

Villa Paletti

Spelregels
Règles du jeu

Een bouwkundige uitdaging
voor 2-4 spelliefhebbers.

Un jeu d'adresse pour 2 à 4
architectes n'étant
pas sujets au vertige



00484



Er leefde eens een jonge knaap, die door zijn vrienden Paletti werd genoemd. Paletti had een droom: Hij droomde ervan het luchtkasteel af te bouwen waar zijn vader eens aan begonnen was. Paletti had weliswaar geen geld, maar wel een briljant plan: Er stonden op de benedenverdieping veel pilaren nutteloos te wezen! Die zou hij afbreken, omhoog takelen en weer opbouwen!

“Exellenti Paletti” riepen zijn vrienden in koor en togen aan het werk. Op deze manier ontstond een gedurfd kunstbouwwerk: de VILLA PALETTI.

Zet u aan een speeltafel en begin de pilaren naar hogere verdiepingen te verplaatsen. Samen met de andere spelers creëert u een onovertroffen bouwwerk, maar dat ‘samen’ is slechts schijn. Onder de oppervlakte speelt zich een spannende strijd af om het bezit van de bouwmeesterssteen....



Un jeu d'adresse pour 2 à 4 architectes n'étant pas sujets au vertige, à partir de 8 ans, de Bill Payne.

Au pays des citrons, vivait un drôle de personnage surnommé par ses amis «Paletti».

Son rêve était d'achever la construction du luxueux château que son grand-père, qui était encore plus bizarre que lui, avait un jour entreprise, mais qui, n'ayant pas assez d'argent, n'en avait jamais vu le bout. Or, Paletti non plus n'avait pas d'argent, mais heureusement, il avait eu une idée géniale. Pourquoi acheter de nouvelles colonnes alors qu'il y en avait plein dans les étages inférieurs et que personne ne les utilisait? Pourquoi pas les démonter, donc, et les installer dans les étages supérieurs?

«C'est une idée géniale, Paletti», se sont exclamés ses amis et, c'est ainsi, qu'ils se sont lancés dans cette nouvel aventure. Car il s'agissait bien d'un château peu banal, cette VILLA PALETTI!

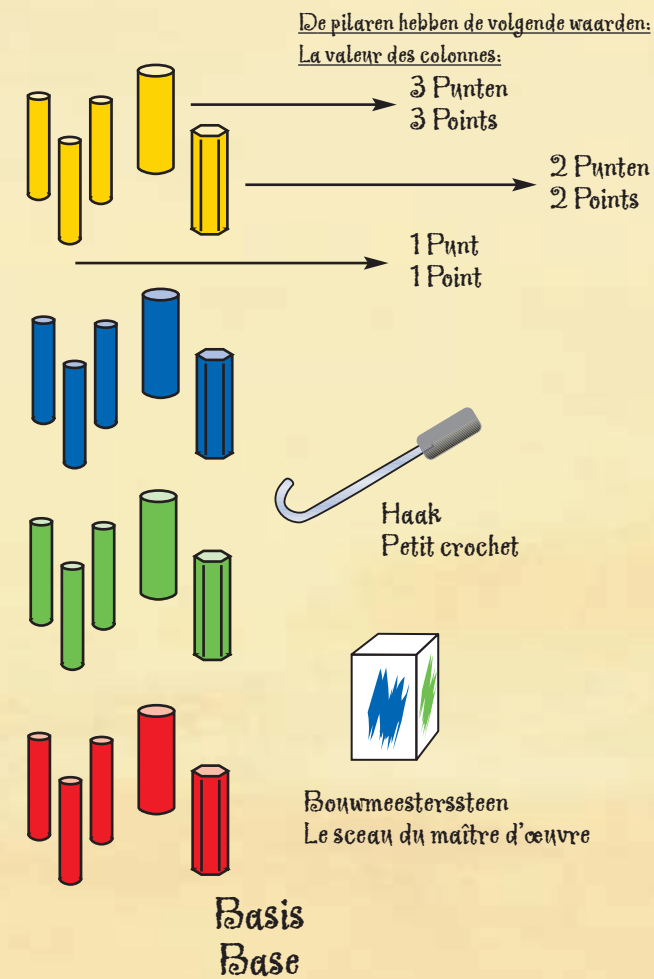
Aujourd'hui, personne ne comprend pourquoi la villa de Monsieur Paletti n'existe plus. Les experts sont convaincus que c'était pourtant un excellent inventeur et que ses contemporains avaient largement sous-estimé son talent.

Inhoud van de doos

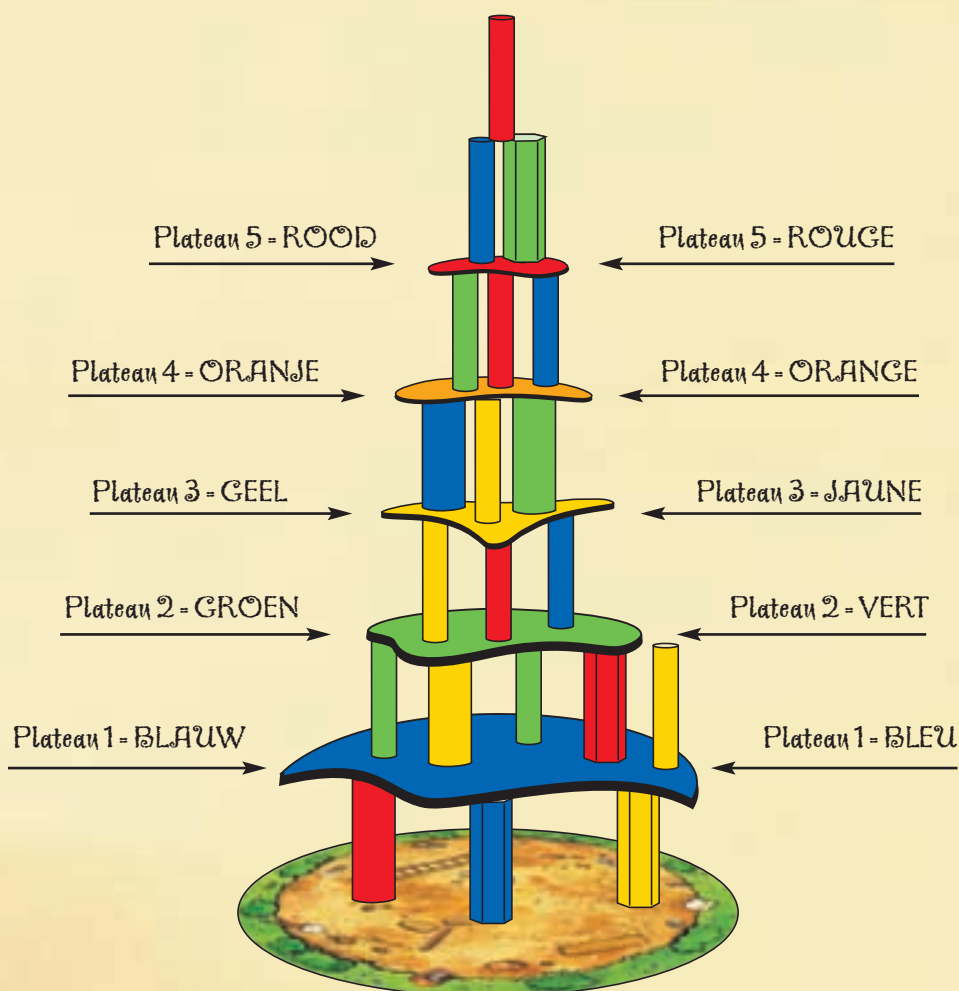
1 basis
5 verdiepingen van hout in 5 verschillende kleuren
20 pilaren in drie formaten en vier kleuren
1 haakje
1 bouwmeesterssteen
spelregels

Le matériel

1 base
5 plateaux en bois en 5 couleurs différentes
20 colonnes en 3 formats et en 4 couleurs
1 sceau du maître d'œuvre
1 petit crochet
la règle du jeu



Grensgebied
(op de groene rand mag men niet bouwen)
On ne doit pas placer de colonnes dans
la zone interdite (la ligne verte).



Afbeelding 1
Volgorde van de plateaus van onder naar boven.

Illustration 1
Ordre des plateaux du bas vers le haut

Spel in het kort:

De spelers proberen de pilaren van hun kleur op de hoogste verdieping van de VILLA PALETTI te brengen. Als een speler geen pilaar meer naar de hoogste verdieping kan plaatsen, mag hij een nieuwe verdieping op het bouwwerk leggen. Op deze manier groeit er een prachtig, maar kwetsbaar bouwwerk. Kampioen onder de bouwmeesters wordt die speler, die de meeste en waardevolste pilaren op de hoogste verdieping weet te brengen. De bouwmeester die de VILLA PALETTI doet omvallen wordt natuurlijk met hoon overloden.

But du jeu

Les joueurs essaient de placer leurs colonnes sur le plateau le plus élevé de la villa Paletti. A chaque fois qu'un joueur se retrouve bloqué sur le dernier niveau, il peut ajouter un nouveau plateau sur la construction. Ainsi, le château devient de plus en plus haut - et de plus en plus instable. Le joueur qui réussit à placer le plus grand nombre de colonnes de sa couleur, et les plus belles colonnes qu'il possède, sur le plateau le plus haut, devient le nouvel architecte en chef. Mais, attention, gare à celui qui fait s'écrouler la VILLA PALETTI, il sera puni...

VOORBEREIDING

Leg de basis midden op de tafel. Leg de 5 verdiepingen, de bouwmeesterssteen en het haakje klaar. De spelers plaatsen alle pilaren op de basis. Alleen het middengedeelte van de basis mag worden gebruikt. Dus er mogen geen pilaren op de groene rand staan. Als alle pilaren staan, wordt de blauwe verdieping er bovenop geplaatst en wel zo dat hij niet over de rand van de basis uitsteekt (zie afbeelding 2 en 3).

LES PRÉPARATIFS

Posez la base au milieu de la table. Préparez les cinq plateaux, le sceau et le petit crochet. Les joueurs placent tous ensemble, et comme ils le souhaitent, les colonnes sur la base. Puis, ils installent le plateau bleu de manière à ce qu'il soit parfaitement stable et repose bien sur toutes les colonnes (voir illustrations 2 et 3).

Afbeelding 2
Zodra alle pilaren op de basis staan (maar niet op de groene rand!), wordt de blauwe verdieping erop gelegd.

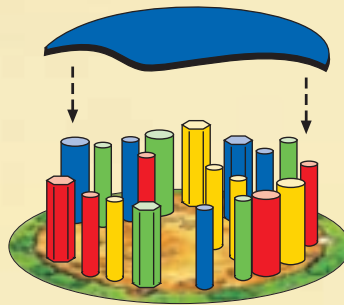


Illustration 2
On place le plateau bleu sur les colonnes au moment où toutes les colonnes se trouvent sur la base. On ne doit pas placer de colonnes dans la zone interdite.

Afbeelding 3
De blauwe verdieping mag niet over de rand van de basis uitsteken.

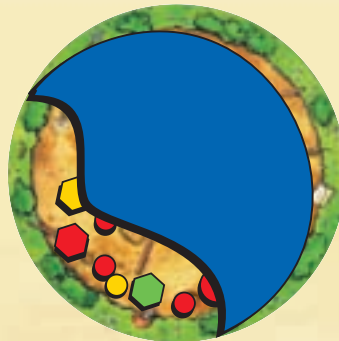


Illustration 3
Le plateau bleu doit être parfaitement stable.

HET SPELVERLOOP (voor 4 spelers)

A. Wie speelt met welke kleur en wie begint?

De jongste speler gooit de bouwmeesterssteen. Hij speelt met de pilaren van de geworpen kleur. De speler links ervan mag daarna een kleur kiezen die nog vrij is en zo verder. Iedere speler heeft op deze manier 5 pilaren van een kleur. De speler die als laatste een kleur mocht kiezen, mag beginnen met het spel.

LE DÉROULEMENT DU JEU (pour 4 personnes)

A. Le premier joueur et l'attribution des couleurs

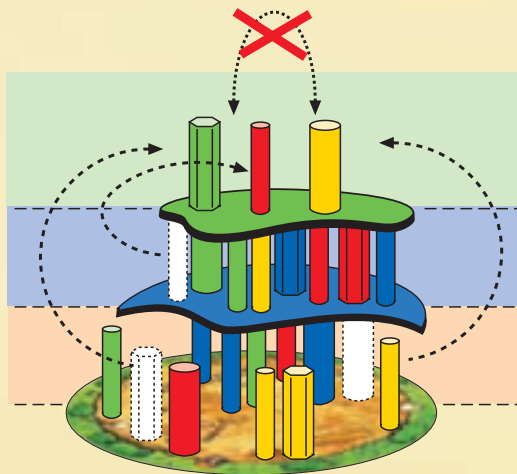
Le joueur le plus jeune lance le sceau du maître d'œuvre pour déterminer quelle sera sa couleur de colonne. Ensuite, les autres joueurs font de même, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'ils aient tous une couleur de colonne définie. Chaque joueur obtient cinq colonnes de sa couleur. Le joueur qui reçoit les colonnes de la dernière couleur commence la partie.

B. Het bouwen

De spelers bouwen om de beurt. De spelers moeten daarbij de algemene bouwschriften (zie blz 8) in acht nemen. Lees de bouwvoorschriften nauwkeurig, want ze zijn belangrijk!

Als je aan de beurt bent moet je één pilaar van jouw kleur naar de op dat moment hoogste verdieping brengen. Dus je haalt er een weg van een lagere verdieping (welke maakt niet uit) en zet hem op de hoogste verdieping. Dit moet je natuurlijk doen zonder dat het bouwwerk omvalt.

Afbeelding 4
Een pilaar moet minstens één verdieping stijgen; pilaren die al op de hoogste verdieping staan, kunnen niet gebruikt worden voor een bouwbeurt.



Mislukte pogingen

Een speler mag – bij instortingsgevaar – een poging om een pilaar weg te nemen altijd afbreken. (zie ook afb. 5a en 5b) De pilaar moet in dat geval op zijn plaats worden teruggezet en mag gedurende het gehele spel niet meer worden weggenomen. De beurt van die speler is nu voorbij.

Een nieuwe verdieping plaatsen

- Wie bij het begin van zijn beurt aangeeft dat hij geen pilaar op de hoogste verdieping kan plaatsen zonder de VILLA PALETTI om te laten vallen, mag een nieuwe verdieping op het bouwwerk plaatsen (zie afb. 1 voor de volgorde van de verdiepingen).
- De andere spelers mogen dit aanvechten
- De speler die dit het eerste doet moet laten zien dat het wél kan. Hij moet een van de pilaren van de speler die aangeeft dat hij niet meer kan, naar de hoogste verdieping verplaatsen. Als dit lukt, gaat deze pilaar uit het spel. Lukt dit niet dan mag de uitgedaagde speler een pilaar van de uitdager kiezen en die gaat dan uit het spel.

B. La construction

Les joueurs participent à la construction, à tour de rôle, et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Ils doivent toujours respecter le RÉGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION (voir tableau sur la page 8).

Un projet de construction réussi

Un joueur choisit la colonne de son choix dans sa couleur (la colonne doit être isolée ou au-dessous d'un plateau) et la place sur le plateau le plus haut. Il peut choisir une colonne de n'importe quel plateau (voir illustration 4). S'il réussit à placer la colonne sur le plateau le plus haut, il passe la main au joueur suivant.

Illustration 4
On ne peut pas utiliser les colonnes qui se trouvent déjà sur le plateau le plus haut.

Un projet de construction interrompu

- Si un projet de construction menace d'échouer, le joueur peut, à tout moment, interrompre sa tentative (voir illustration 5a).
- Si c'est le cas, il doit remettre la colonne choisie où il l'avait prise et ne doit plus l'utiliser dans aucun autre projet de construction pendant toute la partie (voir illustration 5b).
- Il passe la main au joueur suivant.

Placer un nouveau plateau au-dessus de la villa

- Si un joueur affirme qu'il ne peut placer aucune de ses colonnes sur le plateau le plus haut sans que la VILLA PALETTI ne s'écroule, il sollicite la permission de pouvoir placer un nouveau plateau sur la construction (voir illustration 1 pour en savoir plus sur l'ordre des plateaux).
- Les autres joueurs peuvent protester contre cette demande.
- Le joueur qui proteste le premier doit alors placer, lui-même, une des colonnes, qui appartiennent au joueur qui a fait la demande, sur le plateau le plus haut. S'il réussit, cette colonne est écartée du jeu. S'il ne réussit pas, le joueur qui a présenté la demande

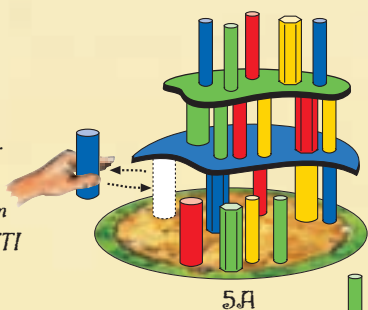
- Als een speler zegt dat hij niet meer kan en de andere spelers vechten dat NIET aan, dan mag die speler een nieuwe verdieping bovenop de VILLA PALETTI plaatsen.
- Deze nieuwe verdieping mag nu wel over de rand van de basis uitsteken.
- De nieuwe verdieping moet minstens op drie pilaren steunen. Kan dit niet, dan mag de verdieping niet worden geplaatst. De beurt van die speler is dan voorbij.
- Na het succesvol plaatsen van een verdieping is de beurt voorbij. Die speler mag dan geen pilaar verplaatsen.

peut prendre une des colonnes appartenant à celui qui a protesté et l'écarté du jeu.

- Si aucun joueur ne proteste, le joueur qui a fait la demande peut placer le nouveau plateau sur les colonnes du plus haut niveau.
- Le nouveau plateau peut maintenant être décalé par rapport à la base.
- Le nouveau plateau doit au moins reposer sur trois colonnes. Si ce n'est pas possible, le joueur ne peut pas placer de nouveau plateau, et il passe son tour.
- Le joueur qui fait la demande ne peut, en aucun cas, placer une colonne sur le nouveau plateau qu'il vient d'introduire.

Afbeelding 5A

Betty Blauw wilde haar dikke ronde pilaar naar de hoogste verdieping verplaatsen. Maar ze bemerkte bij het eruit schuiven van de pilaar, dat de VILLA PALETTI wel eens in zou kunnen storten. Daarom plaats Betty Blauw de pilaar onmiddellijk terug. Hiermee is haar beurt beëindigd.

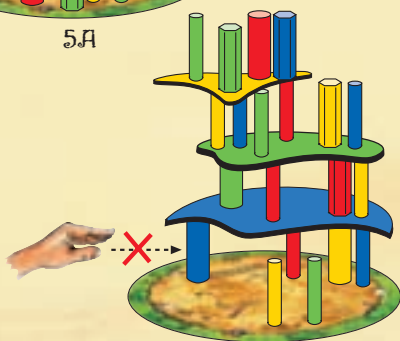


5A

Illustration 5A
Brigitte BLEU veut poser sa grande colonne ronde sur le plateau le plus haut. Mais en essayant de prendre la colonne, elle remarque que la VILLA PALETTI menace de s'écrouler. Brigitte BLEU décide donc de remettre la colonne tout de suite à sa place. Elle passe la main au joueur suivant.

Afbeelding 5B

Betty Blauw mag de teruggeplaatste pilaar tot het einde van het spel niet meer verplaatsen.

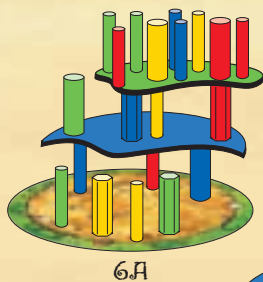


5B

Illustration 5B
Brigitte BLEU ne devra plus choisir cette colonne pendant toute la partie.

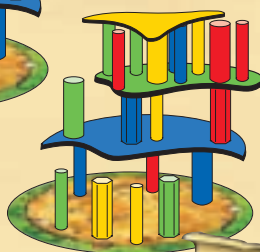
Afbeelding 6A, 6B

Rudolf Rood is aan de beurt. Hij geeft aan dat hij geen van zijn pilaren meer naar de hoogste verdieping kan verplaatsen. Niemand daagt hem uit. Dus mag hij de volgende (de gele) verdieping op de VILLA PALETTI plaatsen. Die verdieping moet minstens op drie pilaren rusten.



6A

Illustration 6A, 6B
C'est le tour de Roger ROUGE. Il affirme qu'il ne peut plus placer de colonne sur le plateau le plus haut sans faire écrouler la villa. Comme personne ne le contredit, il place un nouveau plateau jaune sur les colonnes. Le nouveau plateau doit reposer, au moins, sur trois colonnes.



6B

Ervaren bouwmeesters kunnen de volgende variant eens proberen:
De vierde verdieping (dat is de oranje verdieping) hoeft niet meer beslist op drie pilaren te steunen, maar mag bijvoorbeeld ook op maar één pilaar steunen.

Voici une alternative et quelques règles différentes qui vous permettront d'ajouter un nouveau plateau :
A partir du quatrième étage, c'est-à-dire à partir du plateau orange, vous pouvez ajouter un nouveau plateau, même s'il ne repose que sur deux colonnes (ou sur une seule colonne).

ALGEMENE BOUW- VOORSCHRIFTEN

1. Bij het wegnemen van de pilaren mag een speler de verdieping vasthouden en zelfs een beetje oplichten. De verdieping moet natuurlijk weer precies in zijn uitgangspositie worden teruggeplaatst, zodat pilaren die eerst vrij stonden vrij blijven staan (en pilaren die eerst waren afgedekt ook afgedekt blijven).
2. Bij het plaatsen van de pilaren mogen de verdiepingen niet worden aangeraakt.
3. De pilaren mogen bij het plaatsen niet over de rand uitsteken.
4. Het plaatsen van de verdiepingen gaat altijd in de zelfde volgorde: Blauw - Groen - Geel - Oranje - Rood (zie ook Afb. 1)
5. Spelers mogen bij het wegnemen van een pilaar het haakje gebruiken.
6. Tijdens een beurt mag altijd maar één pilaar worden aangeraakt of met het haakje worden verschoven. Tweede pogingen (met een andere pilaar) zijn verboden. Het verschuiven van andere pilaren is ook verboden.
7. Met pilaren op de verdieping, die op dat moment het hoogste is, mag niet geschoven worden.
8. Pilaren mogen niet op elkaar gestapeld worden. Alleen op de rode (de laatste) verdieping mag het wel: daar mogen de pilaren wel bovenop elkaar worden geplaatst (zie afb.1).

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION

1. Si vous enlevez une colonne, vous pouvez stabiliser et soulever légèrement les plateaux avec les mains. Mais vous devez toujours rétablir la position originale des plateaux de manière à ce qu'aucune colonne isolée ne soit recouverte.
2. Au moment où l'on place le plateau sur les colonnes, on ne doit pas le stabiliser.
3. Aucune colonne ne peut être à moitié sur le plateau.
4. On doit toujours construire les plateaux en suivant l'ordre établi (du bas vers le haut) : Bleu - Vert - Jaune - Orange - Rouge (voir illustration 1).
5. On peut utiliser le petit crochet pour enlever les colonnes.
6. Pour chaque projet de construction, on ne peut choisir ou toucher (avec les mains ou avec le petit crochet) qu'une seule colonne. On ne peut donc ni tenter sa chance avec une deuxième colonne, ni déplacer les autres colonnes.
7. On ne doit pas utiliser les colonnes qui se trouvent déjà sur le plateau le plus haut.
8. On ne doit jamais poser une colonne par dessus ne autre. Sauf lorsqu'il s'agit du dernier plateau, c'est-à-dire le plateau rouge. Sur ce plateau-là, on est autorisé à le faire (voir illustration 1).

C. De bouwmeesterssteen

Zodra de groene verdieping is geplaatst, begint de strijd om de bouwmeesterssteen. De eerste die een pilaar op de groene verdieping plaatst, legt de bouwmeesterssteen voor zich. De steen wisselt van eigenaar zodra een speler meer punten op de hoogste verdieping heeft staan dan de vorige bezitter.

De pilaren hebben de volgende waarde:

Dikke ronde pilaren:	3 punten
Zeshoekige pilaren:	2 punten
Dunne ronde pilaren:	1 punt

Bij een gelijke stand blijft de bouwmeesterssteen in bezit van de huidige bezitter. Een speler scoort punten met iedere pilaar van zijn kleur die zich op de hoogste verdieping bevindt. Als er een verdieping bovenop wordt geplaatst, vervallen de tot dat moment vergaarde punten. De steen gaat naar de speler die de eerste pilaar op de nieuwe verdieping plaatst. Als de bouwmeesterssteen van eigenaar wisselt, legt de nieuwe eigenaar hem zo voor zich neer dat de kleur van de vorige eigenaar boven ligt (zie afb. 7a en 7b).

C. Le sceau du maître d'œuvre

À partir du plateau vert, la compétition pour gagner le sceau du maître d'œuvre commence. Le premier joueur qui réussit à poser une colonne sur le plateau vert recevra le sceau du maître d'œuvre. Le sceau change de propriétaire lors du calcul des points. C'est le joueur qui obtient le plus de points qui récupère alors le sceau.

La valeur des colonnes :

grosse colonne ronde	3 points
colonne hexagonale	2 points
fine colonne ronde	1 point

Si deux joueurs obtiennent le même nombre de points, le joueur qui avait gagné le sceau, le garde. Les joueurs reçoivent des points pour toutes les colonnes, de leur couleur, qui se trouvent sur le plateau le plus haut lorsque le tour prend fin. Mais si un joueur place un nouveau plateau sur les colonnes, tous les points que les joueurs ont gagné jusque là sont annulés. C'est alors le joueur qui place la première colonne sur le nouveau plateau qui reçoit le sceau.

D Einde van het spel en de winnaar

Het spel is afgelopen als de VILLA PALETTI instort of als geen der spelers nog een pilaar of een verdieping op de hoogste verdieping kan bouwen. Winnaar is de speler, die aan het einde de bouwmeesterssteen in zijn bezit heeft. Tenzij dat die speler het instorten van de VILLA PALETTI heeft veroorzaakt. In dat geval wint de speler die de bouwmeesterssteen het laatste in zijn bezit had. Op de bouwmeestersteen ligt die kleur boven!

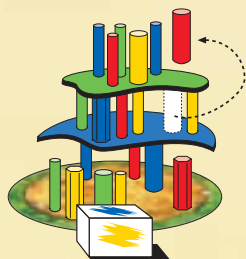
Lorsqu'un joueur reçoit le sceau du maître d'œuvre, il le place devant lui, de manière à ce que les autres joueurs puissent voir la couleur du propriétaire précédant (c'est-à-dire du joueur qui possédait le sceau juste avant) (voir illustrations 7a et 7b).

D. Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin au moment où la VILLA PALETTI s'écroule ou si aucun joueur ne peut placer une colonne ou un plateau sur le niveau le plus haut. Le joueur qui possède, à ce moment-là, le sceau du maître d'œuvre gagne la partie - sauf, bien sûr, dans le cas où c'est le propriétaire du sceau qui fait écrouler la villa! Dans un tel cas, le sceau, placé devant son propriétaire, indique la couleur du propriétaire précédant et c'est celui-ci qui gagne la partie.

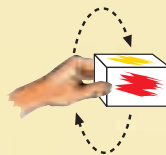
Voorbeeld:

Exemple:

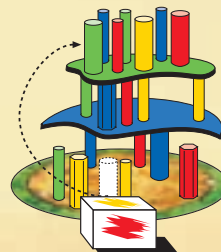


Afb. 7a
Fig. 7a

Gerard Geel
Jacques JAUNE



Rudolf Rood
Roger ROUGE



Afb. 7b
Fig. 7b

Nà de beurt van Rudolf Rood
Roger ROUGE garde le sceau.

Gerard Geel leidt met 3 punten. Hij heeft de bouwmeesterssteen van Betty Blauw gekregen. Rudolf Rood verplaatst zijn dikke rode pilaar naar de hoogste verdieping. Gerard Geel moet de bouwmeesterssteen nu aan Rudolf Rood geven, want deze heeft nu 4 punten op de hoogste verdieping. Rudolf legt de steen met geel, de kleur van Gerard, boven voor zich neer.

De stand:

Vòòr de beurt van Rudolf Rood:
Rood: 1 - GEEL: 3 - BLAUW: 2 - GROEN: 1

Nà de beurt van Rudolf Rood:
Rood: 4 - GEEL: 3 - BLAUW: 2 - GROEN: 1
Rudolf Rood krijgt de bouwmeesterssteen

Vervolgens brengt Connie Groen haar dikke, ronde pilaar naar boven. Zij heeft daarmee vier punten, evenveel als Rudolf Rood. Dus Connie heeft niet méér punten en Rudolf Rood behoudt daarmee de bouwmeesterssteen.

De stand:

Vòòr de beurt van Connie Groen:
Rood: 4 - GEEL: 3 - BLAUW: 2 - GROEN: 1

Nà de beurt van Connie Geel:
Rood: 4 - GEEL: 3 - BLAUW: 2 - GROEN: 4

Jacques JAUNE mène par 3 points. Il a précédemment reçu le sceau de Brigitte BLEU. Roger ROUGE pose sa grosse colonne ronde sur le plateau le plus haut. Jacques JAUNE doit donc donner le sceau à Roger ROUGE, car celui-ci a maintenant 4 points. Roger ROUGE pose le sceau devant lui sur la table, pour que les autres joueurs puissent voir qu'il était de la couleur de Jacques (jaune).

Les points :

Avant le tour de Roger ROUGE :
ROUGE : 1, JAUNE : 3, BLEU : 2, VERT : 1

Après le tour de Roger ROUGE :
ROUGE : 4, JAUNE : 3, BLEU : 2, VERT : 1
Roger ROUGE garde le sceau.

Puis, Victoria VERT place sa grosse colonne ronde sur le plateau le plus haut. Elle obtient alors 4 points - c'est-à-dire le même nombre de points que Roger ROUGE. Etant donné qu'ils ont le même nombre de points, Roger ROUGE garde le sceau.

Les points :

Avant le tour de Victoria VERT :
ROUGE : 4, JAUNE : 3, BLEU : 2, VERT : 1

Après le tour de Victoria VERT :
ROUGE : 4, JAUNE : 3, BLEU : 2, VERT : 4
Roger ROUGE garde le sceau.

VILLA PALETTI Voor 2 spelers

Beide spelers spelen met een tweede kleur. Een speler die aan de beurt is, mag uit beide kleuren kiezen. De punten van beide kleuren worden bij elkaar opgeteld. Verder verloopt het spel hetzelfde als bij vier spelers.

VILLA PALETTI Voor 3 spelers

Wie met welke kleur speelt, wordt op dezelfde manier vastgesteld als met het spel met vier spelers. De pilaren van de kleur die overblijft zijn NEUTRALE pilaren en daarvoor gelden de volgende regels:

De speler die aan de beurt is, moet eerst een NEUTRALE pilaar naar de bovenste verdieping verplaatsen; pas daarna verplaatst hij een pilaar van zijn eigen kleur naar boven (zie afb 8A).

Maar op de basis en op iedere volgende verdieping moet minstens één NEUTRALE PILAAR achterblijven. Staat er dus op een verdieping nog maar één NEUTRALE PILAAR dan mag deze niet meer verplaatst worden.

Een mislukte poging met een neutrale pilaar.

Dreigt het bouwwerk bij het verplaatsen van een NEUTRALE PILAAR in te storten, dan mag de speler zijn poging afbreken. Hij mag toch aansluitend een pilaar van zijn eigen kleur naar boven verplaatsen. Maar als een medespeler bewijst, dat er wel een NEUTRALE PILAAR naar boven verplaatst had kunnen worden, wordt die pilaar toch naar boven verplaatst en mag die betreffende speler die beurt geen pilaar van zijn eigen kleur meer verplaatsen. (zie ook afbeelding 8A).

Verder verloopt het spel hetzelfde als het spel voor vier personen.

VILLA PALETTI pour deux architectes

Chaque joueur choisit une deuxième couleur. Pour chaque projet de construction, il peut choisir une de ses deux couleurs. On additionne les points des deux couleurs. Pour le reste, cette variante suit les mêmes règles que la partie normale pour quatre joueurs.

VILLA PALETTI pour trois architectes

Comme dans la partie pour 4 joueurs, chaque joueur choisit une couleur. Les colonnes de la quatrième couleur sont considérées comme des « colonnes neutres ». Les joueurs suivent les règles suivantes :

Au début de chaque tour, le joueur doit placer une « colonne neutre » sur le plateau le plus haut, avant de pouvoir déplacer une de ses propres colonnes (voir illustration 8a). De plus, il doit y avoir au moins une « colonne neutre » sur chaque plateau et au moins une « colonne neutre » sur la base, pendant toute la partie. S'il n'y a qu'une seule « colonne neutre » sur un plateau, on ne doit donc pas la déplacer.

Le projet de construction interrompu avec une « colonne neutre »

Si la construction menace de s'écrouler au moment où l'un des joueurs essaie de déplacer une « colonne neutre », le joueur concerné peut interrompre sa tentative. Il peut, également, continuer à jouer en essayant de placer une colonne de sa couleur sur le plateau le plus haut. Mais si un autre joueur arrive à prouver qu'il y a une autre « colonne neutre » que le joueur aurait pu placer sur le plateau le plus haut, il la pose en haut de la construction, et le tour du joueur prend fin (voir illustration 8 b). Pour le reste, cette variante suit les mêmes règles que la partie normale pour quatre joueurs.

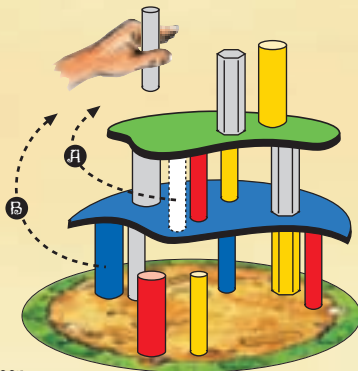


Illustration 8A

Betty Blauw is aan de beurt. Zij moet eerst een neutrale pilaar naar boven verplaatsen (pijl A) en vervolgens een pilaar van de eigen kleur (pijl B).

Illustration 8A

C'est au tour de Brigitte BLEU de jouer. Elle doit commencer en posant une « colonne neutre » sur le plateau le plus haut (flèche A).

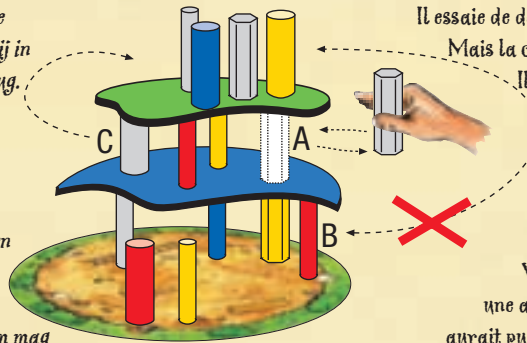
Ensuite, elle choisit une colonne de sa propre couleur (flèche B).

Nu is Rudolf Rood aan de beurt. Hij probeert de NEUTRALE PILAAR (A) naar boven te verplaatsen. Maar de VILLA dreigt daarbij in te storten. Daarom plaatst hij de pilaar terug. Hij zou nu een pilaar van zijn eigen kleur naar boven mogen verplaatsen (B).

MAAR:

Connie Groen ontdekt dat Rudolf Rood een andere NEUTRALE PILAAR (C) had kunnen verplaatsen.

Zij bewijst het door het zelf te doen. Daarom mag Rudolf Rood zijn eigen pilaar (B) niet verplaatsen.



C'est au tour de Roger ROUGE de jouer. Il essaie de déplacer la «colonne neutre» (A). Mais la construction menace de s'écrouler. Il remet donc la colonne à sa place. En principe, il peut poser une colonne de sa couleur (B) sur le plateau le plus haut.

MAIS :

Victoria VERT remarque qu'il y a une autre «colonne neutre» que Roger aurait pu déplacer. Elle le prouve en posant cette colonne sur le plateau le plus haut. Roger ROUGE n'a donc pas le droit de déplacer l'une de ses propres colonnes (B).



Villa Paletti



License: BLA/BP
Zoch Verlag Design

© 2002 Jumbo International, Amsterdam

www.jumbo.nl

