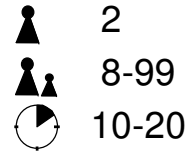


Art-Nr.: 6340

**rollover**

Autor: Peter Hunkeler

Inhalt:

1 Spielbrett mit 2 Klappen
1 Deckel
2x15 Holzkugeln

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 15 Holzkugeln einer Farbe. Das Spielbrett wird auf die Innenseite des Deckels gelegt und auf eine Seite gekippt. Die seitlichen Klappen werden dabei nicht ausgeschwenkt.

Spielbeginn:

Beide Spieler legen abwechselnd ihre Holzkugeln auf das Spielbrett.

Ziel des Spiels:

Genau vier Holzkugeln müssen in eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe gelegt werden.

Punkte:

Eine Viererreihe zählt 1 Punkt.
Eine Viererreihe, bei der eine Kugel ein blaues Feld verdeckt, zählt 2 Punkte.
Eine Viererreihe, bei der eine Kugel ein rotes Feld verdeckt, zählt 3 Punkte.
Ein Spieler, der mit seiner Viererreihe das grüne Feld verdeckt, beendet damit sofort das Spiel und hat gewonnen.

Sobald ein Spieler keine Kugeln mehr zum Setzen hat, wird die Klappe mit der untersten Reihe Kugeln ausgeschwenkt. Beide Spieler entnehmen die so frei gewordenen Spielsteine aus der Klappe. Dann wird diese wieder geschlossen und das Spielbrett auf die andere Seite gekippt. Dabei entsteht eine völlig neue Spielsituation und es können von selbst Viererreihen entstehen, für die man aber keine Punkte erhält. Die entnommenen Spielsteine werden wieder neu ins Spielbrett gelegt. Dieser Vorgang kann sich mehrmals wiederholen.

Spielende:

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die zu Beginn des Spiels festgelegte Punktzahl erreicht hat oder mit einer Linie das grüne Feld deckt.

rollover

Author: Peter Hunkeler

Contents:

1 game board with 2 flaps
1 cover
2x15 wooden beads

Preparing the game:

Each player gets 15 wooden beads of one colour. The board is put inside the cover and turned onto one side. The flaps on the sides are not swung out.

Starting the game:

Both players alternately put their beads onto the board.

Aim of the game:

Exactly four beads have to be laid making a horizontal, vertical or diagonal row.

Points:

A row of four counts for 1 point.
A row of four, of which one bead covers a blue field, counts for 2 points.
A row of four, of which one bead covers a red field, counts for 3 points.
The player who covers the green field with one bead of his row of four, ends the game and so wins.

As soon as one player has no more beads to lay, the flap with the lower row of beads is swung out. Both players take the freed up beads out of the flap. Then this is closed again and the game board is turned onto the other side. A completely new game situation is created and it can automatically result in rows of four, for which no-one gets any points. The beads taken from the board are laid again. This procedure can be repeated several times.

End of the game:

The first player to reach the score specified at the beginning of the game or to get a row of four with green field is the winner.

rollover

Auteur: Peter Hunkeler

F

Contenu:

1 plateau de jeu avec 2 rabats
1 Couvercle
2x15 billes en bois

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit 15 billes en bois d'une couleur. Le plateau de jeu est placé sur le côté intérieur du couvercle et bascule sur un côté mais sans faire pivoter les rabats latéraux vers l'extérieur

Début du jeu:

Chaque joueur pose à tour de rôle une de ces billes en bois sur le plateau de jeu.

But du jeu:

4 billes exactement doivent être alignées pour former une ligne horizontale, verticale ou diagonale.

Points:

Une rangée de quatre vaut 1 point.

Une rangée de quatre dans laquelle une bille couvre une case bleue vaut 2 points.

Une rangée de quatre dans laquelle une bille couvre une case rouge vaut 3 points

Un joueur qui couvre la case verte avec sa rangée de quatre termine tout de suite le jeu et a ainsi gagné

Dés qu'un joueur n'a plus de bille à placer, le rabat avec le rang le plus bas est pivoté vers l'extérieur libérant le dernier rang de bille. Chaque joueur récupère les billes ainsi libérées. Le rabat est alors refermé et le plateau de jeu est basculé sur l'autre côté.

Une situation de jeu complètement différente apparaît alors et il se peut qu'une rangée de quatre se forme mais pour laquelle on ne compte pas de point.

Les billes récupérées sont remisent en jeu. Ce processus peut se reproduire plusieurs fois.

Fin du jeu:

Le gagnant est le joueur qui réussit en premier à obtenir le nombre de points fixés au début de la partie ou celui qui arrive à couvrir la case verte avec une ligne.

www.philosspiele.de