

Art. - Nr.: 6071



1
6 - 99
10 min. - ∞

7er Runde

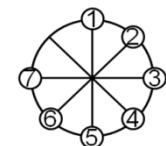


Inhalt:

7 Spielsteine 1 Spielbrett

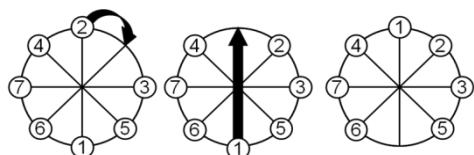
Ziel des Spiels:

Die sieben nummerierten Spielsteine müssen auf dem äußeren Kreis im Uhrzeigersinn von 1 – 7 angeordnet werden. Entscheidend dabei ist, dass Spielstein 1 neben Spielstein 2, dieser wiederum neben dem Spielstein 3 usw. liegt. Zwischen dem Spielstein 1 und 7 muss der Schnittpunkt frei bleiben. Somit gibt es acht Möglichkeiten eine Reihe von 1 bis 7 zu legen.

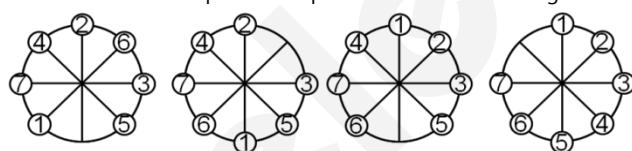


Spielregeln:

Die Spielsteine werden in beliebiger Weise auf das Spielbrett an den Schnittpunkten zum Kreis gelegt. Der Schnittpunkt der Linien in der Mitte des Spielfeldes hat keine Bedeutung. Nun wird nach folgender Regel gezogen: Einer der beiden Steine, welche auf dem Kreis neben einem freien Schnittpunkt liegen, wird auf den freien Schnittpunkt gezogen. Unmittelbar danach muss der Stein, welcher jetzt dem freien Feld gegenüberliegt, auf dieses gezogen. Die folgende Abbildung zeigt die zwei Schritte eines Zuges.

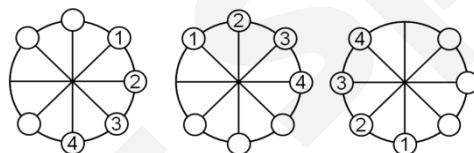


Weiteres Beispiel eines Spielverlaufs bis zur Lösung:



Sonderregel:

Man kann den Schwierigkeitsgrad verringern, indem man Spielsteine wendet, so dass die Rückseite ohne Zahlen zu sehen ist. Bleiben nur die Spielsteine 1 und 2 mit Zahlen sichtbar, so ist dies der leichteste Schwierigkeitsgrad. Ist bei allen Spielsteinen die Zahl sichtbar, ist dies die schwierigste Variante. Dazwischen gibt es weitere Möglichkeiten wie hier im Beispiel: Wählt man den Schwierigkeitsgrad 4, so spielt man mit den Spielsteinen 1 bis 4 sowie mit drei weiteren Spielsteinen die keine Zahl zeigen, dies sind dann die umgedrehten Spielsteine 5, 6 und 7. Alle Steine werden in beliebiger Weise auf die Schnittpunkte gesetzt. Ziel ist auch hier, die Spielsteine mit den Zahlen nebeneinander und aufsteigend im Uhrzeigersinn zu bringen. Dabei ist nicht wichtig, wo die Spielsteine ohne Zahlen liegen, solange sie nicht zwischen den Spielsteinen mit den Zahlen liegen. Die folgende Abbildung zeigt drei der vielen Möglichkeiten, das Spiel mit Schwierigkeitsgrad 4 zu lösen.



Round of 7

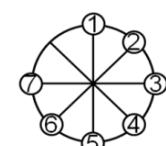


Contents:

7 game pieces 1 game board

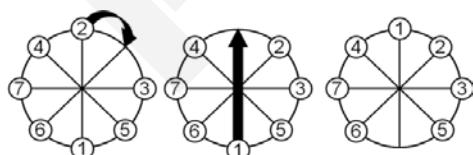
Game objective:

The aim is to arrange the seven numbered game pieces on the outer circle, clockwise and from 1 to 7. It is essential that game piece 1 is next to game piece 2, which in turn is next to game piece 3 etc. The intersection between game pieces 1 and 7 should remain empty. This means there are eight ways to make a sequence from 1 to 7.

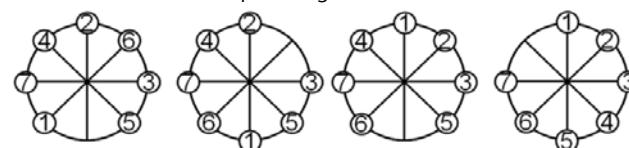


Rules of the game:

The game pieces are placed at random on the intersections of the game board around the circle. The intersection of the lines in the centre of the game board is of no consequence. Moves are made according to the following rules: One of the two game pieces next to the unoccupied intersection on the circle is moved to that intersection. Immediately thereafter, the game piece opposite the intersection that is now unoccupied must be moved to that intersection. The following illustration shows the two steps for a move.

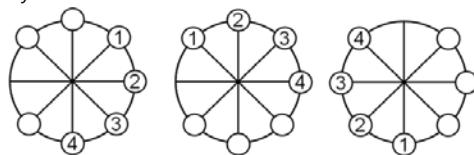


Further example of a game with the solution:



Special rule:

The level of difficulty can be decreased by placing game pieces so that the reverse side without numbers faces up. At the lowest level of difficulty, only the game pieces with the numbers 1 and 2 face up. At the highest level of difficulty, the number faces up on all game pieces. Additional options may be chosen between the highest and lowest levels, as in the following example: To select difficulty level 4, play the game with game pieces from 1 to 4 facing up and the three remaining game pieces, 5, 6 and 7 facing downwards so that the numbers are not displayed. All of the game pieces are placed on the intersections starting at any point. Once again, the objective is to arrange the tokens with the numbers in sequence, ascending in the clockwise direction. Where the tokens without numbers are positioned is not important, as long as they are not between the tokens with numbers. The following illustration shows three of the many ways a game with a difficulty level of 4 can be solved.



Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

Ronde de 7

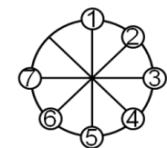
Contenu :

7 pierres de jeu

1 plateau de jeu

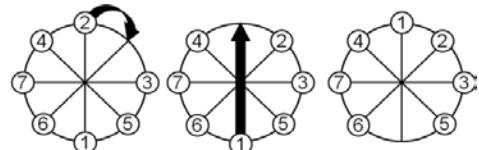
But du jeu :

Les sept pierres numérotées doivent être rangées sur le cercle extérieur dans le sens des aiguilles d'une montre de 1-7. Pour cela, il faut que la pierre de jeu 1 se trouve à côté de la pierre 2, que celle-ci se trouve à côté de la pierre 3 etc. Entre la pierre 1 et la pierre 7, un point d'intersection doit rester vide. Ainsi, il existe 8 possibilités de réaliser une suite de 1 à 7.

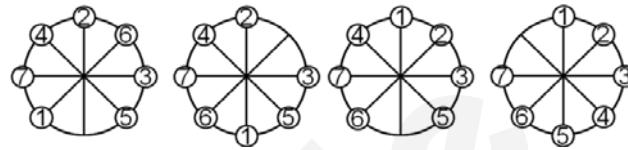


Règle du jeu

Les pierres de jeu sont placées dans un ordre aléatoire sur le plateau dans les points d'intersection du cercle. Le point d'intersection des lignes au milieu du champ de jeu n'a aucune signification. Ensuite, on les déplace selon la règle suivante : L'une des deux pierres qui se trouve sur le cercle à côté d'un point d'intersection vide est déplacée sur ce point d'intersection. Directement après, la pierre qui se trouve alors en face du point d'intersection libre doit être déplacée sur celui-ci. L'illustration suivante montre les deux étapes d'un déplacement.



Autre exemple du déroulement d'un jeu jusqu'à la solution :



Règle spécifique :

Il est possible de réduire le degré de difficulté en retournant les pierres de façon à ce que le verso sans chiffre soit visible. Seules les pierres avec les chiffres 1 et 2 restent visibles, c'est donc le degré de difficulté le plus facile. Lorsque tous les chiffres de toutes les pierres sont visibles, c'est la variante la plus complète. Entre les deux, il existe différentes possibilité comme par exemple : Si l'on choisit le niveau de difficulté 4, on joue avec les pierres 1 à 4 ainsi qu'avec trois autres pierres de jeu qui ne montrent pas leur chiffre, les pierres 5, 6 et 7 sont donc retournées. Toutes les pierres sont disposées de façon aléatoire sur les points d'intersection. L'objectif ici aussi est de ranger les pierres de jeu avec les chiffres les unes à côté des autres dans l'ordre croissant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. L'emplacement des pierres de jeu sans chiffre n'est pas important tant qu'elles ne se trouvent pas entre les pierres avec des chiffres. L'illustration suivante montre trois des quatre possibilités de résoudre le jeu de difficulté de niveau 4. .

