

PIN•POINT

WHERE•COLOURS•COUNT

GAME RULES

•

REGLE DU JEU

•

SPIELREGEL

•

SPELREGELS

•

REGOLE DEL GIOCO

Introduction.

PIN•POINT est un jeu de challenge, d'adresse et d'observation pour 2-4 joueurs. Une partie, dure en moyenne 30mn. Mais vous pouvez avant de commencer la partie, si vous le désirez, fixer un temps limite pour les placements des capsules.

Matériel.

Un plateau de jeu de 10x10 trous. Une grille divise le plateau en 9 carrés égaux.

Quatre séries de 25 capsules de couleurs différentes (100 au total).

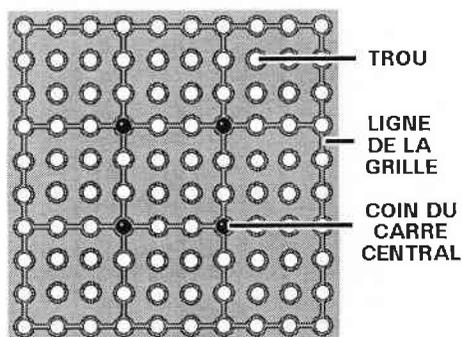


Fig. A

But du Jeu.

Obtenir un maximum de points en formant des ronds, des lignes, des carrés et des croix (figures) avec des capsules de la même couleur. Les joueurs pourront stopper une figure en développement en la bloquant par des capsules de couleurs différentes.

Préparation du Jeu.

Les capsules de couleur sont mises en commun et forme la pioche.

Avant de commencer la partie, un joueur place 4 capsules de couleurs différentes dans les 4 trous des coins du carré central, parties colorées restant visibles (Fig. A). Les 4 capsules sont placées dans n'importe quel ordre.

Déroulement de la Partie.

Les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur prend 4 capsules de différentes couleurs de la pioche et les place sur le plateau, où il le désire, dans les trous vacants, partie colorée en haut

(restant visible), pour essayer de former des ronds, des lignes, des carrés et des croix.

Durant un tour d'un joueur, le score de chaque capsule placée est annoncé (voir Score). Quand les 4 capsules sont placées, le score total est inscrit sur une feuille de marquage.

Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli.

L'observation est la clé du succès. Surveillez constamment l'ensemble du plateau, les lignes diagonales peuvent être facilement oubliées.

Quand toutes les capsules ont été jouées, elles restent sur le plateau, certaines, cependant, seront retournées (voir Score).

Le Joker.

Chaque joueur pourra jouer 4 capsules comme des jokers, de la façon suivante, (n'importe quelle capsule peut être jouée comme un joker).

Le joueur annonce qu'il joue une capsule comme un joker et la place partie noire en haut (restant visible).

Le joker peut prendre n'importe quelle couleur, selon le choix du joueur, il annoncera la couleur.

Les jokers peuvent être joués à n'importe quel moment de la partie.

Le joueur peut jouer de 1 à 4 jokers dans un même tour. A chaque fois qu'un joueur joue un joker il l'inscrit sur la feuille de marquage.

Après le tour du joueur, un joker placé dans un trou du plateau, reste comme une capsule noire pour le reste de la partie. Une fois les capsules retournées elles ne donnent aucun point.

Le Gagnant de la Partie.

Le gagnant est celui qui aura le plus de points.

Variante.

4 joueurs peuvent jouer par équipe de 2.

Score

FIGURE	EXEMPLES	REMARQUES	POINTS
ROND (1 CAPSULE)		INSEREE DANS N'IMPORTE QUEL TROU DU PLATEAU UNE CAPSULE PEUT ETRE UTILISEE POUR BLOQUER UNE FIGURE EN FORMATION	1
LIGNE (de 2 à 10 CAPSULES)		2 CAPSULES DANS UNE LIGNE	2
		3 CAPSULES DANS UNE LIGNE	3
		4 CAPSULES DANS UNE LIGNE	4
		5 CAPSULES DANS UNE LIGNE	5
		SI UNE LIGNE DE 6 CAPSULES OU PLUS DE LA MEME COULEUR EST FORMEE, LES CAPSULES SONT RETOURNEES TOUTE SUITE, PARTIES NOIRES EN HAUT (RESTANTS VISIBLES)	10
CARRE (2x2 CAPSULES)		FORME SUR UNE LIGNE DE LA GRILLE	4
		LE SCORE EST <i>DOUBLE</i> QUAND LE CARRE EST FORME A L'INTERIEUR DES LIGNES DE LA GRILLE	8
CROIX (5 CAPSULES)		FORME SUR UNE LIGNE DE LA GRILLE	5
		LE SCORE EST <i>DOUBLE</i> QUAND LA CAPSULE CENTRALE DE LA CROIX EST PLACEE SUR L'INTERSECTION DE 2 LIGNES DE LA GRILLE	10

QUAND UN JOUEUR PLACE UNE CAPSULE, ELLE PEUT FORMER PLUSIEURS FIGURES A LA FOIS.. SON SCORE EST CELUI D'UNE SEULE FIGURE, AU CHOIX DU JOUEUR

Einleitung

PIN•POINT ist ein spannendes Strategiespiel für 2-4 Spieler/Teams, in dem eine gute Kombinationsgabe und Geschicklichkeit belohnt werden. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 30 Minuten, diese kann jedoch durch Festlegen von zeitlichen Beschränkungen pro Zug verkürzt werden.

Spielzubehör

Spielbrett mit 10 x 10 Zellen (Löcher). Ein Raster unterteilt das Spielfeld in neun gleiche Quadrate.

25 Stifte in vier Farben (insgesamt 100).

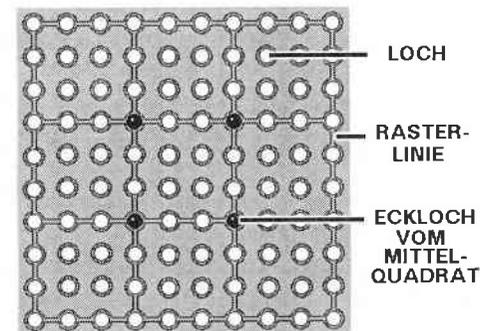


Abb. A

Ziel des Spieles

Der Spieler versucht, die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen, indem er die Stifte so auf dem Spielbrett anordnet, dass Linien, Quadrate oder Kreuze derselben Farbe entstehen. Der Spieler kann ebenfalls versuchen, die Anordnungen des Gegners durch Blockieren mit andersfarbigen Stiften zu stören.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird zwischen die Spieler gestellt, und die Stifte werden auf dem Tisch zusammengeworfen.

Vor Spielbeginn werden vier verschiedenfarbige Stifte in die vier Ecklöcher des Mittelquadrats gesetzt (Abb.A). Die Stifte können in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden.

Spielbeginn

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der erste Spieler nimmt vier verschiedenfarbige Stifte in die Hand und steckt diese nacheinander mit dem farbigen Ende nach oben in vier beliebige freie Löcher.

Dabei wird die jeweilige Punktzahl für jeden Stift angesagt (siehe Punkte erzielen). Nachdem der Spieler alle vier Stifte eingesetzt hat, werden die erzielten Punkte in einen Punkteblock eingetragen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, und so weiter - bis alle Löcher auf dem Spielbrett belegt sind (alle Stifte gespielt wurden). Während des Spiels werden die Punkte fortlaufend notiert.

Eine gute Beobachtungsgabe ist der Schlüssel zum Erfolg. Überwachen Sie stets das ganze Spielbrett - diagonale Linien können leicht übersehen werden.

Eingesetzte Stifte bleiben unverändert im Brett, es sei denn, sie müssen umgedreht werden (siehe Punkte erzielen).

Der Joker

Ein Joker kann einer der vier verschiedenfarbigen Stifte sein, die der Spieler in der Hand hält, Er wird jedoch mit dem schwarzen Ende nach oben eingesetzt.

Ein Joker wird als beliebige, vom Spieler gewünschte Farbe angekündigt.

In jedem Spiel sind vier Joker pro Spieler erlaubt, die jederzeit eingesetzt werden können.

Es können beliebig viele Joker auf einmal gespielt werden. Die Person, die die Punkte notiert, vermerkt die Anzahl der von jedem Spieler eingesetzten Joker.

Ein soeben gespielter Joker stellt die vom Spieler gewünschte Farbe dar und gilt erst dann als schwarz, wenn alle vier Stifte gesetzt worden sind. Danach bleibt er bis zum Spielende schwarz. Mit dem schwarzen Ende nach oben gedrehte Stifte erzielen keine Punkte.

Sieger des Spieles

Der Spieler bzw. das Team mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt. Ein Gleichstand ist möglich.

Spielvariation

Zwei Spieler können als Team spielen. Partner sitzen sich gegenüber.

Punkte erzielen

ANORDNUNG	BEISPIEL	KOMMENTARE	PUNKTE
EINZEL-STIFT		IRGENDWO AUF DEM BRETT EINGESETZT EINZELSTIFTE KÖNNEN EBENFALLS BENUTZT WERDEN, UM ANORDNUNGEN DER GEGNER ZU BLOCKIEREN	1
LINIE (2 - 10 STIFTE)		2 STIFTE HINTEREINANDER	2
		3 STIFTE HINTEREINANDER	3
		4 STIFTE HINTEREINANDER	4
		5 STIFTE HINTEREINANDER	5
		6 FARBIGE STIFTE HINTEREINANDER. SOBALD EINE LINIE AUS 6 ODER MEHR GLEICHFARBIGEN STIFTEN ERREICHT IST, WERDEN ALLE STIFTE IN DIESER LINIE MIT DEM SCHWARZEN ENDE NACH OBEN UMGEDREHT	10
QUADRAT (2x2 STIFTE)		AUF RASTERLINIEN GEBILDETE QUADRATE	4
		DIE PUNKTZAHL VERDOPPELT SICH, WENN DAS QUADRAT ZWISCHEN RASTERLINIEN GEBILDET WIRD	8
KREUZ (5 STIFTE)		AUF RASTERLINIEN GEBILDETES KREUZ	5
		DIE PUNKTZAHL VERDOPPELT SICH, WENN DER MITTLERE STIFT DES KREUZES AUF EINEM SCHNITTPUNKT VON ZWEI RASTERLINIEN LIEGT	10

EIN STIFT KANN OFT MEHRERE ANORDNUNGEN GLEICHZEITIG BILDEN. NUR EINE DIESER ANORDNUNGEN BZW. DIE ANORDNUNG MIT DER HÖCHSTEN PUNKTZAHL ZÄHLT.