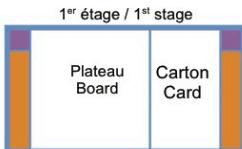
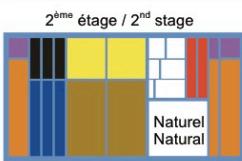


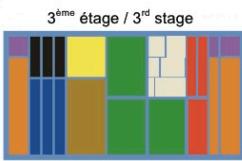
## RANGEMENT / ARRANGEMENT



1<sup>er</sup> étage / 1<sup>st</sup> stage



2<sup>ème</sup> étage / 2<sup>nd</sup> stage



3<sup>ème</sup> étage / 3<sup>rd</sup> stage

Cylindres / Cylinders

## RÈGLES - RULES

# NIVOS

## SPELREGELS - SPIELREGELS



7 - 99   15 min.   2 - 3 - 4

Auteur: Philippe Proux / Éditeur: Ludarden / [www.ludarden.com](http://www.ludarden.com) / [contact@ludarden.com](mailto:contact@ludarden.com)

**Presentatie:** 25 blokvormige stukken,  
6 cilinders, 1 geruit spelbord.



**Doel van het spel:** Het spel beëindigen met de kleinste mogelijke (opeengestapelde) cilinderhoogte.

**Spelverloop voor 2 tot 4 spelers (met 4 : 2 teams waarvan de teamleden tegenover elkaar zitten):**

- Elke speler of team neemt 8 blokvormige stukken, 1 van elke kleur (of elk teamlid neemt er 4). De overblijvende stukken, waaronder een kleurloze, vormen de reserve. De cilinders worden opzij geschoven.
- Elke speler moet een zijn eigen blokvormige stukken (of een uit de reserve) op het spelbord plaatsen of op tenminste een van de reeds gespeelde stukken: - vlak en zonder leemte eraan.

- door op elk niveau de rooster van het spelbord te respecteren.

- Zonder dat het stuk tegen of op een stuk van dezelfde kleur ligt, tenzij dit laatste al volledig bedekt is.

• De eerste speler, die door loting aangeduid wordt, plaatst het kleurloze stuk; de anderen spelen dan in de richting van de klok mee.

• Een speler die aan een nieuw niveau begint of niet kan spelen (zelfs bij gebrek aan stukken) moet 1 cilinder nemen (als er met 4 spelers gespeeld wordt, mag de speler die niet kan spelen een speelbaar stuk van zijn teamgenoot krijgen, en dit zonder een cilinder te moeten nemen).

• Zodra er geen cilinders of stukken meer te spelen zijn, is het spel afgelopen.

• De speler of het team dat de kleinste hoogte opeengestapelde cilinders heeft, heeft gewonnen.

In geval van gelijkspel, is het de speler of het team met de hoogste cilinder die verliest.

**Spielmaterial:** 25 quaderförmige Klötzen, 6 Zylinder mit verschiedenen Höhen 1 karriere Spielplatte.



**Ziel des Spieles:** Am Spielende die kleinste Zylinderhöhe zu haben.

**Spielablauf von 2 bis 4 Spieler (bei 4 : 2 Mannschaften gegeneinander):**

- Jeder Spieler oder jede Mannschaft nimmt 8 Klötze, 1 von jeder Farbe (Jeder Mannschaftsspieler nimmt 4). Die restlichen Klötze, inklusive des farblosen, sind Reserve. Die Zylinder sind zur Seite gelegt.
- Jeder Spieler legt einen Klotz, von seinen eigenen oder von der Reserve, auf die Spielplatte oder auf mindestens einen schon gespielten Klotz.
  - Flach und nicht auf einen leeren Raum.
  - Die Karos der Spielplatte respektieren.
  - Der Klotz darf nicht neben oder auf einem gleichfarbigen Klotz liegen, oder nur wenn dieser Klotz schon ganz bedeckt ist.
- Der erste Spieler wird ausgelost und legt den farblosen Klotz hin, die andere Spieler spielen im Uhrzeigersinn.
  - Ein Spieler, der eine neue Stufe anfängt oder nicht spielen kann (auch wenn er keinen Klotz hat), muss einen Zylinder nehmen. (Bei 4 Spielern darf derjenige, der nicht spielen kann, einen Klotz von seinem Partner nehmen, aber keinen Zylinder)
  - Wenn keine Zylinder und/oder spielbaren Klötze mehr verfügbar sind, ist das Spiel zu Ende.
  - Der Spieler oder die Mannschaft, der die kleinste Zylinderhöhe hat, hat gewonnen. Wenn das Spiel gleich steht, hat der Spieler oder die Mannschaft mit dem höchsten Zylinder verloren.

**Material:** 25 parallelepipedes,  
6 cylinders of different heights,  
1 squared games board.



**Aim of the Game:** to have the shortest height of cylinders at the end of the game.

**How to play a game with 2 to 4 players (4 players: 2 teams whose team members are facing):**

- Each player or team takes 8 pieces, one of each colour (a team member has 4 pieces). The remaining pieces including the uncoloured one form the reserve. The cylinders are put on one side.
- Each player must put one of his own pieces or one from the reserve on the board or on top of at least one of the pieces already played (at any floor):
  - Flat and without a space underneath it.
  - Keeping to the squares at each level.
  - Without putting it beside or on top of a piece of the same colour unless it has already been completely covered.
- The first player (decided by drawing lots) plays the uncoloured piece : the other players take turns going clockwise.
- A player who starts a new level or who can't go (even because he has no pieces) must take a cylinder. With 4 players, if there is one who can't play, he could take a playable piece from his teammate without taking a cylinder.
- As soon as there are no more cylinders or no more pieces left the game is over.
- The player or team with the shortest tower of cylinders wins. In case of equality, the one who has the highest cylinder lost.

**Matériel :** 25 parallélépipèdes,  
6 cylindres de tailles différentes,  
1 plateau de jeu quadrillé.



**But du jeu :** Avoir, en fin de partie, la plus petite hauteur de cylindres possible.

**Déroulement de jeu de 2 à 4 joueurs**

- (à 4 : 2 équipes dont les équipiers se font face) :
- Chaque joueur ou équipe prend 8 pièces, 1 de chaque couleur (chaque équipier en prend 4). Les pièces restantes, dont l'incolore, forment la réserve. Les cylindres sont mis de côté.
- Chaque joueur doit poser une pièce de son jeu ou de la réserve, sur le plateau ou sur au moins une pièce déjà jouée (à n'importe quel étage) :
  - À plat et sans qu'elle repose sur du vide.
  - En respectant à chaque niveau le quadrillage.
  - Sans qu'elle soit contre ou repose sur une pièce de même couleur, sauf si celle-ci est déjà totalement recouverte.

• Le premier joueur, tiré au sort, pose la pièce incolore ; les autres jouent suivant le sens des aiguilles d'une montre.

- Un joueur qui débute un nouvel étage ou qui ne peut pas jouer (même par manque de pièces) doit prendre 1 cylindre (À 4 joueurs, le joueur qui ne peut pas jouer peut recevoir une pièce jouable de son équipier sans prendre le cylindre).
- Dès qu'il n'y a plus de cylindres ou de pièces à jouer, la partie est finie.
- Le joueur ou l'équipe qui a la plus petite hauteur de cylindres superposés, a gagné. En cas d'égalité, celui qui a le cylindre le plus haut a perdu.