

NOMBRE DE JOUEURS : 2

KSAR 

BUT DU JEU : Réaliser la plus longue série de pièces de sa couleur connectées. Les pièces incolores comptent pour les deux couleurs.

MATÉRIEL :

- 4 bordures à encastrer pour réaliser l'aire de jeu.
- 24 pièces colorées (12 par couleur).
- 6 pièces incolores.

MISE EN PLACE :

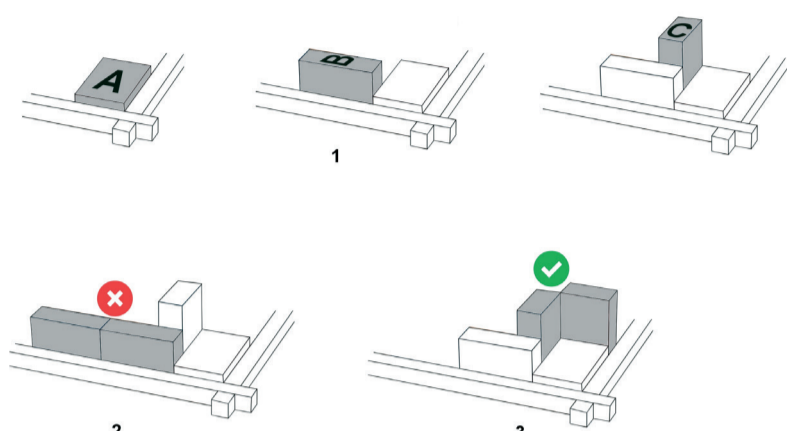
- Construire l'aire de jeu grâce aux 4 bordures.
- Chaque joueur prend une couleur de pièce et 3 pièces incolores.

TOUR DE JEU :

- Chacun leur tour, les joueurs doivent poser une de leurs pièces dans le cadre, soit à plat, soit sur la tranche, soit verticalement.
- La pièce posée :
 - doit être en contact, par au moins 2 de ses faces contiguës, avec le cadre et/ou des pièces (croquis 1 A B C).
 - ne doit pas être en contact avec une pièce de la même hauteur par ses faces (croquis 2), les contacts par les arêtes sont possibles (croquis 3).
 - ne peut pas être placée sur une autre pièce.

FIN DU JEU :

- Dès qu'un joueur ne peut plus jouer, la partie prend fin.
- Les joueurs comptent leur plus longue série de pièces connectées (sa couleur + les incolores) par leurs faces, les contacts par les arêtes ne comptent pas.
- Ils enlèvent à leur score un point par pièce incolore leur restant.
- Le joueur ayant le plus haut score gagne la partie.
- En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir joué qui l'emporte.



AANTAL SPELERS : 2

KSAR 

DOEL VAN HET SPEL:

Verwezenlijk de langste reeks met elkaar verbonden blokjes van je kleur. Kleurloze blokjes tellen mee voor beide kleuren.

MATERIAAL:

- 4 te monteren randen om de speelzone af te bakenen.
- 24 gekleurde blokjes (12 per kleur).
- 6 kleurloze blokjes.

OPSTELLING:

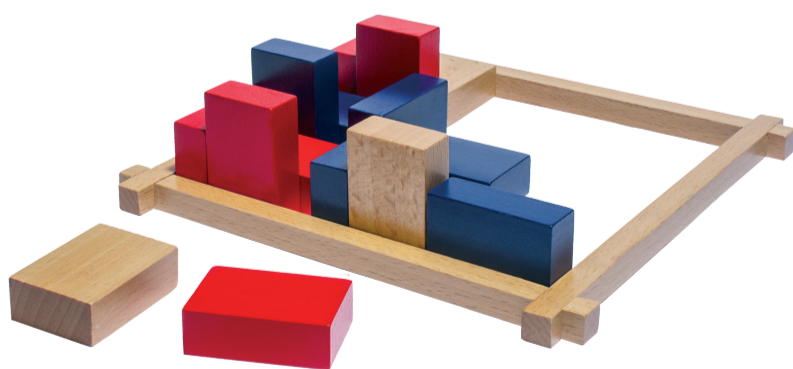
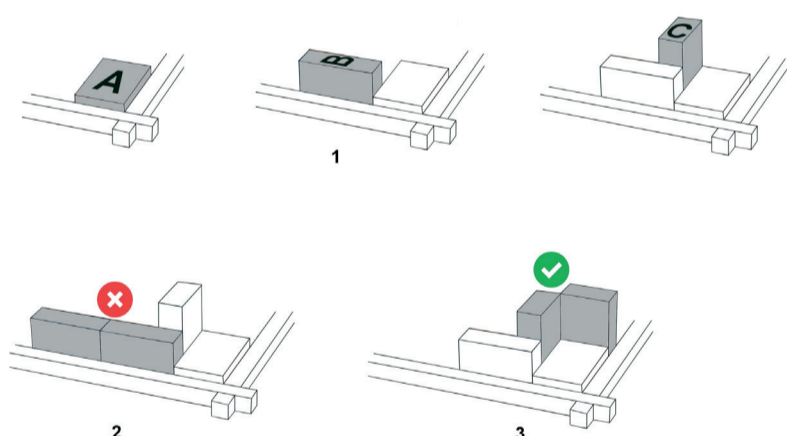
- Vervaardig de speelzone door middel van de 4 randen.
- Elke speler neemt de blokjes van een kleur en 3 kleurloze blokjes.

SPELRONDE:

- Elk op zijn beurt moeten de spelers een van hun blokjes in het kader plaatsen, plat, op de kant of verticaal.
- Het geplaatste blokje:
 - moet met tenminste 2 van zijn aan elkaar grenzende vlakken in contact zijn met het kader en / of andere blokjes (tekening 1 A B C).
 - mag niet via de zijden (vlakken) in contact zijn met een blokje van dezelfde hoogte (tekening 2), contacten via de randen tellen niet mee (tekening 3).
 - mag niet op een ander blokje worden geplaatst.

EINDE VAN HET SPEL:

- Zodra een speler niet meer kan spelen, eindigt het spel.
- De spelers tellen hun langste reeks blokjes op (de gekleurde + de kleurloze) die met hun vlakken verbonden zijn, de contacten via de randen tellen niet mee.
- Van hun score tellen ze één punt af per overblijvend kleurloos blokje.
- De speler met de hoogste score wint het spel.
- In geval van gelijkspel is het de speler die als laatste gespeeld heeft, die wint.



KSAR

RÈGLES – RULES – SPIELREGELN - SPELREGEL



15 MIN



2



7+

LA BOÎTE CONTIENT :

4 bordures, 24 parallélépipèdes colorés, 6 parallélépipèdes incolores

MATERIAL:

4 borders to join together to make the frame for the game, 24 coloured pieces, 6 uncoloured pieces

SPIELMATERIAL:

4 zusammensteckbare Rahmenteile bilden das Spielfeld, 24 farbige Spielsteine, 6 neutrale Spielsteine

DE DOOS BEVAT:

4 te monteren randen om de speelzone af te bakenen, 24 gekleurde blokjes, 6 kleurloze blokjes

 **LUDARDEN**
Le plaisir du jeu, la beauté du bois

ANZAHL MITSPIELER: 2



AIM OF THE GAME:

To connect the longest series of pieces of your colour. Uncoloured pieces count as either colour.

MATERIAL:

- 4 borders to join together to make the frame for the game.
- 24 coloured pieces (12 of each colour).
- 6 uncoloured pieces.

TO SET UP THE GAME:

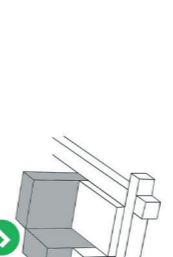
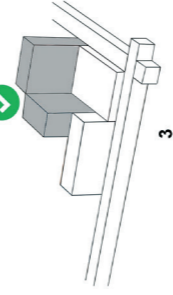
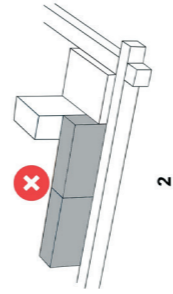
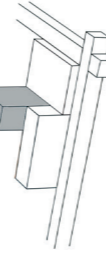
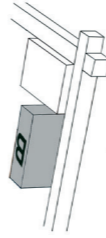
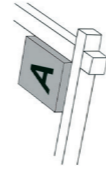
- Construct the frame with the four border pieces.
- Each player takes the pieces of one colour and 3 uncoloured pieces.

HOW TO PLAY:

- The players take turns to place one of their pieces in the frame. It can be placed flat, on its side or vertically.
- Each piece:
 - must have at least two of its adjoining faces in contact with either the frame and/or another piece. (drawing 1 A, B, C)
 - it must not touch another piece of the same height by one of its faces (drawing 2) but contact by the corners is possible (drawing 3).
 - must not be placed on top of one another.

END OF THE GAME:

- The game ends when one of the players can't play any more.
- The players count their longest series of pieces, including uncoloured ones, joined by their faces. Touching corners don't count.
- They must deduct one point for any unplayed uncoloured pieces.
- The winner is the one with the highest score.
- If there is a draw the last one to play is the winner.



ANZAHL MITSPIELER: 2



SPIELZIEL:

Realisieren der längsten Serie an Spielsteinen seiner eigenen Spielfarbe. Die neutralen Spielsteine zählen für beide Spieler.

SPIELMATERIAL:

- 4 zusammensteckbare Rahmenteile bilden das Spielfeld
- 24 farbige Spielsteine (12 je Spieler)
- 6 neutrale Spielsteine

SPIELAUFBAU:

- Zusammenstecken der 4 Rahmenteile, sie bilden das Spielfeld
- Jeder Spieler erhält die Spielsteine einer Farbe sowie 3 Steine der neutralen Farbe

SPIELABLAUF:

- Abwechselnd legen die Spieler einen ihre Spielsteine innerhalb des Rahmens auf einer der drei Seiten ab (flach liegend oder senkrecht stehend)
- Dabei gelten für den abgelegten Spielstein die Regeln:
 - Er muß mindestens mit 2 seiner angrenzenden Flächen entweder den Rahmen oder einen/ mehrere andere Spielsteine berühren (Zeichnung 1 ABC).
 - Er darf mit den angrenzenden Flächen nur Spielsteine unterschiedlicher Höhen berühren (Zeichnung 2). Berührungen nur über die Eckkanten sind erlaubt (Zeichnung 3).
 - Er darf nicht auf einen anderen Spielstein gelegt werden.

SPIELENDE:

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler keinen Spielstein mehr ablegen kann.
- Die Spieler zählen die Steine der längsten Serie verbundener Steine (Spielsteine der eigenen Farbe + die Steine der neutralen Farbe). Die Verbindung über die Eckkanten zählen nicht.
- Vom erzielten Ergebnis ziehen sie je einen Punkt für jeden noch auf der Hand befindlichen neutralen Spielstein ab.
- Der Spieler mit dem jetzt höchsten Resultat gewinnt.
- Bei Punktgleichstand gewinnt der letzte Spieler, der als letzter einen Spielstein abgelegt hat.

