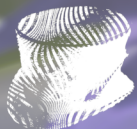


# memento ludis



Monsieur  
Bernard



2-4 Spieler

## memento ludis

### 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

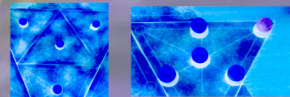
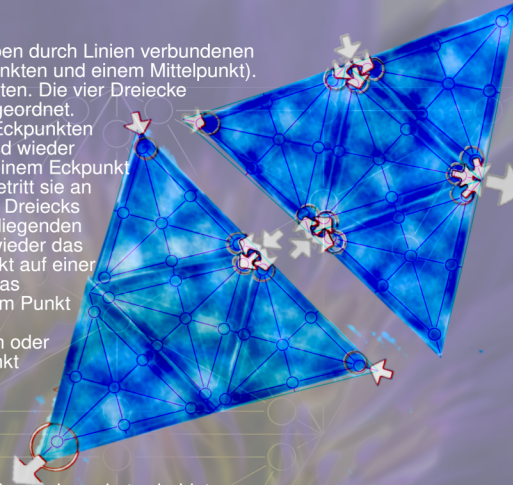
Sobald ein Spieler alle seine Spielsteine verloren hat scheidet dieser aus. Es gewinnt der Spieler, welcher:

- 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 Farbmarker 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 Farbmarker 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 Farbmarker) welcher auf einen BELIEBIGEN Punkt platziert werden kann!

2024 Feb 19th



### 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!

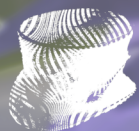
**die Drillinge** (3 Spielsteine + 1 Farbmarker) bewegen sich von einem Punkt zum nächstgelegenen Punkt oder vom Mittelpunkt eines Dreiecks zum Mittelpunkt eines anderen Dreiecks oder vom Mittelpunkt eines Dreiecks zu allen 3 Eckpunkten des großen Dreiecks.

#### 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!



# memento ludis



Monsieur  
Bernard



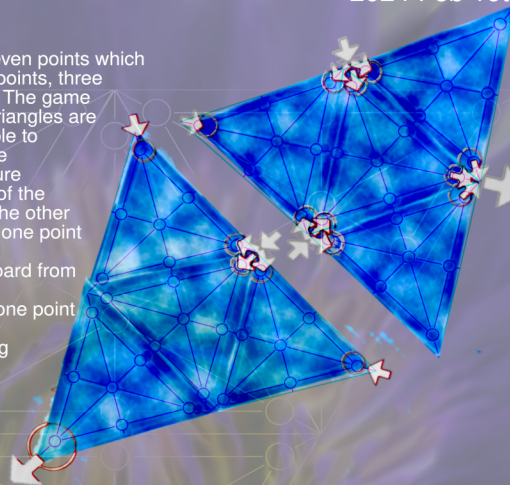
2-4 Spieler

## memento ludis

2024 Feb 19th

### 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

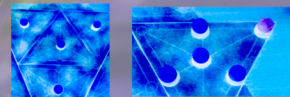
As soon as a playing person has lost all their game stones they are out of the game.

The playing person wins who:

- 1) first owns the middlepoints of the four triangles OR
- 2) first owns the middlepoint 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 middlepoint, 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!

**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!