

**Matériel :**

- 36 croix en bois.
- 5 témoins de couleur.



**But du jeu :** Eviter que toutes les croix de sa couleur soient capturées et retirées.

**Préparation :** Placer aléatoirement les 36 croix pour former une grille de 6 x 6. Chaque joueur, ou équipe, prend secrètement un disque pour déterminer sa couleur (à 4, les joueurs jouent en équipe de 2 qui se font face).

**Déroulement :**

- Le 1<sup>er</sup> joueur, tiré au sort, déplace la croix incolore sur une des croix qui la touchent. Il capture cette croix et la pose devant lui. Puis il passe ou joue une 2<sup>ème</sup>, voire une 3<sup>ème</sup> fois. Le joueur empile, 3 par 3, les croix qu'il capture ainsi.
- Les autres joueurs jouent de la même façon, dans le sens des aiguilles d'une montre, toujours à partir de la croix incolore.
- Quand la croix incolore est isolée, le joueur s'arrête. Le suivant capture alors une croix de son choix.
- Quand la croix incolore remplace une croix blanche (même isolée), le joueur (ou le suivant) peut également capturer une croix de son choix.
- Quand un joueur réunit 6 piles de 3 croix (2 joueurs), 4 piles (3 joueurs), 3 piles (4 joueurs), il passe mais il n'est pas éliminé. Un joueur, ou une équipe, n'est éliminé que lorsqu'il n'y a plus de croix de sa couleur en jeu. Il doit alors le dire.  
Il se peut qu'un joueur doive s'éliminer. Son tour s'arrête aussitôt.  
À 3 joueurs, celui qui élimine un autre, complète par ses croix les piles de l'éliminé. Si un joueur s'auto-élimine, il les complète, lui-même, avec les croix d'un ou des 2 joueurs.
- Le dernier joueur non éliminé gagne la partie.

**Variante 3 D**

- Former aléatoirement une grille de 3 x 3 x 4 croix. Le niveau le plus bas ne doit pas contenir plus de 2 croix de chaque couleur, ni de croix blanche. Le niveau le plus haut doit contenir la croix incolore.
- Déplacer pareillement la croix incolore d'un sommet à l'autre, toujours sur une pile contigüe.

# MASKER

RÈGLE – RULES – SPIELREGELN – SPELREGEL



7 - 99



15 min.



2 - 3 - 4

Auteur : Philippe Proux

Éditeur : Ludarden / 08150 Renwez – France

contact@ludarden.com/ www.ludarden.com

Fabrication : Art of Games / www.artofgames.com



**LUDARDEN**

Le plaisir du jeu, la beauté du bois

**Material:** • 36 pieces in the shape of a cross (35 coloured and 1 uncoloured)  
• 5 coloured tokens



**Aim of the game:** To prevent all the pieces of your own colour from being captured or removed.

**Preparation for the game:** The 36 pieces are placed at random to form a grill (6 pieces each side). Each player or team takes a token secretly to indicate their colour. If there are 4 players they sit in teams of 2 facing each other.

**How to play:**

- The first player, chosen at random, takes a piece which is touching the uncoloured piece and puts the uncoloured piece in its place. He can then stop playing or play a second or even third time. The player keeps the pieces taken and makes them into piles of three.
  - The following players (in a clockwise direction) do the same, always starting with the uncoloured piece.
  - If the uncoloured piece is isolated the player stops his turn. The next player can take any piece he chooses.
  - If the uncoloured piece replaces a white piece, even if it is isolated, the player (or the following player) can remove any other piece he chooses.
  - When a player has 6 piles of 3 pieces (2 players), 4 piles (3 players) or 3 piles (4 players), he can no longer remove any pieces but he is not eliminated as long as all the colours of his token have not been removed. When a player (or team) sees that all the pieces of their colour have been removed they must say so and are eliminated.
- If a player has to eliminate himself he stops his turn immediately.
- When there are three players a player who eliminates another uses his pieces to complete the piles of the one who has been eliminated. If he eliminates himself he completes his own piles with the pieces from the other one or two players.
- The last player not to be eliminated is the winner.

**3D Version**

- Make a random grill, 3x3x4 pieces. The bottom layer must not contain more than two pieces the same colour or a white piece. The top layer must have the uncoloured piece.
- Replace the uncoloured piece as before from the top of one pile to the top of an adjacent one.

**Spielmaterial:** • 36 Spielsteine in Kreuzform (35 farbig, 1 farblos)  
• 5 Spielsteine mit Farbkennzeichnung



**Spielziel:** Verhindern, dass die Spielsteine seiner Spielfarbe aus dem Spiel entfernt werden.

**Spielvorbereitung:** Die 36 Spielsteine werden nach dem Zufallsprinzip in einem 6 x 6 Gitterraster ausgelegt. Jeder Spieler oder jedes Team (bei 4 Spielern wird in 2er Teams gespielt; dabei sitzen sich die Spieler eines Teams gegenüber) nimmt verdeckt einen der Spielfarbensteine auf.

**Spielablauf:**

- Der Startspieler wird ausgelost. Er nimmt den farblosen Kreuzspielstein und legt ihn an die Stelle eines der farbigen Spielsteine, an den farblosen Spielstein grenzen. Der Startspieler kann jetzt seinen Spielzug beenden oder noch max. 2 weitere farbige Spielsteine entfernen. werden aus dem Spiele genommen und der Startspieler legt sie vor sich in 3er-Stapeln ab.
- Im Uhrzeigersinn können die folgenden Spieler weiterspielen. Dabei gehen sie immer vom farblosen Spielstein aus.
- Sollte der farblose Spielstein isoliert sein, so endet der Spielzug des aktiven Spielers. Der folgende Spieler kann einen beliebigen Spielstein entfernen.
- Weisse Spielsteine: Legt ein Spieler den farblosen Spielstein auf einen weissen Spielstein, kann der Spieler (oder der darauffolgende Spieler) an einer beliebigen Stelle im Spiel weiterspielen. Die Regel auf angrenzenden Spielsteinen weiterzuspielen gilt für diesen Spielzug nicht.
- Wenn ein Spieler 6 Stapel à 3 Spielsteine (bei 2 Spielern), 4 Stapel à 3 Spielsteinen (bei 3 Spielern) oder 3 Stapel à 3 Spielsteinen (bei 4 Spielern) vor sich abgelegt hat, kann er keine weiteren Spielsteine mehr entfernen. Er muss in der Folgezeit passen, bleibt aber so lange im Spiel bis der letzte Spielstein seiner Spielfarbe entfernt wurde.
- Wurden alle Spielsteine einer Farbe entfernt, so muss der betroffene Spieler dies sagen. Er scheidet dann aus, bzw. hat die Spielrunde verloren.
- Der erste Spieler, der bei drei Spielern ausscheidet, füllt seine 4 Stapel an Spielsteinen mit den spielsteinen des Spielers auf, der das Ausscheiden herbeigeführt hat. Sollte er das Ausscheiden selber herbeigeführt haben, so füllt er die 4 Stapel mit Spielsteinen seiner Wahl von den Stapeln der anderen Spieler auf.
- Der letzte Spieler, der noch Spielsteine seiner Farbe in der Gitterauslage hat, gewinnt das Spiel.

**Variante 3D**

- Die 36 Spielsteine werden nach dem Zufallsprinzip in einem 3 x 3 Grundraster in 4er-Stapeln ausgelegt. In der untersten Ebene dürfen je Farbe nicht mehr als zwei und von den weissen keine Spielsteine ausgelegt werden.
- Der farblose Spielstein muß in der obersten Ebene ausgelegt werden. Versetzen Sie diesen an angrenzende Stapel und immer auf den obersten Spielstein eines Stapels.

**De doos bevat:** • 36 houten kruisjes  
• 5 kleurschijven



**Doel van het spel:** Voorkomen dat alle kruisjes van je eigen kleur afgenomen en verwijderd worden.

**Voorbereiding:** Plaats de 36 kruisjes willekeurig en vorm een rooster van 6 x 6. Elke speler of team neemt stiekem een schijf die hun kleur zal bepalen (in geval van 4 spelers, spelen de teamgenoten in een team van 2 tegenover elkaar).

**Spelverloop:**

- De eerste speler, die door het lot wordt aangeduid, verplaatst het kleurloze kruisje op een van de kruisjes waarmee het in aanraking is. Hij neemt dit kruisje en plaatst het voor zich. Daarna past hij of speelt hij een 2<sup>de</sup> of zelfs een 3<sup>de</sup> keer. De speler stapelt zo, in hoopjes van 3, de kruisjes die hij verwerft.
  - De andere spelers spelen op dezelfde manier, met de klok mee, altijd met het kleurloze kruisje.
  - Als het kleurloze kruisje geïsoleerd is, stopt de speler. Vervolgens verwerft de volgende speler een kruisje naar keuze.
  - Wanneer het kleurloze kruisje een wit kruisje vervangt (zelfs geïsoleerd), mag de speler (of de volgende) ook een kruisje naar keuze verwerven.
  - Wanneer een speler 6 stapels van 3 kruisjes heeft verzameld (met 2 spelers), 4 stapels (met 3 spelers), 3 stapels (met 4 spelers), past hij, maar hij wordt niet uitgeschakeld. Een speler of een team wordt enkel uitgeschakeld als er geen kruisjes van zijn kleur meer zijn in het spel. Hij moet dat dan zeggen.
- Het kan gebeuren dat een speler zichzelf moet uitschakelen. Zijn beurt houdt dan onmiddellijk op.
- Als er met 3 spelers wordt gespeeld, vult degene die een andere uitschakelt de stapels van deze laatste aan met zijn eigen kruisjes. Als een speler zichzelf uitschakelt, vult hij ze zelf aan, met de kruisjes van één of van beide andere spelers.
- De laatste speler die niet is uitgeschakeld, wint het spel.

**3 D VARIANT**

- Vorm willekeurig een rooster van 3 x 3 x 4 kruisjes.
- Het onderste niveau mag niet meer dan 2 kruisjes van elke kleur bevatten en ook geen wit kruisje.
- Het bovenste niveau moet het kleurloze kruisje bevatten.
- Verplaatst het kleurloze kruisje ook van de ene stapeltop naar de andere, altijd op een aangrenzende stapel.