

nexus und Rabauken



Monsieur Bernard
2-4 Spieler

NEXUS und Rabauken

2024 Jan 30th

Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, welcher sich als letztes noch bewegen kann oder neue Murmeln setzen darf.

Austreten eines Spielers

Sobald ein Spieler als einzigen Spielzug nur noch Ringe verändern könnte oder seine Aktion nicht vollständig ausführen kann werden alle seine Murmeln aus dem Spiel genommen und er scheidet aus dem Spiel aus.

Spielaufbau

Wenn Du Holzchips anstelle von Ringen und Murmeln hast, zählen die schwarzen Chips als Ringe und die farbigen als Murmeln.

4 Spieler → 10 Murmeln jeder
37 Ringe als Sechseck angeordnet

3 Spieler → 10 Murmeln jeder
28 Ringe als Dreieck angeordnet

2 Spieler → 10 Murmeln für den 1. Spieler und
11 Murmeln für den 2. Spieler
19 Ringe als Sechseck angeordnet

Erster Spielzug

Der erste Spielzug besteht immer aus dem setzen 3 neuer Murmeln. Dies geschieht vom Spielfeldrand von einem bleibigen Ring aus.

Ringe blockieren

Andere Spieler können auf einen Ring eines Spielers eine eigene Murmel hinzulegen – **maximal eine vierte!** Dieser Ring wird normal mitgezählt bei allen Regeln aber es können keine Murmeln mehr herausbewegt werden solange sich mehr als eine Spielerfarbe auf dem Ring befindet.

Murmeln entfernen

Entfernt ein Spieler die Murmeln eines anderen, erhält er die selbe Anzahl an Murmeln neu dazu, diese können als Aktion wieder ins Spiel gebracht werden.



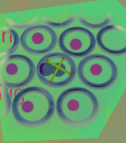
a) Entfernen durch Blockieren

Wenn ein Spieler einen Ring blockiert und in der Aktion mehr Murmeln in diesem Ring besitzt als der/die vorherige/n Spieler, werden die Murmeln des/der anderen Spieler/s von ihm entfernt. Sind mehrere Spieler auf diesem Ring wird die Regel auf jeden Spieler einzeln angewendet.



b) Entfernen durch Einkreisen

Wenn ein Spieler Murmeln eines anderen Spielers vollständig mit Murmeln umgibt (ein leerer eingekreister Ring hebt das Einkreisen wieder auf) wird die Hälfte der inneren Murmeln vom Einkreisenden entfernt. Es wird hier immer aufgerundet. Es können auch mehrere Ringe gleichzeitig eingekreist werden. Sind mehrere Spieler eingekreist wird die Regel auf jeden Spieler einzeln angewendet.

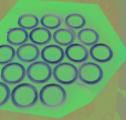


Spielzüge

Der sich am Zug befindende Spieler muss eine von drei Aktionen komplett ausführen und es muss sich dadurch die Spielsituation verändern:

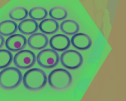
1) 4 Ringe des Spielfelds verändern

Es werden vier freie Ringe herausgenommen und an anderen Stellen wieder angelegt. Ein neuangelegter Ring MUSS immer mindestens zwei weitere Ringe berühren! Dies ist NUR MOGLICH sofern der vorherige Spieler NICHT das Spielfeld verändert hat! Ebenso ist es einem Spieler NICHT gestattet zwei Runden hintereinander das Spielfeld zu verändern!



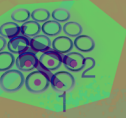
2) 3 Murmeln neu ins Spiel bringen

Sofern eine Verbindung zum Spielfeldrand besteht, werden drei neue Murmeln ins Spiel auf freie, an diese bestehende Verbindung angrenzende Ringe einzeln gelegt.



3) 2 mal Murmeln auf dem Spielfeld bewegen

Zwei Murmeln können über direkte Verbindungen hinweg je einen Ring weiter bewegt werden oder eine Murmel zwei Ringe weiter. Durch das Opfern einer nicht blockierten Murmel aus dem Spielfeld kann eine Murmel in der Bewegung auf einen beliebig weit entfernten Ring gesetzt werden. Hier können sich maximal drei Murmeln einer Farbe auf einem Ring befinden.



© Monsieur Bernard

nexus und Rabauken



Monsieur Bernard
2-4 Spieler

NEXUS und Rabauken

2024 Jan 30th

End of game

The playing person who wins is the last one able to move or to add new marbles.

Leaving the game

In the moment when a playing person would only be able to change rings or is not able to fully perform the action the belonging marbles leave the game and the playing person is out.

Game start

If there are wooden chips instead of marbles and rings the black chips count as rings and the colour chips as marbles.

4 Players → 10 marbles each
37 rings placed as a hexagon

3 Players → 10 marbles each
28 rings placed as a triangle

2 Players → 10 marbles for the first playing person and
11 marbles for the second playing person
19 rings placed as a hexagon

First row

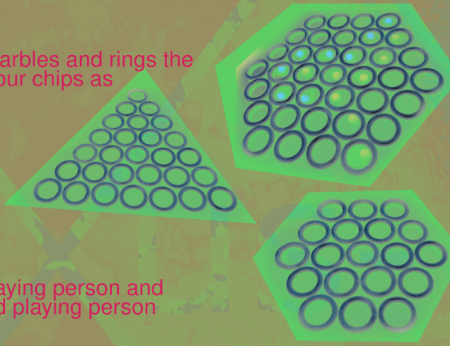
The first action in the game is always putting 3 new marbles single on a free field into the game. This happens from the edge of the game board on a ring of free choice.

Blocking rings

Other playing persons can add an own marble to the ring of another playing person – **with maximum a fourth marble!** This ring counts normal in all actions but in moving marbles out. This is no longer possible as long as there is more than one color on that ring.

Deleting marbles

If a playing person deletes the marbles of another, the same number is added to the marbles the playing person can bring in as new ones.



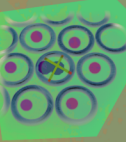
a) deleting through blocking

If a playing person blocks a ring and can count more marbles as the other color/s in this action the marbles of the opponent/s are taken out by this person. If there is more than one color on this ring this is treated for all in single.



b) deleting throughout surrounding

If a playing person surrounds the marbles of others totally (an empty ring within the incirclement makes it not working) the inner marbles are put down to the half of it by the incircling person – round up. It is possible to surround more than one ring. If more than one color is surrounded this is treated for each color in single.

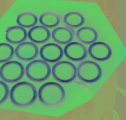


Game actions

The person who is at turn has to fully perform one of three actions and the game situation has to be changed through this:

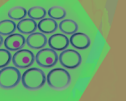
1) Changing 4 rings

One takes out four empty rings and adds them elsewhere. A new placed ring has to be connected to at least two other rings! It is ONLY POSSIBLE if the previous player did not change the rings! It is also not allowed for a playing person to change the rings two times in a row!



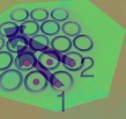
2) Bringing 3 new marbles into the game

As long as there is a connection to the border of the game there are brought in three new marbles single onto empty rings into the game. One can jump over a row of marbles of the own color that has a connection to the border.



3) Moving 2 two times marbles within the game

Two marbles can be moved one ring or one marble can be moved two rings further and can be assembled to a maximum number of three marbles of one color in one ring. One can jump over a row of marbles of the own color. By sacrificing one own marble which is not blocked from the game board a marble can be moved to a ring of variable distance.



© Monsieur Bernard