

SPROCKET™

OBJECTIF

Être le premier joueur à avoir placé tous ses ergots (pions) dans le jeu.

MISE EN PLACE

Positionnez les Rotors (disques de bois rotatifs) sur la planche de jeu tel qu'illustré (fig. 1).

Choisissez une couleur d'ergot. Pour 2 joueurs, 32 ergots de la même couleur sont distribués à chaque joueur. Pour 4 joueurs, 16 ergots de la même couleur sont distribués. Décidez qui joue en premier.

À tour de rôle, chaque joueur insère la moitié de ses ergots dans les petites ouvertures sur la planche de jeu, jusqu'à ce que tous les trous soient remplis (fig. 2).

Maintenant, votre but est de vous débarrasser de TOUS vos ergots. Vous y parviendrez en formant des ENGRENAGES (des cercles complets comprenant 4 ouvertures) en faisant glisser et tourner les rotors dans de nouvelles formations (fig. 2).

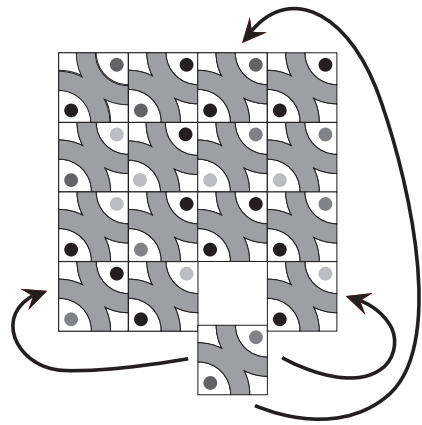


Fig. 3

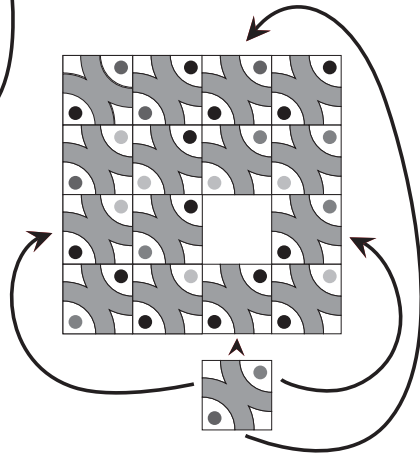


Fig. 4

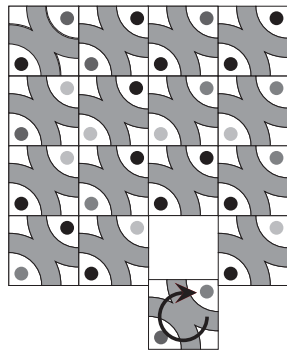


Fig. 5

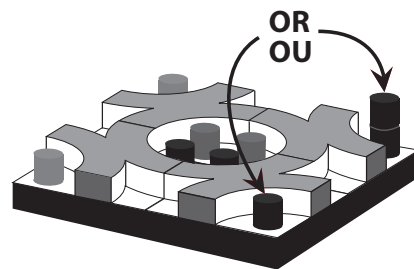


Fig. 6

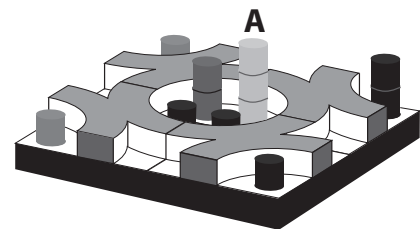


Fig. 7 - Reach the same height as "A".
Atteindre la même taille que le " A ".

fig. 1

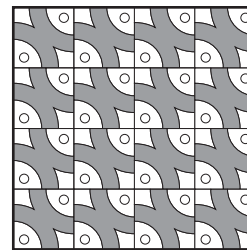
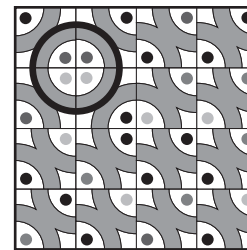


fig. 2



MOUVEMENTS

Un mouvement consiste à prendre n'importe quel rotor qui contient au moins un de vos ergots et le faire glisser vers une nouvelle position le long du périmètre (fig. 3 ou 4). Vous ne pouvez pas le replacer à l'endroit où il se trouvait avant, vous ne pouvez pas non plus faire un mouvement qui inverse le dernier mouvement effectué. Vous pouvez faire pivoter le rotor dans n'importe laquelle direction avant de le repositionner ailleurs.

EMPILAGE DES ERGOTS

Chaque fois que vous créez un ENGRENAGE (fig. 2), vous devez prendre un ergot de votre réserve et l'empiler AU DESSUS de l'un de vos ergots qui ne fait pas partie d'un ENGRENAGE (fig. 6). Si vous pouvez former plus d'un ENGRENAGE à chaque tour, vous pouvez ajouter autant d'ergots que d'ENGRENAGES créés.

Au fur et à mesure que le jeu progresse, les ENGRENAGES contiendront souvent quatre piles d'ergots de différentes hauteurs. Quand cela se produira, tous les joueurs représentés dans l'ENGRENAGE devront ajouter autant d'ergots de leur réserve nécessaire pour faire en sorte que les piles dans l'ENGRENAGE aient la même hauteur (fig. 7).

- Si plus d'un ENGRENAGE est créé par mouvement, toutes les piles dans chaque ENGRENAGE devront atteindre la même hauteur.
- De plus, si vous êtes celui qui crée le ou les ENGRENAGE(S), vous pouvez prendre un ergot de votre réserve pour chaque engrenage créé, et l'empiler AU DESSUS de n'importe lequel de vos ergots qui ne fait pas partie d'un ENGRENAGE (fig. 6).

TEMPS ÉCOULÉ

Le premier joueur qui parvient à utiliser tous ses ergots remporte la partie.

LES ROUAGES

- Les piles ne peuvent jamais être abaissées.
- Essayez de former des ENGRENAGE(s) qui aient des piles plus hautes d'ergots de vos adversaires qui se trouvent à l'intérieur. De cette façon, VOUS avez la possibilité d'ajouter des ergots, et pas eux !
- Il n'y a pas de limites de hauteur pour le nombre d'ergots par pile.
- Il est interdit de créer des piles d'ergots de différentes couleurs.