

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“
Traduction française : Patricia Kerres

WARNING! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement!

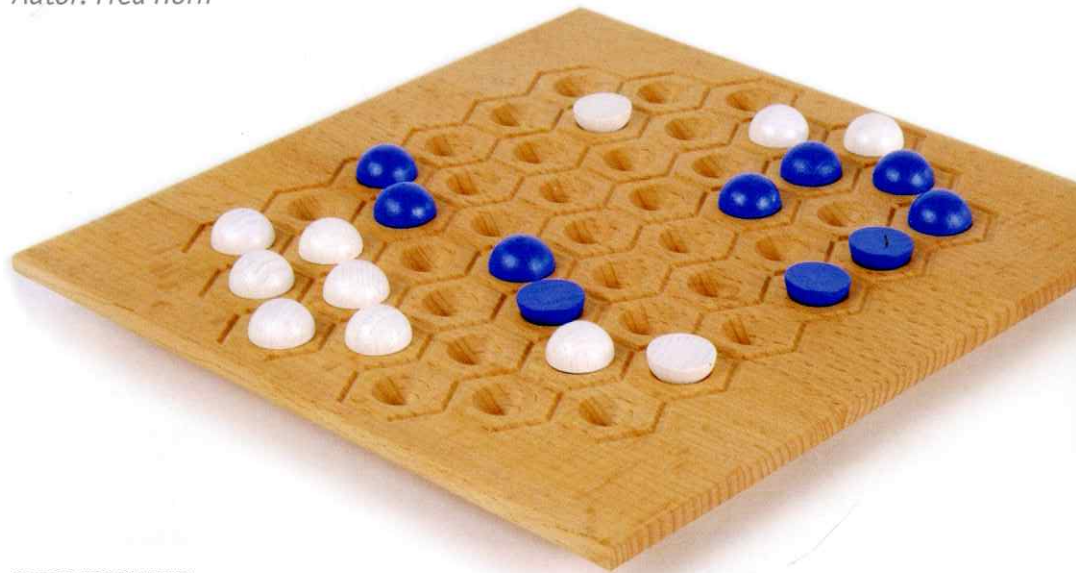


Clemens Gerhards e.K.
Inhaber Ludwig Gerhards
D-56235 Ransbach-Baumbach
info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu

DOUBLE DUTCH

Autor: Fred Horn



SPIELAUSSTATTUNG:

Spielbrett 20 x 20 cm, Buche geölt, mit 49 Feldern
Spielsteine: 2 x 26 und 1 x 20 Halbkugeln, in 3 Farben



Wer zuletzt zieht, zieht am besten!



SPIELVORBEREITUNG

Bei 2 Personen: Jeder Spieler nimmt sich die 26 Spielsteine einer Farbe.
Bei 3 Personen spielt jeder mit 20 Spielsteinen.
Das leere Spielbrett liegt in der Mitte.

SPIELZIEL

Der oder die Spielpartner sollen so blockiert werden, dass kein regulärer Zug mehr möglich ist. Gewonnen hat der Spieler, der den letzten Zug macht.

Die Spielsteine liegen in den Feldern/Mulden. Flache Seite nach unten heißt, mit diesem darf man wieder ziehen. Runde Seite nach unten heißt, dieser Spielstein darf nicht mehr bewegt werden.

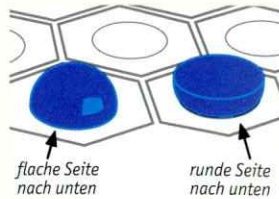


Abb. 1

GRUNDSÄTZLICHES ZUM SPIEL

Das Spielbrett besteht aus Sechseck-Feldern mit Mulden. Die Spielsteine werden mit der flachen Seite nach unten eingesetzt und gezogen. Dürfen sie nicht mehr bewegt werden, dreht man sie um und legt sie mit der runden Seite nach unten in die Mulde.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit den hellen Steinen beginnt. Er setzt einen Spielstein seiner Farbe mit der flachen Seite nach unten auf ein beliebiges freies Feld. Der/Die Mitspieler setzen ebenfalls einen ersten Spielstein auf ein beliebiges Feld des Spielbretts.

Der Startspieler beginnt nun mit dem 1. Spielzug, es wird reihum bzw. abwechselnd gespielt.
Ein regulärer Zug beginnt mit dem Ziehen eines eigenen Spielsteins, der bereits auf dem Brett liegt, und endet mit dem Einsetzen eines weiteren Spielsteins der eigenen Farbe.

1. Ziehen der Spielsteine:

Gezogen wird immer geradeaus über freie Felder in eine der sechs möglichen Richtungen **bis zum Ende der Reihe bzw. bis zu einem besetzten Feld**. Überspringen ist nicht erlaubt.

Ein Zug geht über **mindestens 2 Felder**, es ist nicht erlaubt, nur 1 Feld weiter zu ziehen. Geht der Zug nur über genau 2 Felder, bleibt der Spielstein mit der flachen Seite nach unten liegen. Dieser Spielstein darf auch in folgenden Zügen wieder bewegt werden. Geht der Zug über mehr als 2 Felder, muss der Spielstein nach dem Zug umgedreht werden, liegt ab jetzt mit der runden Seite nach unten und darf während des ganzen Spiels nicht mehr bewegt werden.

2. Einsetzen eines neuen Spielsteins:

In jedem Fall muss nach dem Ziehen ein weiterer eigener Stein mit der flachen Seite nach unten eingesetzt werden. Dieser wird auf das erste Feld gelegt, das beim Ziehen überquert wurde. So kann ein Zug aussehen:



Abb. 2A

Spieler A bewegt seinen Spielstein bis zum Rand, das sind 3 Felder. Er muss deshalb den gezogenen Spielstein umdrehen und darf ihn während des ganzen Spiels nicht mehr bewegen.

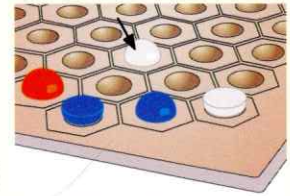


Abb. 2B

Im Anschluss setzt Spieler A einen neuen Spielstein auf das 1. Feld nach dem Startfeld.

ENDE DES SPIELS

Da bei jedem Zug ein weiterer Spielstein aufs Brett kommt, wird es immer voller und die Zugmöglichkeiten werden eingeschränkt.

Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, muss er aussetzen und abwarten. Möglicherweise ergeben sich im Spielverlauf noch einmal Zugmöglichkeiten für ihn.

Gespielt wird in jedem Fall solange, bis kein Spieler mehr ziehen kann.
Der Spieler, der den letzten regulären Zug macht, hat gewonnen.



The one who moves last moves best!

SET-UP OF THE GAME

In the 2-player game, each player gets the 26 game pieces of one color.

In the 3-player game, each player gets 20 game pieces of one color.

The empty gameboard is placed in the middle of the table.

OBJECT OF THE GAME

Block the other player(s) so that no regular move is possible any more. The last player to make a move wins the game.

GENERAL REMARKS

The gameboard consists of hexagonal spaces with hollows. The game pieces are placed and moved with the flat side down. Once a piece may no longer be moved, you turn it over and put it with the round side down in the hollow.

COURSE OF THE GAME

The player with the light-colored pieces begins. He places one game piece in his color, with the flat side down, in any unoccupied hollow. The other player(s) also place their first game piece on any unoccupied hollow of the board.

Then the starting player begins with his first game turn. After that, players alternate taking turns.

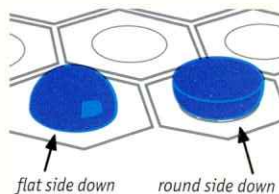
A regular move always begins with moving one of your game pieces already lying on the board, and ends with placing another game piece of your own color.

GAME EQUIPMENT

20 x 20 cm gameboard made of solid beechwood, treated with protective oils, with 49 spaces

Game pieces: 2 x 26 and 1 x 20 half-spheres, in each of 3 colors

The game pieces are lying in the spaces/hollows. A piece with the flat side down may be moved again. A piece with the round side down may no longer be moved.



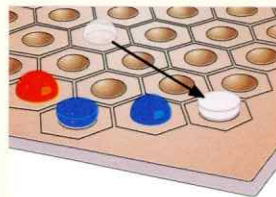
Illus. 1

1. Moving a game piece:

You move always in a straight line across unoccupied spaces in one of the six possible directions **until you arrive at the end of the row or an occupied space**. Jumping over other pieces is not permitted. A move must be **at least 2 spaces**; you are not allowed to move only one space. If your move is exactly 2 spaces, the game piece comes to rest with the flat side down; you may move this piece again in subsequent turns. If your move is more than 2 spaces, you have to turn the game piece over after your move; now it is lying in the hollow with the round side down and may no longer be moved for the rest of the game.

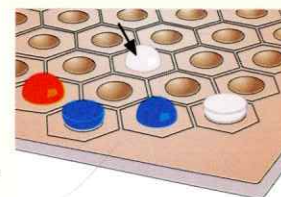
2. Placing a new game piece:

In any case, after you move, you have to place another one of your game pieces with the flat side down. Put this piece on the first space you crossed on your move. Example of a turn:



Illus. 2A

Player A moves his game piece all the way to the edge of the board, i.e., 3 spaces. Consequently, he has to turn the game piece over and may no longer move it for the rest of the game.



Illus. 2B

After that, Player A places a new game piece on the first space after the space he started from.

END OF THE GAME

Since an additional game piece is placed on the board after every move, the board becomes busier and busier, leaving you with fewer and fewer moving possibilities.

If a player can no longer move, he has to skip his turn and wait and see; he might still get a chance to move later on.

In any case, the game continues until nobody can move any more.

The last player to make a regular move wins the game.

C'est le dernier qui gagne !

PRÉPARATIFS

À deux joueurs : chacun prend les 26 demi-sphères d'une couleur

À trois joueurs : chacun prend 20 demi-sphères
Le plateau de jeu, vide, est placé au centre de la table.

BUT DU JEU

Il s'agit de bloquer le ou les autres joueurs de telle sorte qu'ils ne puissent plus jouer à la régulière. C'est celui qui a pu déplacer le dernier pion qui a gagné.

LES FONDAMENTAUX

Le plateau de jeu se compose d'alvéoles hexagonales creuses. Les pions sont insérés et joués côté plat vers le bas. S'ils ne peuvent plus être déplacés, on les retourne, côté arrondi dans l'alvéole.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a les pions clairs commence la partie. Il place un pion de sa couleur, côté plat vers le bas, dans l'alvéole de son choix. Les ou les autres joueurs font de même avec leur premier pion. Ensuite, le premier joueur peut jouer. Puis, c'est à tour de rôle.

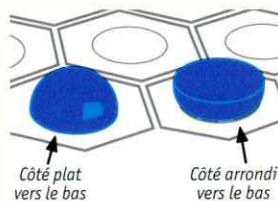
Un coup commence toujours par le déplacement d'un de ses propres pions déjà en jeu et se termine par l'ajout d'un nouveau pion de sa couleur.

MATÉRIEL DE JEU

Plateau de jeu 20 x 20 cm en hêtre, huilé, avec 49 alvéoles

Pions : 2 x 26 et 1 x 20 demi-sphères, en 3 couleurs

Les pions sont dans les alvéoles creuses. Si le côté plat est placé vers le bas, on peut encore les déplacer. Si c'est le côté arrondi, ils ne peuvent plus être utilisés.



Ill. 1

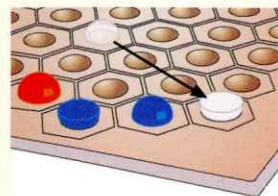
1. Déplacer un pion :

On ne peut déplacer son pion qu'en ligne droite sur des cases libres dans l'une des six directions, et ce jusqu'à **la fin de la rangée ou jusqu'à la dernière alvéole libre**. On ne peut pas sauter au-dessus d'un autre pion.

Pour qu'un coup soit valable, il faut déplacer le pion **d'au moins deux cases**, il n'est pas permis de n'avancer que d'une alvéole. Si le pion n'avance que de deux cases, on le replace côté plat vers le bas. Il pourra être rejoué aux coups suivants. Si le pion parcourt davantage de cases, il faut le retourner, côté arrondi vers le bas. Ce pion ne pourra plus être utilisé par la suite.

2. Engager un nouveau pion :

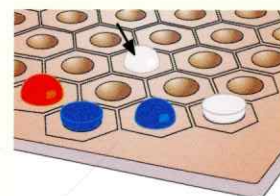
Chaque fois que l'on a déplacé un pion, il faut en engager un autre de sa couleur, côté plat vers le bas. Ce pion doit être posé dans la première alvéole qui suit la case de départ du pion joué juste avant. Voici à quoi peut ressembler un coup :



Ill. 2A

Le joueur A déplace l'un de ses pions jusqu'au bord du plateau, soit de 3 cases. Il doit donc retourner le pion et ne pourra plus l'utiliser dans la suite du jeu.

Ensuite le joueur A engage un autre pion et le dépose dans la première alvéole qui suit la case de départ de son premier pion.



Ill. 2B

FIN DE LA PARTIE

Comme à chaque coup on engage un nouveau pion sur le plateau, celui-ci est de plus en plus chargé et les possibilités de déplacer les pions déjà engagés diminuent progressivement.

Si un joueur ne peut plus déplacer de pion, il doit passer son tour et attendre. Il aura peut-être de nouvelles possibilités un peu plus tard.

On continue en tout cas de jouer jusqu'à ce que plus personne ne puisse déplacer de pion. Celui qui a déplacé le dernier pion a gagné.