

Shut the Lines



2 - 4
6 - 99
10 min. - ∞

Autor: Niek Neuwahl

Inhalt:

Shut the Lines besteht aus je 25 Spielchips in 4 Farben, 5 Würfeln und den 4 folgenden Spielplänen:

Plan 1	Plan 2	Plan 3	Plan 4
mit den Zahlen 1 – 12 in 6 Viererzeilen jeweils mit der Summe 26 und wird mit 3 Würfeln gespielt.	mit den Zahlen 1 – 14 in 7 Viererzeilen jeweils mit der Summe 30 und wird mit 3 Würfeln gespielt.	mit den Zahlen 1 – 16 in 10 Viererzeilen jeweils mit der Summe 34 und wird mit 4 Würfeln gespielt.	mit den Zahlen 1 – 25 in 12 Fünferzeilen jeweils mit der Summe 65 und wird mit 5 Würfeln gespielt.

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Zahlenreihen auf einem Spielplan mit den Spielchips seiner Farbe abzudecken. Für jede komplett bedeckte Reihe bekommt der Spieler einen Punkt.

Start:

Die Spieler einigen sich auf eine zu erreichende Punktzahl. Jeder Spieler erhält Spielchips in einer Farbe. Ein Spielplan wird ausgewählt und in die Mitte gelegt. Bitte beachten Sie, dass mit mehr Zahlenreihen auf einem Spielplan, der Schwierigkeitsgrad steigt. Das Los bestimmt, wer zuerst würfeln darf. Und die Spieler würfeln abwechselnd alle Würfeln, die dem gewählten Spielplan vorgegeben sind.

Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt und entscheidet, wie er die erhaltenen Zahlen mit seinen Spielchips belegen möchte, einzeln oder in einer addierten Kombination. Es ist zu beachten, dass bei jedem Zug das komplette Ergebnis verwendet werden muss und, dass keine Zahl „übrig bleiben darf“.

Beispiel:

Augenzahlen: 1, 3 u. 5

Abdeckbare Zahlen:

- entweder die Einzelwerte 1, 3 und 5
- oder die Summe 1 + 3 = 4 und 5
- oder die Summe 1 + 5 = 6 und 3
- oder die Summe 3 + 5 = 8 und 1
- oder die Summe 1 + 3 + 5 = 9

Bei diesem Beispiel darf der Spieler nicht die Zahlen 2 oder 7 abdecken, weil diese sich nicht direkt aus einer Kombination der Würfel-Augen bilden lassen. Die Zahlen, die der Spieler abdecken möchte, müssen sich aus den einzelnen gewürfelten Ergebnissen zusammensetzen lassen. Je höher der Schwierigkeitsgrad eines Spielplans, desto komplizierter ist es, die beste Wahl beim Ablegen seiner Spielchips zu treffen.

Die Spieler dürfen ihre Spielchips auch auf bereits von den gegnerischen Spielern bedeckte Zahlenfelder ablegen. Kann ein Spieler nur noch einen Teil seines Würfelergebnisses abdecken, da die Zahlen seines Wurfes zum Teil bereits von ihm belegt sind, darf er dieses Teilergebnis noch abdecken und scheidet dann aber aus der Runde aus. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, solange sie noch Zahlen bedecken können. Am Ende einer Runde werden die Punkte gezählt. Konnte ein Spieler eine oder mehrere Reihen komplett mit seinen Spielchips belgen, auch wenn gegnerische Spielsteine auf einem Feld seiner Reihe liegen, bekommt er pro Reihe einen Punkt. Nach dem Notieren der Punkte wird entweder der gleiche Spielplan von allen Spielern erneut gespielt, oder ein neuer gewählt. Wenn beim Notieren der Punkte festgestellt wird, dass die vereinbarte Gewinn-Punktzahl von einem oder mehreren Spielern erreicht oder überschritten wurde, ist das Spiel vorbei. Am Ende gewinnt der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht.

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

Shut the Lines



Author: Niek Neuwahl

Contents:

Shut the Lines consists of 25 playing chips in 4 colors, 5 dice and the following four game plans:

Plan 1	Plan 2	Plan 3	Plan 4
with numbers 1 - 12 in 6 rows of four with a sum of 26, respectively, the game is to be played with 3 dice.	with numbers 1 - 14 in 7 rows of four with a sum of 30, respectively, the game is to be played with 3 dice.	with numbers 1 - 16 in 10 rows of four with a sum of 34, respectively, the game is to be played with 4 dice.	with numbers 1 - 25 in 12 rows of five with a sum of 65, respectively, the game is to be played with 5 dice.

Goal of the game:

The goal of the game is to cover as many number rows on the game plan with the playing chips of your colour as possible. The player receives a point for every completely covered row.

Start:

At the beginning of the game, the players decide on how many points are necessary to win. Every player receives playing chips in a certain colour. A game plan will be chosen and laid out in the middle. Please consider that the difficulty of the game increases the more number rows there are on the game plan. The player who will roll the dice first is to be chosen by lot. By turns, the players will roll all the dice, that are to be used in a certain game plan.

Course of play:

The first player rolls the dice and decides on how he will distribute the numbers across his playing chips, separately or in a certain combination. Please consider that the entire sum has to be used at every turn, so that no number is "left out".

Example:

Number of dots:	Possible numbers:		
1, 3 a. 5	either the single numbers	1,3 and 5	
	or the sum	1 + 3	= 4 and 5
	or the sum	1 + 5	= 6 and 3
	or the sum	3 + 5	= 8 and 1
	or the sum	1 + 3 + 5	= 9

In this example, the player cannot cover the numbers 2 or 7, because they cannot be the result of any combination of the number of dots. The numbers that the player wants to cover have to be a possible result of the received number of dots. The higher the difficulty of the game plan, the more complicated is it to find the best possibility when covering the game plan with playing chips.

The players can place their playing chips on number fields that are already covered by playing chips of an opposing player. If a player can only cover a part of his number of dots because some of the obtained number of dots have already been covered by him, he can cover the partial result but will be knocked out of the round. The other players will play on as long as they can still cover any numbers. The points will be counted at the end of the round. A player receives a point when he could cover one or more rows with his playing chips whereas it is not important if other players have playing chips on the same fields. After writing down the number of points for every player, all the players play the same game plan again or choose another one. When a player or more than one player reach the winning number of points that was agreed on beforehand, the game is over. The player with the highest number of points wins the game.



Shut the Lines

Auteur: Niek Neuwahl

Contenu :

Shut the Lines se compose de 4 x 25 jetons, disponibles en 4 couleurs différentes, de 5 dés et des 4 plateaux de jeu suivants :

Plan 1	Plan 2	Plan 3	Plan 4
<p>composé des chiffres 1 à 12 répartis sur 6 lignes de 4 chiffres. La somme de chaque ligne est 26. Ce plateau de jeu se joue avec 3 dés.</p>	<p>composé des chiffres 1 à 14 répartis sur 7 lignes de 4 chiffres. La somme de chaque ligne est 30. Ce plateau de jeu se joue avec 3 dés.</p>	<p>composé des chiffres 1 à 16 répartis sur 10 lignes de 4 chiffres. La somme de chaque ligne est 34. Ce plateau de jeu se joue avec 4 dés.</p>	<p>composé des chiffres 1 à 25 répartis sur 12 lignes de 5 chiffres. La somme de chaque ligne est 65. Ce plateau de jeu se joue avec 5 dés.</p>

But du jeu :

Le but du jeu est de recouvrir le plus de lignes de chiffres possible sur un plateau de jeu, en utilisant les jetons d'une même couleur. Pour chaque ligne entièrement recouverte, le joueur gagne un point.

Début :

Les joueurs décident d'un score à atteindre. Chaque joueur reçoit les jetons d'une seule couleur. Un plateau de jeu est choisi et placé au centre. Veuillez noter que l'augmentation de la difficulté est proportionnelle à l'augmentation du nombre de lignes du plateau de jeu. Un tirage au sort détermine le joueur qui jette les dés le premier. Les joueurs jettent à tour de rôle tous les dés devant être utilisés pour le plateau de jeu choisi.

Déroulement de la partie :

Le premier joueur jette les dés et choisit comment répartir les chiffres obtenus entre ses jetons. Il peut utiliser chaque chiffre individuellement ou bien former des additions. Veuillez noter que le résultat complet du jet de dés doit être utilisé à chaque tour. Aucun numéro ne peut être mis de côté pour être utilisé ultérieurement.

Exemple :

Somme des dés : Chiffres pouvant être recouverts :

1, 3 et 5	soit chaque valeur individuelle	1, 3 et 5	
	soit la somme	1 + 3	= 4 et 5
	soit la somme	1 + 5	= 6 et 3
	soit la somme	3 + 5	= 8 et 1
	ou la somme	1 + 3 + 5	= 9

Dans cet exemple, le joueur ne peut pas recouvrir d'un jeton les chiffres 2 ou 7, car ces derniers ne sont pas le résultat direct d'une combinaison des chiffres obtenus sur les dés. Les chiffres que les joueurs peuvent recouvrir doivent être formés avec le résultat d'un seul jet de dés. Plus un plateau de jeu est difficile, plus il est compliqué de choisir la meilleure solution pour placer ses jetons.

Les joueurs peuvent également placer leurs jetons sur la case d'un chiffre déjà recouverte par le jeton d'un adversaire. Si un joueur ne peut recouvrir qu'une partie des chiffres obtenus grâce au jet des dés, car ses propres jetons se trouvent déjà sur certains des chiffres obtenus, il peut recouvrir les chiffres disponibles correspondant à ce résultat partiel, mais doit ensuite abandonner la manche. Les autres joueurs poursuivent le jeu tant qu'ils peuvent encore recouvrir des chiffres. Les points sont comptés en fin de manche. Le joueur ayant pu couvrir entièrement une ou plusieurs lignes avec ses jetons gagne un point par ligne, même si un joueur adverse possède un jeton sur une de ces lignes. Après le compte des points, tous les joueurs peuvent réutiliser le même plateau de jeu ou bien en choisir un nouveau. S'il est établi lors du compte des points que le score à atteindre pour gagner a été atteint ou dépassé par un ou plusieurs joueurs, le jeu est terminé. Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé gagne le jeu.

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