

Ein Spiel von Monsieur Bernard

2-4 Spieler

Entwicklungsstand 08.09.2022

Spielende

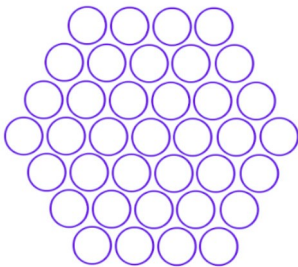
Es gewinnt der Spieler, welcher sich als letztes noch bewegen kann oder neue Murmeln setzen darf.

4 Spieler → 10 Murmeln jeder

3 Spieler → 12 Murmeln jeder

2 Spieler → 16 Murmeln jeder

37 Ringe angeordnet in einem Sechseck.



Austreten eines Spielers

Sobald ein Spieler sich nicht mehr bewegen oder keine neuen Murmeln setzen kann, werden alle seine Murmeln aus dem Spiel genommen.

Spielzüge

Der sich am Zug befindende Spieler muss eine von drei Aktionen komplett ausführen:

- 1) 4 Murmeln neu ins Spiel bringen
- 2) 3 Ringe des Spielfelds verändern
- 3) 2 Murmeln auf dem Spielfeld bewegen

Erster Spielzug

Der erste Spielzug besteht immer aus dem setzen 4 neuer Murmeln.

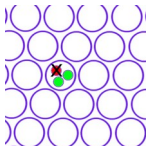
Ringe blockieren

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 Feld befindet.

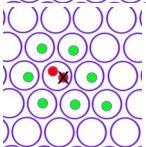
Murmeln entfernen

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.

1) Wenn ein Spieler einen Ring blockiert und mehr Murmeln in diesem Ring besitzt als der vorherige Spieler, werden die Murmeln des/der anderen Spieler/s entfernt.

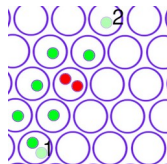


2) Wenn ein Spieler Murmeln eines anderen Spielers vollständig mit eigenen Murmeln umgibt (ein leerer eingekreister Ring hebt den Ring wieder auf) und hier mehr eigene Murmeln zählen kann, werden in der Situation des Umgebens sofort die Hälfte der inneren Murmeln von diesem entfernt. Es wird hier immer aufgerundet. Sind mehrere Spieler eingekreist wird die Regel auf jeden Spieler einzeln angewendet.



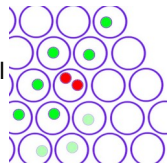
Murmeln bewegen

Maximal zwei Murmeln können über direkte Verbindungen hinweg je einen Ring weiter bewegt werden. Hier können sich maximal drei Murmeln einer Farbe auf einem Ring befinden.



Murmeln neu setzen

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



Spielfeld verändern

Es werden drei freie Ringe herausgenommen und an einer anderen Stelle angelegt. Dies ist NUR MÖGLICH sofern der vorherige Spieler NICHT das Spielfeld verändert hat! Ebenso ist es einem Spieler NICHT gestattet zwei Runden hintereinander das Spielfeld zu verändern! Ein neuangelegter Ring muss immer mindestens zwei weitere Ringe berühren!

Spielstart





A Board Game from Monsieur Bernard

2-4 Players

State of development 2022 09.08.

End of game

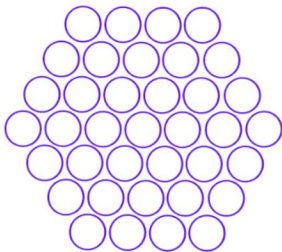
The playing person wins who is the last to be able to move or is allowed to put in new marbles.

4 Players → 10 marbles each

3 Players → 12 marbles each

2 Players → 16 marbles each

37 rings arranged in a hexagon



Leaving the game

In the moment when a playing person can't move any more or is not able to put in new marbles, the belonging marbles leave the game.

Game actions

The person who is at turn has to fully perform one of three actions:

- 1) Bringing 4 new marbles into the game
- 2) Changing 3 rings
- 3) Moving 2 marbles within the game

First row

The first action in the game is always putting 4 new marbles into the game.

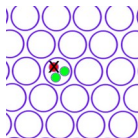
Blocking rings

Other playing persons can add an own marble to the ring of another playing person – in 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 are more than one colours on that ring.

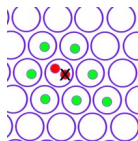
Deliting marbles

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

1) If a playing person blocks a ring and can count more marbles as the other colour/s the marbles of the opponent/s are taken out of the game.

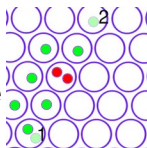


2) If a playing person surrounds the marbles of others totally (an empty ring within the incirclement makes it not working) and can count more marbles in this incirclement, the inner marbles are put down to the half of it – round up. If more than one colours are surrounded this is treated for all in single.



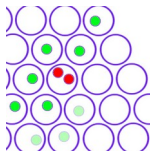
Moving marbles

In maximum two marbles can be moved one ring further and can be assembled to a maximum number of three of one colour in one ring. One can jump over a row of marbles of the own colour.



New marbles into the game

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



Changing the rings

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

Starting the game

