

IT muro contro muro

COME SI COSTRUISCE IL MURO?

Sulla prima fila, quella dei mattoncini a contatto con il piano di gioco, devi posizionare i mattoncini sempre adiacenti, uno a fianco all'altro, e la larghezza massima del muro è di 10 mattoncini affiancati. (Fig. 1)

Dalla seconda fila in poi il mattoncino deve poggiare su metà di due mattoncini sottostanti. Non è necessario che i mattoncini siano uno adiacente all'altro come nella prima fila. (Fig. 2)

Puoi prendere e spostare dal muro solamente quei mattoncini che non hanno alcun altro mattoncino sopra di sé (Fig. 3)

REGOLE DEL GIOCO

Scopo del gioco: mettere sul proprio lato del muro più mattoncini del proprio colore in riga, in diagonale e in connessione.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

I due giocatori sono uno di fronte all'altro e mettono i mattoncini sul lato del piano di gioco a formare il MUCCHIO. Ogni giocatore sceglie un colore tra verde, fucsia e azzurro (il terzo colore non scelto è neutrale). Inizia chi, lanciando il dado, ottiene per primo il proprio colore, e poi la partita prosegue con un turno a testa. Il muro va costruito tra i due sfidanti. Il mattoncino viene messo in modo che le due facce colorate si posizionino sui due lati del muro di fronte ai due sfidanti.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno lancia il DADO e compie l'azione indicata:



Prendi dal MUCCHIO un nuovo mattoncino che abbia ALMENO una faccia verde e METTILO sul muro



METTI un nuovo mattoncino che abbia ALMENO una faccia fucsia



METTI un nuovo mattoncino che abbia ALMENO una faccia azzurra



METTI un nuovo mattoncino che NON ABBIA ALCUNA faccia del tuo colore



Prendi un mattoncino dal MURO e SPOSTA il mattoncino dove vuoi sul muro, o semplicemente GIRALO

Note: una volta preso, è quello il mattoncino che deve essere spostato. Se il muro non è ancora iniziato passa il turno



SCEGLI l'azione che vuoi tra le cinque possibili

Nota: Se l'azione indicata dal dado non è possibile (ad esempio il dado indica fucsia, ma tutti i mattoncini con almeno una faccia di colore fucsia sono già stati messi sul muro) il giocatore passa il turno senza fare nulla.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando tutti i mattoncini sono stati messi sul muro. Si guadagnano: 10 punti per la diagonale più lunga (del proprio colore dal proprio lato del muro) (Fig. 4); 8 punti per la riga più lunga (Fig. 5); 6 punti per la connessione più ampia (Fig. 6). In caso di pareggio il premio viene diviso (es: se per entrambi gli sfidanti la connessione più lunga è di 8 mattoncini, ciascuno guadagna 3 punti).

EN wall to wall

HOW TO BUILD THE WALL

The bricks on the bottom row - the one touching the playing area - must be placed adjacent to one another, with a maximum of 10 bricks being used. (Fig. 1)

From the second row up, each brick must be placed half over two different bricks. Unlike the first row, bricks do not need to be placed adjacent to each other. (Fig. 2)

Only bricks that have no other bricks above them can be moved. (Fig. 3)

RULES

Goal: Place as many bricks as possible in your colour on your side of the wall in a row, diagonally and touching.

PREPARATION AND STARTING

The two players must sit facing each other, with the bricks placed to one side of the playing area in a pile. Each player chooses one of the colours: green, fuchsia or light blue (the colour that is not chosen is neutral). The first player to go is the one that, throwing the die, throws their colour first. After this, the players alternate turns. The wall is built between the two players. The bricks are placed such that the two coloured sides of the bricks face the players.

URNS

The player whose turn it is throws the die and performs the corresponding action:



Take a brick from the pile that has AT LEAST one green side and PLACE IT on the wall



PLACE a new brick that has AT LEAST one fuchsia side



PLACE a new brick that has AT LEAST one light blue side



PLACE a brick that has NO SIDES in your colour



Take a brick from the WALL and MOVE it to where you want on the wall, or simply TURN IT AROUND

NB: Once a brick has been picked up, that brick is the one that must be moved or turned.

If the wall hasn't yet been started, then you forfeit your turn.



CHOOSE one of the actions from the five options

NB: If the action indicated on the die cannot be done (e.g., the die shows fuchsia, but all the bricks with at least one fuchsia side have already been used), then you forfeit your turn.

END OF GAME

The game ends when all the bricks have been placed on the wall. Points are awarded as follows: 10 points for the longest diagonal (in a player's colour on their side of the wall) (Fig. 4); 8 points for the longest row (Fig. 5); 6 points for the most touching bricks (Fig. 6). If there is a tie, then the points are shared (e.g. if both players have 8 touching bricks, then each one gets 3 points).

DE the wall

WIE KANN MAN DIE MAUER BAUEN?

In der ersten Reihe müssen die Bausteine immer nebeneinander auf das Spielfeld gelegt werden. Die maximale Breite der Mauer besteht aus 10 nebeneinander liegenden Bausteinen. (Fig. 1)

Ab der zweiten Reihe muss ein Baustein versetzt auf zwei darunterliegende Bausteine gelegt werden. Es ist nicht notwendig, dass die Bausteine immer nebeneinander gelegt werden, wie in der ersten Reihe. (Fig. 2)

Man kann nur die Bausteine von der Mauer nehmen und versetzen, auf denen keine anderen Bausteine obendrauf liegen. (Fig. 3)

SPIELREGELN


Ziel des Spiels: jeder Spieler muss auf seiner Seite der Mauer so viele Steine der von ihm gewählten Farbe in eine horizontale Reihe, in eine diagonale Reihe und an- und aufeinander setzen.


SPIELVORBEREITUNG


Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber und legen alle Steine ungeordnet neben das Spielfeld. Jeder Spieler wählt eine Farbe unter grün, fuchsfarbig und blau aus (die dritte nicht gewählte Farbe bleibt neutral). Es beginnt der Spieler, der beim Würfeln als erster seine Farbe erhält. Die Spieler würfeln danach immer abwechselnd. Die Mauer muss von beiden Spielern gebaut werden. Die Bausteine werden so gelegt, dass auf beiden Seiten eine bunte Mauer gebaut wird.


SPIELVERLAUF


Der Spieler, der an der Reihe ist würfelt und setzt seinen Baustein wie folgt:


 NIMM einen neuen Baustein, der MINDESTENS eine grüne Seite hat und SETZE ihn auf die Mauer

 SETZE einen neuen Baustein auf die Mauer, der MINDESTENS eine fuchsfarbige Seite hat

 SETZE einen neuen Baustein auf die Mauer, der MINDESTENS eine blaue Seite hat

 SETZE einen neuen Baustein, der KEINE Seite mit deiner Farbe hat

 Nimm einen Baustein von der MAUER und SETZE ihn an eine beliebige Stelle der Mauer oder DREHE ihn einfach auf die andere Seite UM
Anmerkungen: Wenn man einen Baustein genommen hat, dann muss dieser Baustein auch wieder angelegt werden.
Wenn die Mauer noch nicht angefangen ist, dann ist der andere Spieler an der Reihe.

 WÄHLE unter den 5 vorher genannten Aktionen eine mögliche Aktion aus

Anmerkung: Falls die vom Würfel angegebene Aktion nicht möglich ist (z.B. der Würfel zeigt fuchsfarbig an, aber alle Bausteine, die mindestens eine fuchsfarbige Seite haben sind schon verbaut worden), dann gibt der Spieler den Würfel an seinen Gegenspieler ab, ohne einen Baustein zu setzen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn keine Bausteine mehr vorhanden sind. Jeder Spieler erhält für seine Mauer folgende Punktzahl: 10 Punkte für die längste Diagonale (Fig. 4); 8 Punkte für die längste Horizontale (Fig. 5); 6 Punkte für die längste Verbindung (Fig. 6). Bei Gleichstand wird die Punktzahl geteilt (z.B. wenn beide Spieler eine längste Verbindung mit 8 Bausteinen haben, dann erhält jeder Spieler 3 Punkte).

FR mur contre mur

COMMENT CONSTRUIRE LE MUR?

Sur la première rangée, celle des briques en contact avec le plateau de jeu, vous devez toujours positionner les briques de façon adjacente, l'une à côté de l'autre et la largeur maximum du mur est de 10 briques côte à côte. (Fig. 1)

À partir de la deuxième rangée, la brique doit reposer au milieu des deux briques sous-jacentes. Il n'est pas nécessaire que les briques soient adjacentes les unes aux autres comme dans la première rangée. (Fig. 2)

Vous pouvez prendre et déplacer du mur uniquement les briques qui n'ont aucune autre brique au-dessus d'elles. (Fig. 3)

RÈGLES DU JEU

But du jeu: placer de votre côté de la paroi le plus grand nombre de briques de la propre couleur en ligne horizontale, en diagonal et en liaison.


PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU


Les deux joueurs sont face à face et placent les briques sur le côté du plateau de jeu pour former le TAS. Chaque joueur choisit une couleur parmi le vert, le fuchsia et le bleu clair (la troisième couleur qui n'aura pas été choisie est neutre). Celui qui obtient en premier sa couleur en lançant les dés, commence la partie, puis le jeu se poursuit en jouant chacun son tour. Le mur doit être construit par les deux adversaires. La brique est placée de sorte que les deux faces colorées se positionnent sur les deux côtés du mur en face des deux adversaires.


DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur actif lance le DÉ et exécute l'action indiquée:

 Prenez du TAS une nouvelle brique qui ait AU MOINS une face verte et placez-la sur le mur


 PLACEZ une nouvelle brique qui ait AU MOINS une face fuchsia

 PLACEZ une nouvelle brique qui ait AU MOINS une face bleu clair

 PLACEZ une nouvelle brique qui N'AIT AUCUNE face de votre couleur

 Prenez une brique du MUR et DÉPLACEZ la brique sur le mur là où vous le souhaitez, ou tout simplement tournez-la.

Notes: une fois prise, c'est cette brique qui doit être déplacée. Si le mur n'a pas encore été commencé passez votre tour.

 CHOISISSEZ l'action que vous souhaitez parmi les cinq possibles

Notes: Si l'action indiquée par le dé n'est pas possible (par exemple le dé indique fuchsia, mais toutes les briques avec au moins une face fuchsia ont déjà été placées sur le mur) le joueur passe son tour sans rien faire.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque toutes les briques ont été mises sur le mur. Vous gagnez: 10 points pour la plus longue diagonale (de votre propre couleur, de votre côté du mur) (Fig. 4); 8 points pour la plus longue ligne (Fig. 5); 6 points pour la plus longue liaison (Fig. 6). En cas d'égalité, les points sont partagés (par exemple: si pour les deux adversaires la liaison la plus longue est de 8 briques, chacun d'eux gagne 3 points).

ES muro contra muro

¿CÓMO SE CONSTRUYE EL MURO?

En la primera fila, la de los ladrillos en contacto con la superficie de juego, debe colocar los ladrillos siempre adyacentes, uno al lado del otro, y el ancho máximo del muro es de 10 ladrillos en línea. (Fig. 1)

Desde la segunda fila en adelante, cada ladrillo debe apoyarse sobre la mitad de dos ladrillos de abajo. No es necesario que los ladrillos estén uno adyacente al otro como en la primera fila. (Fig. 2)

Puede coger y mover del muro solo aquellos ladrillos que no tienen ningún otro ladrillo encima de ellos. (Fig. 3)

REGLAS DEL JUEGO







Objetivo del juego: poner en su lado del muro más ladrillos de su color en línea, en diagonal o en conexión.

PREPARACIÓN Y COMIENZO DEL JUEGO

Los dos jugadores están uno frente al otro y ponen los ladrillos a un lado de la superficie de juego para formar el MONTÓN. Cada jugador elige un color entre verde, fucsia y azul claro (el tercer color sin elegir es neutral). Comienza quien, lanzando el dado, obtiene primero el propio color, y luego el juego sigue con un turno por jugador. El muro debe construirse entre los dos oponentes. Cada ladrillo se coloca de forma que las dos caras de colores se coloquen en los dos lados del muro en frente de los dos oponentes.

TURNO DE JUEGO

El jugador que tenga el turno, tira el DADO y cumple la acción indicada:

-  Tome del MONTÓN un ladrillo nuevo que tenga POR LO MENOS una cara verde y PÓNGALO en el muro.
-  PONGA un ladrillo nuevo que tenga POR LO MENOS una cara fucsia.
-  PONGA un ladrillo nuevo que tenga POR LO MENOS una cara azul claro.
-  PONGA un ladrillo nuevo que NO TENGA NINGUNA cara de su color.
-  Tome un ladrillo del MURO y MUEVA el ladrillo donde quiera, o simplemente DÉLE LA VUELTA.
Nota: una vez cogido, este es el ladrillo que se debe mover. Si el muro todavía no está empezado, pase el turno.
-  ELIJA la acción que desea entre las cinco posibles

Nota: Si la acción indicada por el dado no es posible (por ejemplo el dado indica fucsia, pero todos los ladrillos con al menos una cara de color fucsia ya han sido colocados en el muro) el jugador deja pasar el turno sin hacer nada.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando todos los ladrillos se han puesto en el muro.

Se ganan: 10 puntos para la diagonal más larga (de su propio color por el propio lado del muro)(Fig. 4); 8 puntos para la línea más larga (Fig. 5); 6 puntos para la conexión más amplia (Fig. 6). En caso de empate, el premio se divide (por ejemplo, si para ambos oponentes la conexión más larga es de 8 ladrillos, cada uno gana 3 puntos).

JP ウォール

壁の作り方

1段目のレンガは直接テーブルなどの平らなところに置きます。レンガはそれぞれ隙間なくとに並べてください。1段目には最高10個まで並べられます。(Fig.1)

2段目からはレンガを下段のレンガ2つの真ん中に置きましょう。2段目のレンガはそれぞれがくっついていなくてもかまいません。(Fig.2)

壁から取って置き場所を変えることができるのは、上に他のレンガがのっていないレンガだけです。(Fig.3)

ルール







ゲームの目的: 自分の壁の面に、自分が選んだ色のレンガを横に、または横とななめを組み合わせて、できるだけたくさんつけて置きましょう。

ゲームの始めに

2人で向きあって、脇にレンガを全部使ってかき山の山を作りましょう。緑、ピンク、水色の中からそれぞれ自分の色を選んでください(誰にも選ばれなかった色は、色なしと考えてください)。それぞれサイコロを振って、自分の色を出した人から遊び始めます。そのあとは交互にサイコロを振っていきます。2人の真ん中に1つの壁を作ります。レンガは、色のついた2面からそれぞれの方に向くように置きます。

遊び方

自分の番がきたらサイコロを振って、出たシンボルのとおりにレンガを置きましょう:

-  がれきの山から緑色の面が少なくとも1つあるレンガを取って、壁の上(1段目ならテーブルや床)に置きましょう。
-  ピンク色の面が少なくとも1つあるレンガを取って置きましょう。
-  水色の面が少なくとも1つあるレンガを取って置きましょう。
-  自分の色が1面もないレンガを取って置きましょう。
-  壁からレンガを1つ取って、好きなところに置きなおすか、または場所を変えずにレンガの向きを変えるかしましょう。
注:一度レンガを取ったら、そのレンガを動かさずにはいけません。まだレンガが1つも置かれてない場合はパスします。
-  上の5通りのシンボルから好きなものを選んでください。

注: 出たシンボルどおりにできない場合はパスします

(例: 赤が出たのに、ピンク色の面のあるレンガが全部壁に置かれてしまっている時など)。

ゲームの終わり

かき山の山のレンガを全部壁に積んだらゲームの終わります。ななめにつなげたレンガが相手より長かったら、10ポイントもらえます(それぞれ自分の壁の方に並んだ自分の色のレンガを数えます)(Fig.4を見てください)。横につなげたレンガが相手より長かったら、8ポイントもらえます(Fig.5)。ななめと横を組み合わせてつなげたレンガの数が相手より多ければ、6ポイントもらえます(Fig.6)。同点の場合は、ポイントは2人で分けましょう(例: 2人ともつなげた自分の色のレンガが8個だった時は、それぞれ3ポイントもらえます)。

