laissez **tous** les obstacles à leur place et reposez la réglette à la fin de la spirale. Votre tour est terminé.

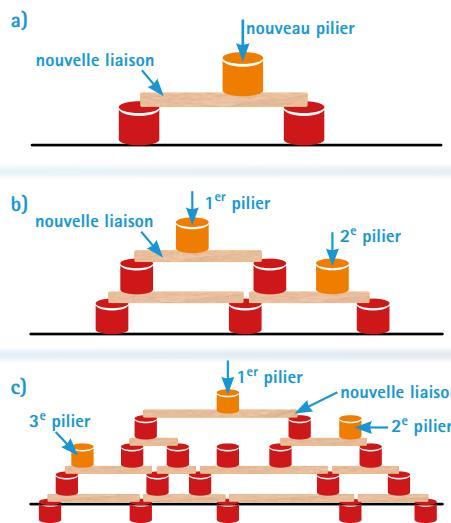
Si vous avez réussi à relier 2 piliers ...

... vous pouvez vous débarrasser d'un ou de plusieurs de vos piliers.

- ⇒ Si vous avez réussi une liaison, placez 1 de vos piliers sur la réglette que vous venez de poser (illus. a). C'est également le cas si vous avez piqué le tour d'un adversaire.
- ⇒ S'il y a déjà une réglette sur le **niveau juste en dessous**, placez-y un second pilier (illus. b).
- ⇒ Si vous réussissez une liaison au 4^e niveau (ou au-dessus), vous pouvez même placer un 3^e pilier : 1 sur chacun des trois niveaux en partant du haut (illus. c).

Si l'écart sur la réglette qui vient d'être posée ne peut pas être respecté, vous devez exceptionnellement ignorer cette règle.

Sinon, respectez toujours l'écart. Si ça n'est pas possible, posez ce pilier au prochain niveau inférieur où la règle peut être appliquée. Si aucun niveau ne le permet, retirez-le du jeu.



Placez vos piliers de manière stable :

Chaque pilier doit être bien à plat.

- ⇒ Un pilier ne doit pas dépasser de l'extrémité de la réglette (illus.)
- ⇒ Un pilier doit être centré pour éviter qu'il ne bascule de la réglette.

Vos adversaires peuvent (et doivent) vous demander de mieux le placer s'ils estiment que votre pilier est instable.



Un pilier déjà relié n'est jamais un obstacle

Si un pilier déjà relié s'interpose entre deux piliers que vous voulez relier, il n'est **pas** considéré comme **un obstacle**. Il ne peut **pas** être déplacé car il soutient déjà d'autres réglettes (Illus.).

La réglette peut s'appuyer sur ce pilier à condition de respecter la règle de pose n° 3, à savoir qu'un même pilier ne peut pas accueillir plus de 2 réglettes.



Si la liaison échoue alors que vous avez piqué le tour d'un adversaire, ...

... vous récupérez des piliers :

Si la liaison échoue alors que vous avez piqué le tour d'un adversaire, celui-ci vous offre autant de piliers que ce qu'il aurait pu poser lors du coup **qu'il avait annoncé**. La réussite ou non de cette liaison n'est même **pas** vérifiée !

Exemple :

Jeanne annonce pouvoir relier deux piliers au 3^e niveau. Elle pourrait ainsi se débarrasser de **2 piliers**. Mais vous lui piquez son tour car vous pensez pouvoir réussir une liaison au 4^e niveau. Or vous vous trompez et vous échouez. Jeanne vous offre les 2 piliers qu'elle aurait placés (si elle avait réussi son coup). Sans se soucier de savoir si sa liaison aurait marché ou non.

Chutes de toutes sortes

Si des réglettes ou des piliers **tombent**, votre tour **prend fin** immédiatement.

- En guise de pénalité, ajoutez **1 pilier libre de l'aire de jeu** à votre réserve.
⇒ S'il n'y en a aucun, prenez-en un au niveau le plus bas possible.
- **Laissez tous les autres piliers** où ils sont tombés.
- **Retirez délicatement du jeu toutes les réglettes** tombées ou qui ne sont plus posées bien horizontalement.
- **Retirez également du jeu la réglette que vous voulez poser.**
- Laissez le reste de la structure tel quel et continuez à jouer.

Tour suivant

Chaque tour de jeu se poursuit avec le voisin de gauche :

⇒ Si personne ne vous a piqué votre tour, c'est à **votre voisin de gauche** de jouer.

⇒ Si un adversaire vous a piqué votre tour, c'est à **son voisin de gauche** de jouer.

Si c'est votre voisin de droite qui vous a piqué votre tour, c'est donc de nouveau à vous de jouer.

Fin de la partie et vainqueur

Le **vainqueur** est le premier joueur qui **se débarrasse de son dernier pilier**. Même s'il aurait pu placer d'autres piliers.

Art.Nr.: 60 110 5150

Auteurs : Helmut & Tobias Punke
Illustrations : Oliver Freudenreich
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



...déjà joué ?



8+ 1-4 45



MENARA • Le jeu coopératif passionnant de construction de temples où chaque erreur fait monter la tour plus haut !

7+ 2-4 30-40

HAMSTERROLLE • Pouvez-vous réussir à faire entrer vos pierres en premier avant que tout ne tombe à nouveau en désordre ?



8+ 2-4 30

RIFF RAFF • Qui est le premier à placer sa cargaison sur le navire vacillant avec habileté et tactique ?



6+ 2-6 10-20

BAMBOLEO • Il se balance ! Pouvez-vous retirer la plus grande partie du bois de la vitre avant qu'elle ne bascule ? Votre dextérité est nécessaire !



KURZ VOR KNAPP

di Helmut e Tobias Punke

8+ 2-4 30



Preparati a valutare a occhio le distanze tra gli oggetti! Individua le colonne da collegare tra loro con barrette di varie lunghezze. Quanto sarai bravo a stimare le misure in questo modo? Riuscirai a battere i tuoi compagni di gioco, piazzando le tue barrette sul livello più alto possibile? Per vincere ti servirà prontezza di spirito, lungimiranza e destrezza: solo così riuscirai a incorporare le tue barrette nella costruzione.

Materiale



1 cordoncino



24 barrette



54 colonne

Preparazione

- Annodate tra loro le estremità del **cordoncino** per creare al centro dei partecipanti un'area di gioco circolare.

- Distribuite 10 colonne nell'area di gioco, spaziandole tra loro.

- Distribuite a ogni giocatore delle colonne:

2 giocatori \Rightarrow 16

3 giocatori \Rightarrow 14

4 giocatori \Rightarrow 11

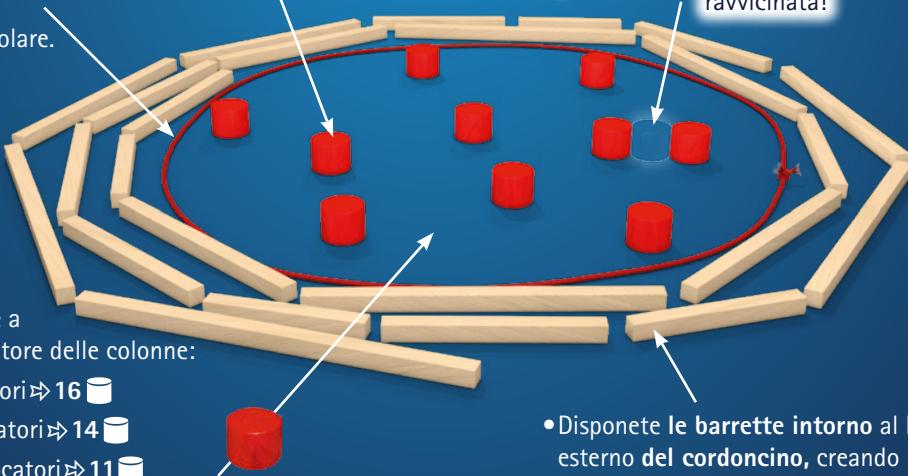
Di queste, ogni giocatore ne aggiunge una tra le colonne dell'area di gioco.

Riponete le colonne restanti nella scatola!



REGOLA DELLE DISTANZE TRA LE COLONNE:

Tutte le colonne (sullo stesso livello) devono stare a una distanza tale da poter accomodare un'altra colonna tra loro. Non disponete mai delle colonne a distanza più ravvicinata!



- Disponete le barrette intorno al lato esterno del **cordoncino**, creando una spirale.

\Rightarrow Sistemate le barrette in qualsiasi ordine. Tuttavia, terminate l'esterno della spirale con quattro barrette particolarmente lunghe.

Obiettivo

Vinci se riesci a liberarti di tutte le tue colonne.

Svolgimento

Inizia il gioco chi è seduto il più vicino a una porta.

Con ogni turno devi collegare **due colonne con una barretta di costruzione**.

Segui sempre queste 3 REGOLE DI COSTRUZIONE:

1. Usa solo la **barretta esterna** della spirale. Questa è la **barretta di costruzione**.
2. Collega unicamente colonne che si trovano **alla stessa altezza** (sullo stesso livello).
3. Non appoggiare **più di due barrette** sulla **stessa colonna**.

Prima di cominciare il tuo turno ...

...devi controllare se la barretta di costruzione è rimasta **la stessa** che hai usato nel **tu turno precedente**. In questo caso la devi togliere dal gioco. Utilizza la **prossima** barretta della spirale.

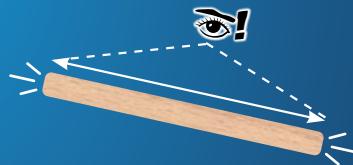


REGOLA DI STIMA:
Utilizzate solo gli occhi! Non servitevi di dita o di altri mezzi per stimare lunghezze e distanze.

Durante il tuo turno ...

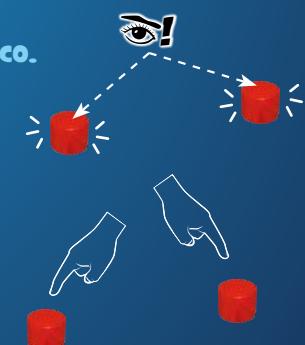
...devi stimare la lunghezza delle barrette.

Osserva la **barretta di costruzione**. Cerca di **stimare** la sua lunghezza.



...devi scegliere una coppia di colonne nell'area di gioco.

Queste sono le **due colonne** che vorresti **collegare** con la **barretta di costruzione**. Se non trovi delle colonne che vuoi o puoi collegare, a questo punto il tuo turno finisce.



...mostri le colonne scelte ai tuoi compagni di gioco.

Non toccare barrette o colonne dell'area di costruzione.

...può capitare che qualcuno ti rubi il turno.

A turni, seguendo la **direzione di gioco**, i tuoi compagni possono sostenere di riuscire a costruire su un **livello più alto** (vedi esempio).

Chi "offre" un livello che nessun giocatore successivo vuole superare, ti ruba il turno. **Questo diventa da subito il suo turno.** A questo punto mostra le colonne che ha scelto.

Esempio:

Annunci di volere collegare due colonne. Sandro, il giocatore alla tua sinistra, sostiene di riuscire a collegarne due su un livello più alto. Pure Jana, la compagna alla sinistra di Sandro oserebbe fare la stessa mossa. Tuttavia, non riesce a battere l'offerta di Sandro e quindi il turno non passa a lei.

Nemmeno l'ultima compagna di gioco rimasta, Simona, riesce a costruire qualcosa su un livello più alto di quello di Sandro. Di conseguenza sarà lui a rubarti il turno. A questo punto Sandro mostra le colonne scelte e cerca di collegarle.

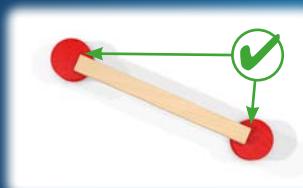


...devi posare la barretta di costruzione sulle colonne e collegarle.

Collega con una **barretta di costruzione** le colonne mostrate in precedenza.

Se invece qualcuno ti ha **rubato** il turno, questo toccherà a **lui** (con le colonne che ha mostrato).

Il collegamento è **riuscito** se entrambe le estremità della barretta sono **completamente** appoggiate sulle **superficie circolari** delle colonne. Se questo non riesce, il collegamento è fallito. In questo caso il tuo turno finisce. Devi rimettere la barretta di costruzione all'estremità esterna della spirale.



Le estremità delle barrette si trovano **completamente** sulle superficie delle colonne.
Il **collegamento** è **riuscito**.



La barretta è **tropo corta**. Non si congiunge con entrambe le colonne. Il **collegamento** è **fallito**.



La barretta è **tropo lunga**. Oltrepassa una o entrambe le colonne. Il **collegamento** è **fallito**.



L'estremità della barretta **non** appoggia **completamente** sulla colonna.

Collegando due colonne devi tenere presente ciò che segue:

⇒ È **permesso** spostare delle barrette già posate. Tuttavia non puoi toccarle con le dita, ma devi usare unicamente la barretta di costruzione. Anche le barrette che tocchi o sposti mentre posi la tua, alla fine del tuo turno devono appoggiare in modo assolutamente corretto sulle colonne.

Esempio: Per appoggiare completamente la barretta di costruzione (A), Sandro sposta di lato la barretta (B) che occupava la colonna (Fig. 1). Se in seguito entrambe le barrette poggiano correttamente sulla colonna (Fig. 2), il collegamento è riuscito. Se lo spigolo di una barretta oltrepassa una colonna (Fig. 3), il collegamento è fallito.

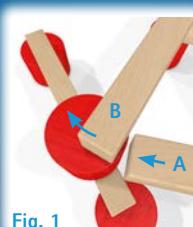


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3

⇒ **Devi** lasciare tutte le **colonne** al loro posto. Inoltre, assicurati che non scivolino! Se necessario, tienile ferme. **Non è permesso spostare colonne!** (Unica eccezione: colonne ostacolo – Pagina 22/23)

COLONNE OSTACOLO

Se collegando due colonne, ve n'è una terza in mezzo, che si trova alla stessa altezza ed è **libera da costruzioni**, questa si chiama **colonna ostacolo**. Dovrai spostarla per riuscire a creare un collegamento.



Ecco come fare:

⇒ Verifica se il collegamento che hai scelto **riuscirà**. In un primo momento, costruisci anche **sopra** alle colonne ostacolo.

⇒ Se il collegamento riesce, devi alzare la barretta di costruzione, **eliminare** tutte le **colonne ostacolo** e risistemare al suo posto la barretta di costruzione. Distribuisci le colonne ostacolo eliminate **nell'area di costruzione**. Se non è possibile rispettare , vanno tolte dal gioco.

⇒ Se durante la verifica il collegamento **fallisce**, devi lasciare **tutte** le colonne ostacolo **al loro posto** e rimettere la barretta di costruzione alla fine della spirale. Il tuo turno finisce qui.

Se un collegamento ti è riuscito ...

... aggiungi delle colonne tue alla costruzione.

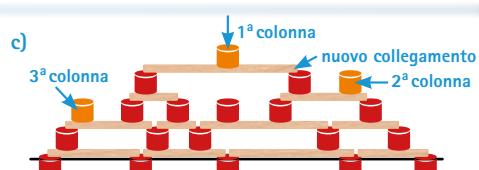
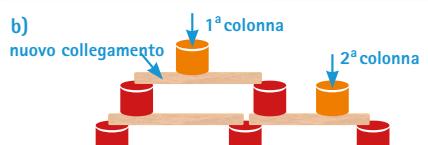
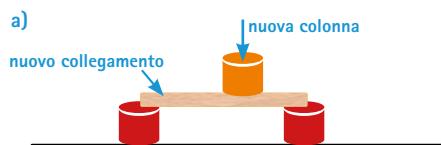
⇒ Se un collegamento ti è riuscito, posa **una** delle tue colonne sulla barretta **appena costruita** (Fig. a). Questo vale anche se hai rubato il turno a un altro giocatore.

⇒ Se si trovano già delle barrette sul **livello più basso**, vi devi posare una **seconda colonna** (Fig. b).

⇒ Se ti è riuscito un collegamento sul quarto livello (o sopra), dovrai utilizzare addirittura tre colonne: una su ognuno dei tre livelli più alti.

Se non è possibile seguire la regola  sulla barretta **appena aggiunta** alla costruzione, dovrai fare un'eccezione e infrangere la regola.

Per il resto, segui **sempre** . Se questo non è possibile, posa la colonna (le colonne) sul prossimo livello più basso in cui è possibile attenersi alla regola . Se non è possibile in nessun luogo, togli la colonna dal gioco.



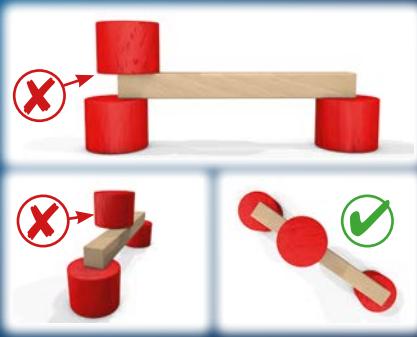
Posa le tue colonne in modo stabile:

Tutte le colonne che aggiungi alla costruzione devono **poggiare in modo stabile**.

⇒ La colonna non può oltrepassare l'estremità della **barretta** (Fig.).

⇒ Non puoi poggiare colonne in modo tale che **potrebbero rovesciarsi e cadere dalla barretta**.

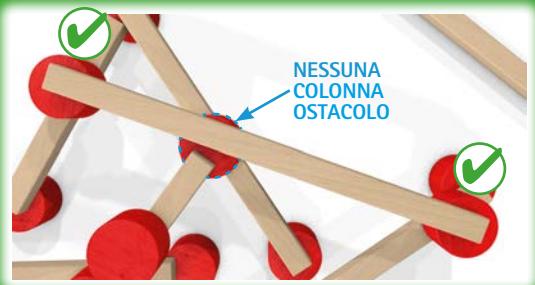
I tuoi compagni di gioco possono (e dovrebbero) richiedere che tu corregga la posizione immediatamente, se pensano che le tue colonne non siano stabili.



Le colonne su cui è stato costruito non sono mai colonne ostacolo.

Se il tuo collegamento passa sopra a colonne su cui è già stato costruito, queste **non sono colonne ostacolo**. Non possono essere spostate perché fanno già da supporto ad altre barrette (Fig.).

Su queste colonne puoi costruire. Tuttavia, tieni a mente che su nessuna colonna possono poggiare più di **due barrette** (regola di costruzione n° 3).



Se durante un turno rubato un collegamento fallisce ...

... devi farti regalare delle colonne.

Se hai **rubato il turno** a un tuo compagno e il tuo tentativo di collegare le colonne è **fallito**, allora il tuo compagno ti deve regalare la quantità di colonne che avrebbe utilizzato per il collegamento da **lui annunciato**. **Non** verificate se il collegamento che ha annunciato sarebbe riuscito.

Crolli di ogni genere

Se durante il tuo turno **cadono** barrette o colonne, il tuo turno **finisce** immediatamente.

- "Come punizione" aggiungi **una colonna libera dall'area di gioco** alle tue.
⇒ Se non ce n'è, prendi una colonna dal livello "più basso possibile".
- Lascia tutte le altre **colonne lì**, dove sono cadute.
- Togli (cautamente) tutte le **barrette** cadute o non più orizzontali **dal gioco**.
- Togli **dal gioco** la **barretta di costruzione** che volevi utilizzare.
- Lascia stare il resto della costruzione così com'è. Continuate a giocarci in questo stato...

Il prossimo turno

Dopo **ogni turno**, tocca sempre al giocatore seduto a **sinistra**. Questo significa:

- ⇒ Se non ti viene rubato il turno, in seguito tocca **al giocatore seduto alla tua sinistra**.
- ⇒ Se un tuo compagno ti ruba il turno, in seguito tocca **al giocatore seduto alla sua sinistra**.

Di conseguenza, se il giocatore alla tua destra ti ruba il turno, in seguito tocca di nuovo a te.

Fine del gioco e vincitore

Vince chi riesce a **liberarsi della sua ultima colonna**. Il gioco finisce immediatamente. Questo vale anche se il vincitore avesse ancora potuto incorporare altre colonne nella costruzione.

Art.Nr.: 60 110 5150

Autori: Helmut & Tobias Punke

Illustrazione: Oliver Freudenreich

Impaginazione e grafica: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



... ha già giocato?



8+ 1-4 45



MENARA •
L'emozionante
gioco cooperativo di
costruzione di templi
dove ogni errore fa salire
la torre più in alto!

8+ 2-4 30

RIFF RAFF • Chi è il
primo a posizionare il
suo carico sulla nave
che vacilla con abilità e
tattica?



7+ 2-4 30-40

HAMSTERROLLE •
Riuscirete a far entrare
le vostre pietre prima
che tutto cada di nuovo
fuori posto?



6+ 2-6 10-20

BAMBOLEO • Sta
ondeggiando! Si può
togliere la maggior
parte del legno dal
vetro prima che si
inclin? La vostra
destrezza è necessaria!

