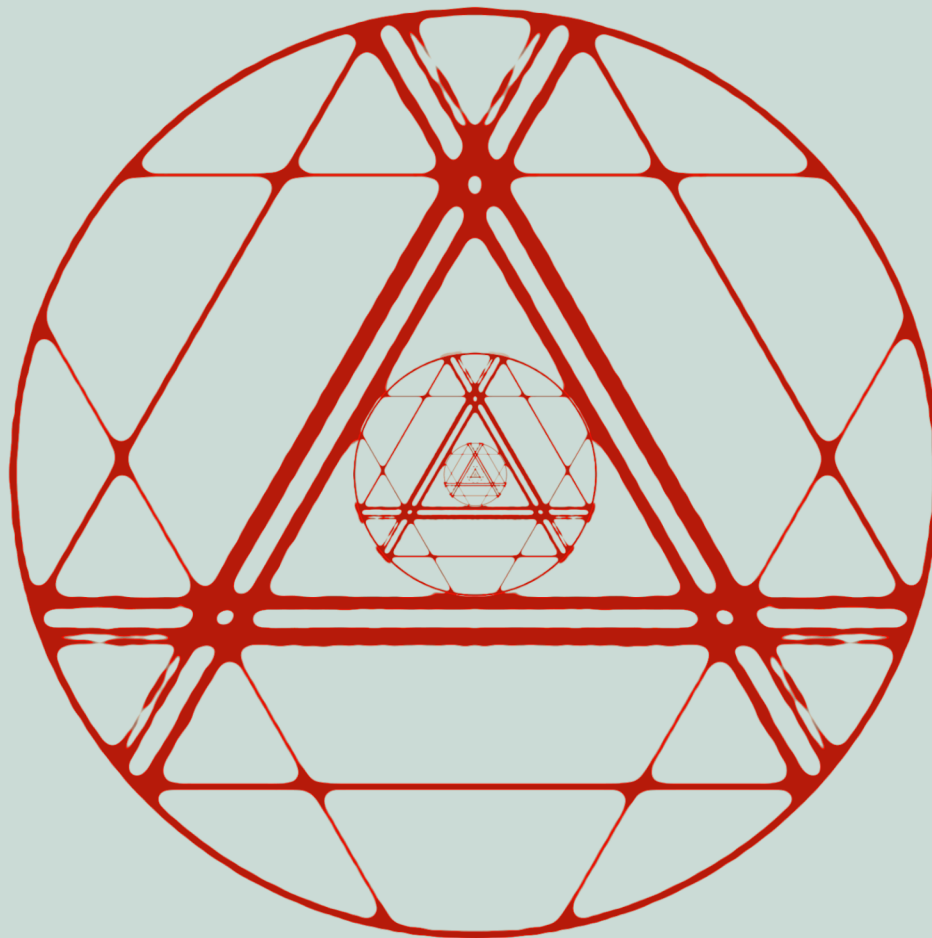


MENTE UOIS

original

complex

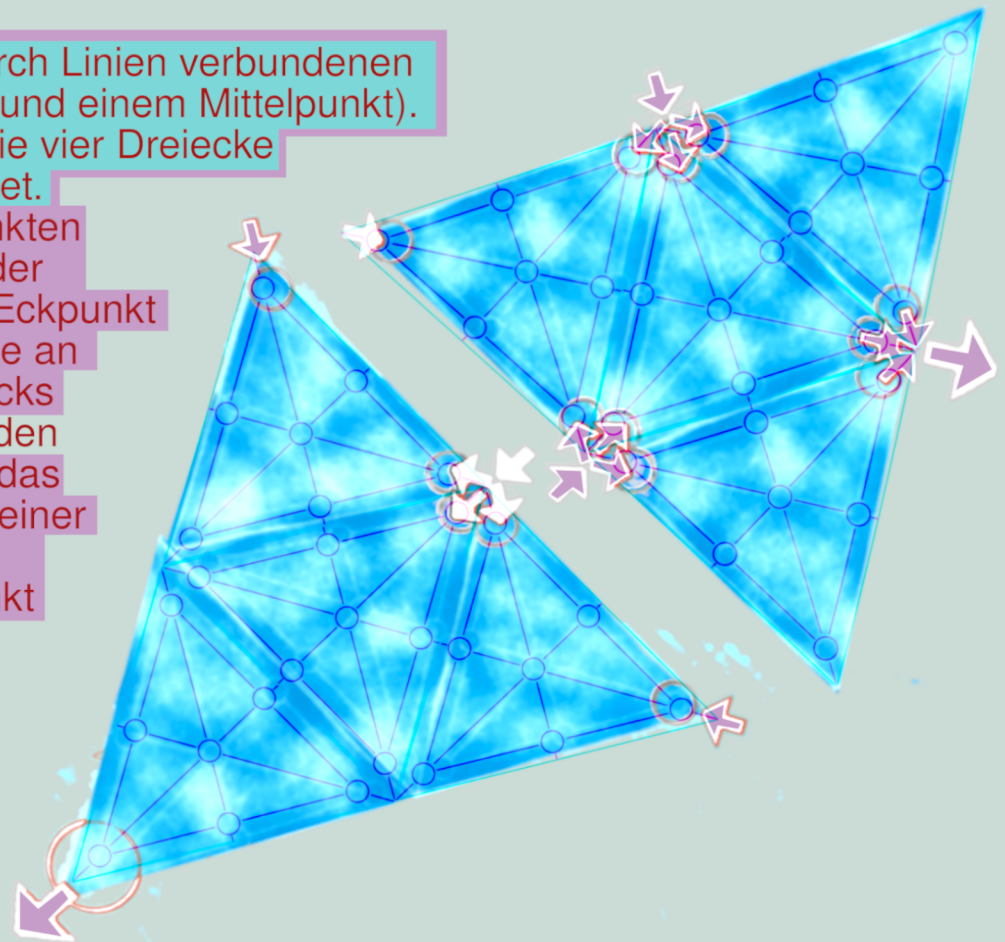
simple



Das Spielbrett

besteht aus vier Dreiecken mit je sieben durch Linien verbundenen Punkten (drei Eckpunkten, drei Lotpunkten und einem Mittelpunkt). Die Spielfiguren stehen auf den Punkten. Die vier Dreiecke werden zu einem großen Dreieck angeordnet.

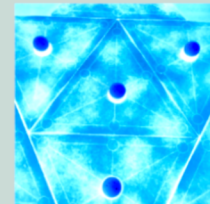
Es ist möglich, das Spielfeld an den Eckpunkten eines jeden Dreiecks zu verlassen und wieder zu betreten. Verlässt eine Figur von einem Eckpunkt des großen Dreiecks das Spielfeld, betritt sie an einem anderen Eckpunkt des großen Dreiecks oder auf einem Punkt der gegenüberliegenden Dreierkonstellation von Eckpunkten wieder das Spielfeld. Verlässt sie von einem Punkt auf einer Dreierkonstellation von Eckpunkten das Spielfeld, betritt sie entweder an einem Punkt auf einer der beiden anderen Dreierkonstellationen von Eckpunkten oder auf dem gegenüberliegenden Eckpunkt des großen Dreiecks, wieder das Spielfeld.



Ziel des Spieles

Sobald ein Spieler alle seine Spielsteine verloren hat scheidet dieser aus. Es gewinnt der Spieler, welcher:

- 1) als erstes alle Mittelpunkte der vier Dreiecke besetzt ODER
- 2) als erstes auf einem Dreieck mindestens die drei Lotpunkte und den Mittelpunkt besetzt hat ODER
- 3) als letztes noch Spielfiguren auf dem Spielfeld besitzt.



Spielaufbau

Je 9 Farbmaler zur Kennzeichnung des Mitspielers - 11 Spielsteine bei 2-3 Spielern und 15 Spielsteine bei 4 Spielern. Diese können von jedem Spieler ins Spiel gebracht werden. Die Spielfiguren werden aus den Spielsteinen gebildet und mit einem Farbmaler gekennzeichnet. Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielbrett und die Spielerreihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wird ausgelost UND beginnt mit dem Setzen EINES EINERS (ein Spielstein mit einem Farbmaler) welcher auf einen BELIEBIGEN Punkt platziert werden kann!

Aktionen eines Spielers

Jeder Spieler muss in seinem Zug immer genau eine Aktion ausführen.
Es muss nach dem Zug eine Veränderung der Spielsituation entstehen!

1) ZWEI neue Figuren ins Spiel bringen

Dies ist nur möglich solange mindestens 2 Spielsteine und 2 eigene Farbmarker zur Verfügung stehen. NICHT auf einen Mittelpunkt, NICHT auf das innerste Dreieck, NICHT schlagend und NUR als Einer.

2) ein beliebiges Dreieck drehen

Dies ist NUR MÖGLICH sofern der vorherige Spieler NICHT gedreht hat!
Ebenso ist es einem Spieler NICHT gestattet zwei Runden hintereinander zu drehen!

3) eine Figur bewegen

und evtl. eine Figur schlagen.

ALLE Figuren können schlagen indem sie sich auf eine andere (AUCH EIGENE) Figur bewegen. Der geschlagene Farbmarker wird entfernt und kann wieder benutzt werden. Der Schlagende Stapel wird aufgetürmt. Es entsteht ein Stapel als die neue Figur des Schlagenden. Wenn der Stapel höher ist als drei Spielsteine, werden drei Spielsteine entfernt und können wieder neu ins Spiel gebracht werden.

die Einer (1 Spielstein + 1 Farbmarker) bewegen sich von einem Punkt zum nächstgelegenen Punkt.

die Doppler (2 Spielsteine + 1 Farbmarker) bewegen sich von einem Punkt zum nächstgelegenen Punkt und können sich auf einer geraden Linie solange bewegen, bis sie auf einen Widerstand treffen oder stehen bleiben sollen. Das "Abknicken" einer Linie ist ein Widerstand und eine eigene oder gegnerische Figur ist ein Widerstand (diese kann geschlagen werden). Das Verlassen und Eintreten auf den Eckpunkten des großen Dreiecks, sowie auf den Eckpunkten des innersten Dreiecks geschieht auf geradem Weg ohne abknicken (Dies ist nicht relevant sofern in der "simple Version" gespielt wird)!

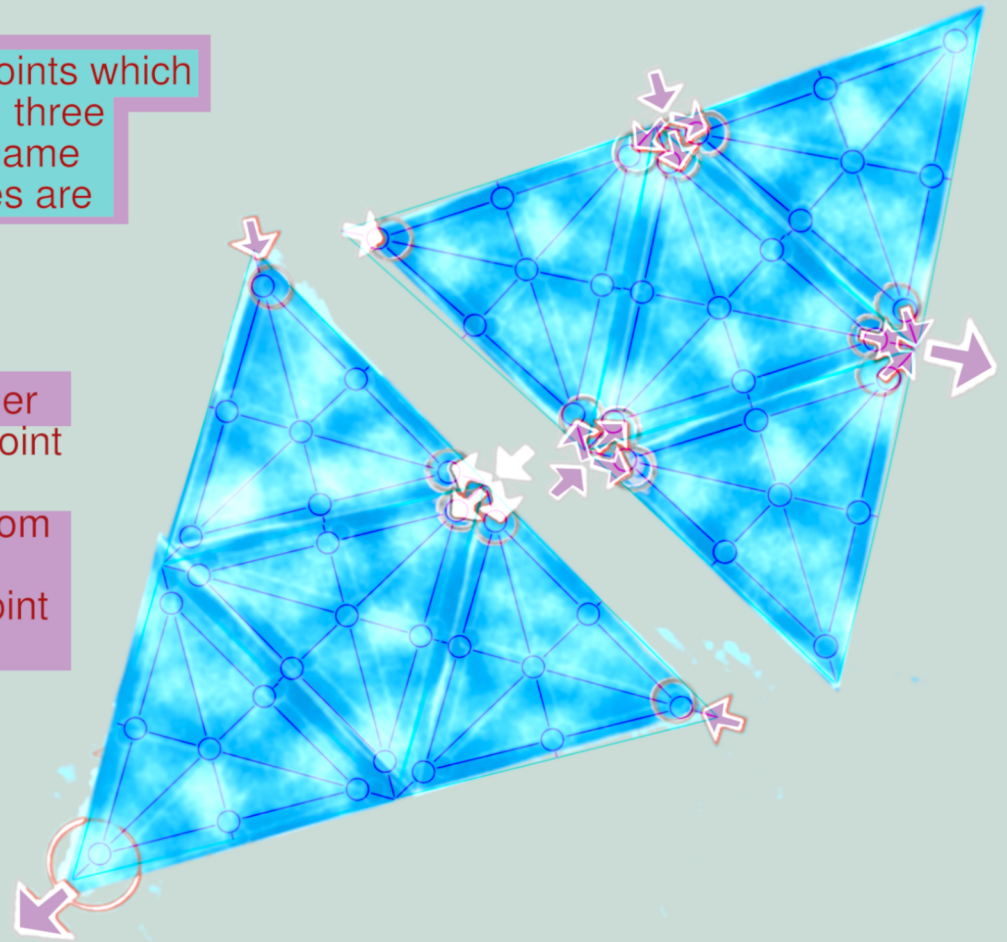
die Drillinge (3 Spielsteine + 1 Farbmarker) bewegen sich von einem Punkt zum nächstgelegenen Punkt oder vom Mittelpunkt eines Dreiecks zum Mittelpunkt eines anderen Dreiecks oder vom Mittelpunkt eines Dreiecks zu allen 3 Eckpunkten des großen Dreiecks.

4) eine Figur aufteilen

Sofern noch eigene Farbmarker zur Verfügung stehen können sich der Doppler und der Drilling auf FREIE Felder in mehrere neue Figuren aufteilen. Die neuen Figuren können so platziert werden, wie sich der Doppler oder der Drilling bewegen könnten. Der Doppler wird also zu zwei Einern und der Drilling entweder zu einem Doppler und einem Einer oder zu drei Einern. Das Feld auf welchem die Figur vorher stand, muss nach dem aufteilen frei bleiben!

The game board

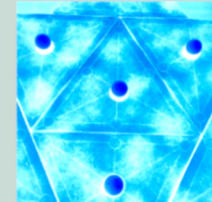
consists of four triangles each with seven points which are connected by lines (three corner points, three median points and one middle point). The game figures stand on the points. The four triangles are arranged as a big triangle. It is possible to leave and enter the game board at the corner points of each triangle. If a figure leaves the board from a corner point of the big triangle it enters again on one of the other corner points of the big triangle or on one point of the opposing constellation of three corner points. If a figure leaves the board from one point of the constellation of three corner points it enters again at one point of the other constellations of three corner points or on the opposing corner point of the big triangle.



Aim of Game

As soon as a playing person has lost all their game stones they are out of the game. The playing person wins who:

- 1) first owns the middlepoints of the four triangles OR
- 2) first owns the midpoint and the three median points of any single triangle OR
- 3) is the last with figures on the board.



Start

9 color markers for each player (each a unique color) 11 game stones total for 2-3 players and 15 game stones total for 4 players. These can be brought into the game by every playing person. The game figures are stacked out of game stones and a color marker for the playing person. The game starts with an empty board and the row of playing persons is set clockwise. The person who starts the game is chosen and starts to place ONE SINGLE (one gamestone with a colormarker) which can be placed on ANY point!

Actions of a player

Each player is to complete exactly one action in a round.
The layout of pieces on the game board must change after each turn!

1) bring in TWO new figures into the game

This is only possible if there are still 2 game stones and 2 color markers available.
NEVER on a midpoint, NEVER onto the inner triangle, NEVER beating another player's piece and ONLY as a Single.

2) turn a triangle

This is ONLY POSSIBLE if the previous player did not turn a triangle! It is also not allowed for a playing person to turn a triangle two times in a row!

3) move a figure

and may beat a figure. **ALL figures** can be beaten by moving on top of them (this also applies to a player's own figures). The color marker of the beaten figure is put away and can be used in the game again. The winning stack stacks on top of the defeated one. There is a new stack beneath the winning color marker. If a stack is higher than three – three game stones are put away and can be used in game again.

The Single (1 game stone + 1 color marker) moves from a point to the next point.

The Double (2 game stones + 1 color marker) moves from a point to the next point and can move on a straight line as long as it should or there is a resistor. The cornering of a line counts as a resistor, a player's own figure and an opposing player's figure is a resistor (and can be beaten). The leaving and entering at the corner points of the big triangle and at the corner points of the inner triangle happens on a straight line without a cornering (this does not apply for simple version)!

The Tripple (3 game stones + 1 color marker) can move from a point to the next point or from the middle point of a triangle to the middle point of another triangle or from a middle point of a triangle to the three corners of the big triangle.

4) split a figure

As long as there are color markers of the own color the Double and the Tripple can be split into new figures onto FREE fields. The new figures are placed as the Tripple or the Double could move. The Double becomes two Singles and the Tripple becomes a Double and a Single or three Singles. The field on which the previous figure was standing has to stay free after the splitting!

Le plateau de jeu

est constitué de quatre triangles, chacun comportant sept points reliés par des lignes (trois sommets, trois points perpendiculaires et un point central).

Les pions reposent sur ces points. Les quatre triangles sont disposés

de manière qu'ils forment un grand triangle. Il est possible

de quitter et de réintégrer le terrain de jeu par les sommets de chaque triangle. Si un pion quitte le terrain

par un sommet du grand triangle, il réintègre le terrain

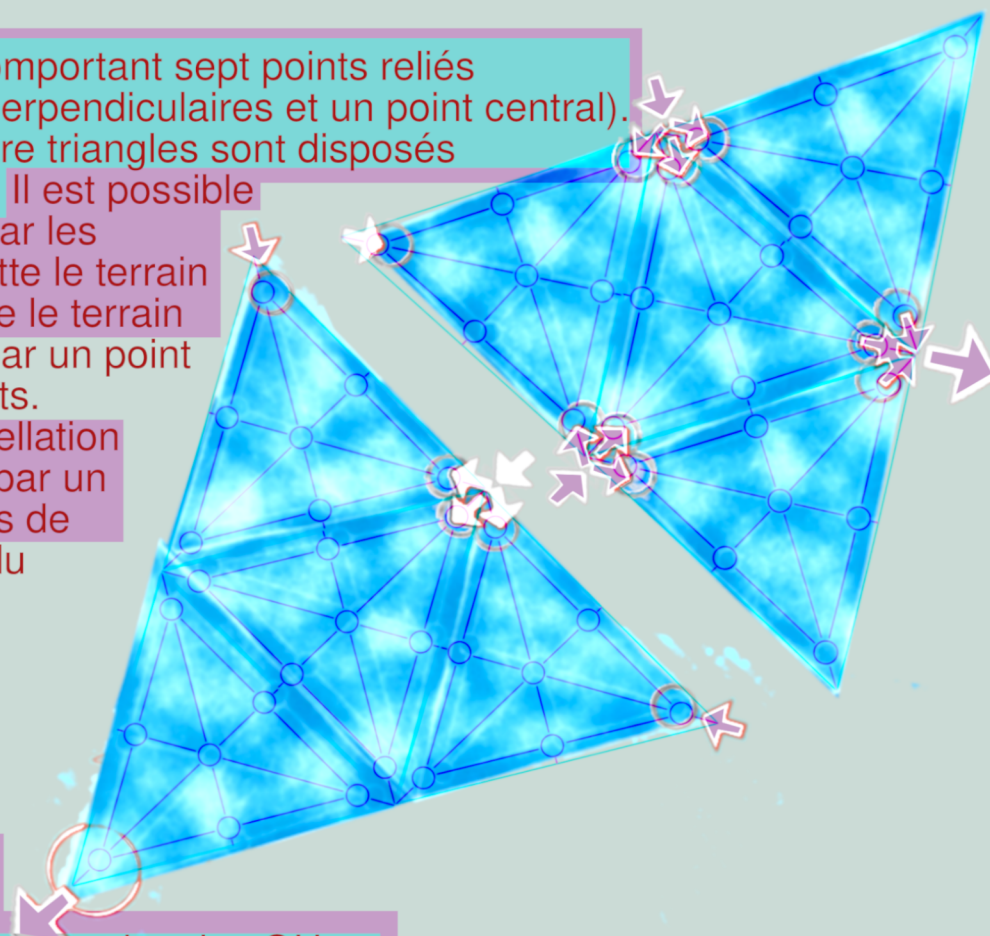
par un autre sommet du grand triangle ou par un point de la constellation opposée de trois sommets.

S'il quitte le terrain par un point d'une constellation de trois sommets, il réintègre le terrain soit par un

point de l'une des deux autres constellations de

trois sommets, soit par le sommet opposé du

grand triangle.



But du jeu

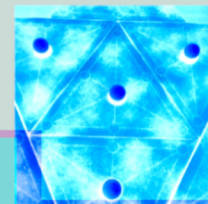
Dès qu'un joueur perd toutes ses pièces, il est éliminé. Le gagnant est le joueur qui:

- 1) occupe le premier tous les centres des quatre triangles OU
- 2) occupe le premier au moins trois points perpendiculaires et le centre d'un triangle OU
- 3) est le dernier à avoir des pièces sur le plateau.

Mise en place du jeu

9 marqueurs de couleur pour chaque joueur : 11 pions pour 2-3 joueurs et 15 pions pour 4 joueurs. N'importe quel joueur peut les utiliser. Les pions sont formés à partir des pièces et marqués d'un marqueur de couleur. Le jeu commence avec un plateau vide, et l'ordre des joueurs se déroule

dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est tiré au sort et commence par placer UN SIMPLE (un pion avec un marqueur de couleur), qui peut être placé à n'importe quel endroit !



Actions des joueurs

Chaque joueur doit effectuer une seule action à son tour.
La situation de jeu doit changer après le tour!

1) Mettre DEUX nouvelles pièces en jeu

Cela n'est possible que si au moins deux pièces et deux marqueurs de votre couleur sont disponibles. Cela ne peut pas être fait sur un point central, sur le triangle le plus à l'intérieur, ni par capture, et uniquement en tant qu'un simple.

2) Faire pivoter un triangle

Cela n'est POSSIBLE QUE si le joueur précédent n'a PAS effectué aucune rotation!
De même, un joueur n'est PAS autorisé à jouer deux tours consécutifs!

3) Déplacer une pièce

et éventuellement en capturer une.

Toutes les pièces peuvent être capturées si on se déplace sur eux (Y COMPRIS LA VÔTRE).

Le marqueur de couleur capturé est retiré et peut être réutilisé.

La pile de capture est empilée avec la pile attaquante. Cela crée une pile représentant la nouvelle pièce du joueur qui capture. Si la pile dépasse trois pièces, trois pièces sont retirées et peuvent être remises en jeu.

Les simples (1 pièce + 1 marqueur de couleur) se déplacent d'un point à l'autre.

Les doubles (2 pièces + 1 marqueur de couleur) se déplacent d'un point à l'autre et peuvent se déplacer en ligne droite jusqu'à rencontrer une résistance ou être obligés de s'arrêter. « Courber » une ligne est une résistance, et une pièce amie ou adverse est une résistance (elle peut être capturée). La sortie et l'entrée aux coins du grand triangle, ainsi qu'aux coins du triangle le plus intérieur, se font en ligne droite, sans tourner. (Ceci n'a aucune importance en version simple !)

Les triplets (3 pièces + 1 marqueur de couleur) se déplacent d'un point au point le plus proche, ou du centre d'un triangle au centre d'un autre triangle, ou du centre d'un triangle aux trois coins du grand triangle.

4) Séparer une pièce

Si vous avez encore vos propres marqueurs de couleur, le double et le triple peuvent se diviser en plusieurs nouvelles pièces sur des cases vides. Les nouvelles pièces peuvent être placées de la même manière que le double ou le triple. Le double devient deux simples, et le triple devient soit un double et un simple, soit trois simples. La place précédemment occupé par la pièce doit rester vide après la séparation !

Ігрове поле

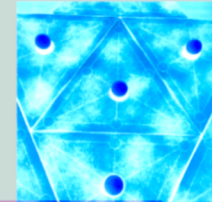
складається з чотирьох трикутників, кожен з яких має сім точок, з'єднаних лініями (три кутові точки, три медіанні точки та одна середня точка). Ігрові фігурки стоять на цих точках. Чотири трикутники розташовані у вигляді великого трикутника. Виходити та заходити на ігрове поле можна з кутових точок кожного трикутника. Якщо фігурка залишає поле з кутової точки великого трикутника, вона знову входить в одній з інших кутових точок великого трикутника або в одній з точок протилежного сузір'я трьох кутових точок. Якщо фігурка залишає поле в одній з точок сузір'я трьох кутових точок, вона знову входить в одному з інших сузір'їв трьох кутових точок або в протилежній кутовій точці великого трикутника.



Мета гри

Як тільки гравець втратить усі свої ігрові камінці, він вибуває з гри. Виграє гравець, який:

- 1) першим володіє середніми точками чотирьох трикутників АБО
- 2) першим володіє середньою точкою та трьома медіанними точками будь-якого одного трикутника АБО
- 3) є останнім, у кого на дошці є фігурки.



Початок

9 кольорових маркерів для кожного гравця (кожен унікального кольору). 11 ігрових камінців загалом для 2-3 гравців та 15 ігрових камінців загалом для 4 гравців. Їх може принести в гру кожен гравець. Ігрові фігурки складаються з ігрових камінців та кольорового маркера для гравця. Гра починається з порожнього поля, а гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Вибирається гравець, який починає гру, і він починає з розміщення ОДНОЇ ОДИНАРНОЇ ФІГУРКИ (один ігровий камінець з кольоровим маркером), яку можна розмістити на БУДЬ-ЯКОМУ місці!

Дії гравця

Кожен гравець повинен виконати рівно одну дію за раунд.

Розташування фігурок на ігровому полі має змінюватися після кожного ходу!

1) додати ДВІ нові фігурки в гру

Це можливо лише за умови, що все ще доступні 2 ігрові камінці та 2 кольорові маркери.

НІКОЛИ на середній точці, НІКОЛИ на внутрішньому трикутнику, НІКОЛИ б'ючи фігурку гравця та ТІЛЬКИ як ОДИНАРНУ ФІГУРКУ.

2) повернути трикутник

Це МОЖЛИВО ТІЛЬКИ, якщо попередній гравець не повернув трикутник! Також гравцеві не дозволяється повертати трикутник двічі поспіль!

3) перемістити фігурку

і можна побити іншу. ВСІ фігурки можна побити, ставши поверх них (це також стосується власних фігурок гравця). Кольоровий маркер переможеної фігурки прибирається і може бути використаний у грі знову. Перемігша фігурка стає зверху переможеної. Під кольоровим маркером перемігшого тепер нова фігурка. Якщо фігурка вища за три, тоді три ігрові камінці прибираються і можуть бути використані у грі знову.

Одинарна фігурка (1 ігровий камінець + 1 кольоровий маркер) переміщується з однієї точки на наступну.

Подвійна фігурка (2 ігрові камінці + 1 кольоровий маркер) переміщується з точки на наступну і може рухатися по прямій лінії скільки завгодно далеко, поки не зустріне опір. Поворот лінії вважається опором, власна фігурка гравця та фігурка гравця суперника є опором (і може бути переможена). Вихід та вхід у кутових точках великого трикутника та в кутових точках внутрішнього трикутника відбувається по прямій лінії без повороту (це не застосовується у спрощеній версії)!

Потрійна фігурка (3 ігрові камінці + 1 кольоровий маркер) може переміщатися з точки до наступної точки або з середньої точки трикутника до середньої точки іншого трикутника, або з середньої точки трикутника до одного з трьох кутів великого трикутника.

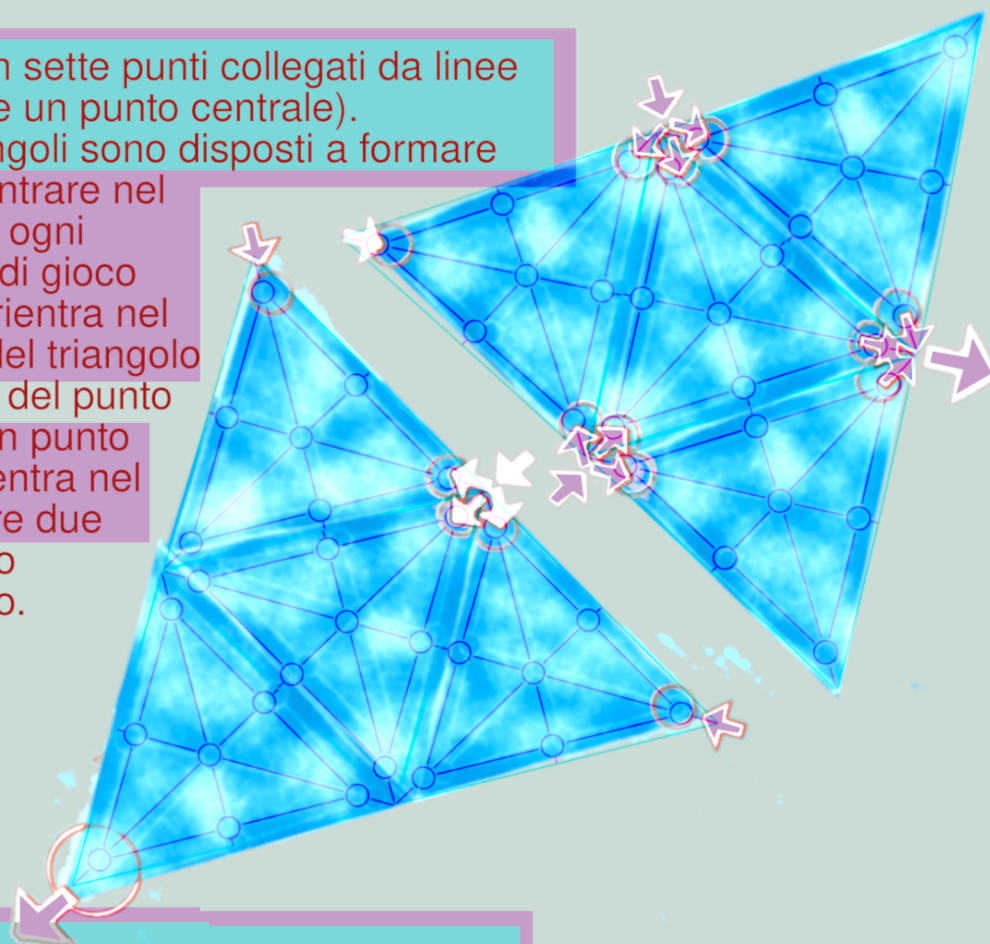
4) розділити фігурку

Якщо є кольорові маркери свого кольору, подвійну та потрійну фігурки можна розділити на нові фігурки на ВІЛЬНІ точки. Нові фігурки розміщуються так, як може рухатися потрійна або подвійна фігурка. Подвійна фігурка стає двома одинарними, а потрійна стає подвійною та одинарною або трьома одинарними. Точка, на якій стояла попередня фігурка, має залишатися вільною після розділення!

Il tabellone di gioco

è composto da quattro triangoli, ognuno con sette punti collegati da linee (tre punti d'angolo, tre punti perpendicolari e un punto centrale).

Le pedine si trovano sui punti. I quattro triangoli sono disposti a formare un triangolo grande. È possibile uscire e rientrare nel campo di gioco mediante i punti d'angolo di ogni triangolino. Se una pedina esce dal campo di gioco da un punto d'angolo del triangolo grande, rientra nel campo di gioco su un altro punto d'angolo del triangolo grande o su uno dei tre punti giusto opposti del punto originario. Se esce dal campo di gioco da un punto di una costellazione di tre punti d'angolo, rientra nel campo di gioco su un punto di una delle altre due costellazioni di tre punti d'angolo o nel punto d'angolo del triangolo grande giusto opposto.



Scopo del gioco

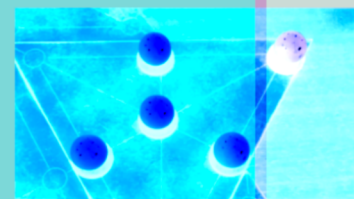
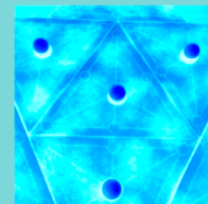
Non appena un giocatore perde tutte le sue pedine, viene eliminato. Il vincitore è il giocatore che:

- 1) occupa per primo tutti i centri dei quattro triangoli OPPURE
- 2) occupa per primo almeno tre punti perpendicolari e il centro di un solo triangolino OPPURE
- 3) rimane per ultimo con pedine sulla scacchiera.

Preparazione del gioco

9 pezzi di gioco colorati per indicare ciascuno giocatore

11 pedine di base per 2-3 giocatori e 15 pedine di base per 4 giocatori. Queste possono essere messe in gioco da qualsiasi giocatore. Le pedine di un giocatore sono formate dalle pedine di base e contrassegnate con un pezzo di gioco colorato. Il gioco inizia con un tabellone vuoto e l'ordine dei giocatori procede in senso orario. Il giocatore iniziale viene estratto a sorte e inizia posizionando UNA PEDINA SINGOLA (vuol dire una pedina di base con un pezzo di gioco colorato), che può essere posizionata su QUALSIASI punto del tabellone di gioco.



Azioni dei giocatori

Ogni giocatore deve eseguire esattamente un'azione durante il proprio turno. La situazione di gioco deve cambiare dopo il turno!

1) Mettere in gioco due nuove pedine

Questo è possibile solo se sono disponibili almeno due pedine di base e due dei pezzi colorati del proprio colore. Si può posizionare solamente come pedina singola. Non si può mettere le pedine singole su un punto centrale, neanche sul triangolo più interno, neanche mangiando altre pedine.

2) Ruotare un triangolino qualsiasi

Questo è POSSIBILE SOLO se il giocatore precedente NON ha ruotato! Allo stesso modo, un giocatore NON può ruotare due turni consecutivi!

3) Muovere una pedina

ed eventualmente mangiare un'altra pedina.

TUTTE le pedine possono mangiare altre muovendosi su un'altra pedina (COMPRESO IL PROPRIO). Il pezzo colorato mangiato viene rimosso dal tabellone di gioco e può essere riutilizzato dopo. La pedina mangiando invece viene impilata con le pedine di base appena mangiate. Questo crea una pila che adesso è la nuova pedina del giocatore che ha fatto la mossa. Se la pila è più alta di tre pedine di base, le tre pezzi vengono rimossi e possono essere rimessi in gioco dopo.

Le pedine **singole**/ i singoli (1 pedina di base + 1 pezzo colorato) si muovono da un punto al punto più vicino.

Le pedine **doppie**/ i doppi (2 pedine di base + 1 pezzo colorato) si muovono da un punto al punto più vicino. Possono anche muoversi in linea retta finché incontrano resistenza è così sono obbligate a fermarsi. Una resistenza può essere la propria pedina, il „piegare" di una linea o una pedina avversaria (il cui anche può essere mangiato). L'uscita e l'ingresso dagli punti d'angolo del triangolo grande, così come dagli punti d'angolo del triangolo più interno, avvengono solamente in linea retta senza piegare. (Questo è irrilevante se si gioca nella "versione semplice")!

Le pedine **triple**/ i tripli (3 pedine di base + 1 pezzo colorato) si muovono da un punto al punto più vicino. Oppure possono muoversi dal centro di un triangolino al centro di un altro triangolino, oppure dal centro di un triangolino a qualche dei tre punti d'angolo del triangolo grande.

4) Dividere una pedina

Se ancora sono a disposizione pezzi colorati, un doppio o un triplo può essere divisa in nuove pedine negli spazi vuoti. Le nuove pedine possono essere posizionate nello stesso modo in cui si muoverebbero il doppio o il triplo. Vuol dire, il doppio diventa automaticamente due singoli, e il triplo diventa un doppio e un singolo, oppure tre singoli. Lo spazio precedentemente occupato dalla pedina originaria deve rimanere vuoto dopo la divisione!

MENTE UOIS

original

complex

simple

