

Big Points

von Brigitte und Wolfgang Ditt
für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

DEUTSCH

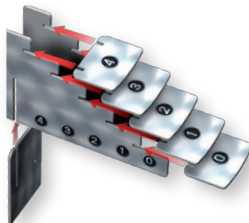
Spielmaterial

- 60 Holzscheiben (je 10 Stück in den Farben Blau, Rot, Gelb, Grün, Lila und je 5 Stück in den Farben Weiß und Schwarz)
- 5 Spielfiguren in den Farben Blau, Rot, Gelb, Grün und Lila
- 1 Ziel-Treppe

Spielidee

Die Spieler ziehen eine beliebige Spielfigur auf die nächste Scheibe der gleichen Farbe. Dann nehmen sie die davor oder dahinter liegende Scheibe an sich. Die Wertigkeit der gesammelten Farbscheiben hängt davon ab, in welcher Reihenfolge die Spielfiguren am Spielende auf der Ziel-Treppe stehen.

Vor dem ersten Spiel bitte die Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel lösen und die Ziel-Treppe wie in der nebenstehenden Abbildung gezeigt zusammenstecken.



Spielvorbereitung

Neben der Treppe wird ein Stapel mit je einer Scheibe der Farben Blau, Rot, Gelb, Grün und Lila aufgebaut. (Diese erhält der Spieler, der mit einer Spielfigur auf die Ziel-Treppe zieht.) Die restlichen Scheiben (auch Weiß und Schwarz) werden gemischt und – ausgehend von der Treppe – als Laufstrecke in beliebiger Form ausgelegt. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle. Die Spielfiguren werden an den Anfang der Laufstrecke gestellt (Bild rechts).



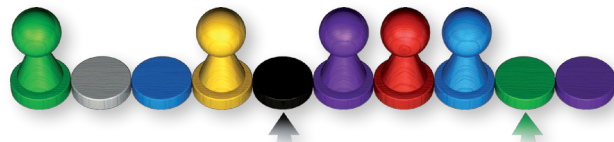
Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, wählt er eine **beliebige** Spielfigur aus. Er stellt sie in Richtung Ziel auf die nächste Scheibe der **gleichen** Farbe. Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt.

Danach nimmt er eine Scheibe aus der Laufstrecke. Der Spieler hat die Wahl zwischen der ersten **unbesetzten Scheibe vor oder hinter** der soeben bewegten Figur. Dazwischen liegende besetzte Scheiben können nicht genommen werden. Jeder Spieler hält seine Scheiben bis zum Spielende verdeckt in der Hand.

Beispiel:

Der Spieler bewegt die blaue Figur, zur nächsten blauen Scheibe. Danach kann er entweder die grüne Scheibe vor der blauen Figur oder die schwarze Scheibe hinter der lila Figur nehmen.



- Hinweis: Wenn es am Start hinter der Spielfigur keine unbesetzte Scheibe gibt, **muss** der Spieler die nächste unbesetzte Scheibe **in Laufrichtung** nehmen. Gleiches gilt auch, wenn eine Spielfigur vor der Ziel-Treppe auf eine Scheibe gezogen wird und es

in Zielrichtung keine unbesetzte Scheibe gibt. Dann muss der Spieler die letzte unbesetzte Scheibe **entgegen der** Laufrichtung nehmen.

- Befindet sich zwischen der Spielfigur und der Ziel-Treppe keine Scheibe in der Farbe der Figur mehr, so zieht die Figur auf die Treppe. Sie wird auf die höchste noch unbesetzte Stufe der Treppe gestellt. Der Spieler darf sich dann die gleichfarbige Scheibe neben der Treppe nehmen.

Die schwarzen Scheiben

Hat ein Spieler eine schwarze Scheibe gewonnen, so kann er diese später für einen Zusatzzug verwenden:

- Gegen Abgabe einer schwarzen Scheibe, kann ein Spieler nach seinem Spielzug zusätzlich eine Spielfigur bewegen. Er kann dieselbe Figur, die er gerade gezogen hat, erneut oder eine andere Figur zusätzlich bewegen. Danach nimmt er sich – wie oben beschrieben – eine Farbscheibe. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- In einem Zusatzzug (**und nur dann**) kann ein Spieler eine Figur auch **rückwärts** auf das nächste Feld der gleichen Farbe ziehen. Von der Treppe wieder herunter ziehen ist nicht erlaubt.

Es ist **nicht** möglich mehrere schwarze Scheiben während eines Zuges zu verwenden. Auch darf eine schwarze Scheibe, die gerade gewonnen wurde, **nicht sofort** wieder abgegeben werden. Erst wenn der Spieler das nächste Mal an der Reihe ist, darf sie verwendet werden.

Die schwarzen Scheiben, die von Spielern abgegeben wurden, legt man zur Seite. Sie kommen nicht mehr ins Spiel zurück.

Spielende und Wertung

Erreicht die letzte Spielfigur die Ziel-Treppe, ist das Spiel sofort beendet. Nun folgt die Abrechnung:

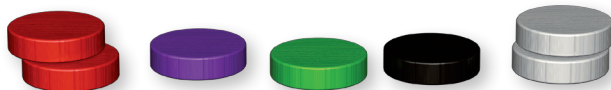
- Jede Scheibe bringt so viele Punkte, wie die Zahl auf der Treppe unter der gleichfarbigen Figur angibt.
- Schwarze Scheiben bringen 0 Punkte.
- Jede weiße Scheibe ist so viele Punkte wert, wie der Spieler unterschiedliche **andere** Farben eingesammelt hat.

Beispiel:

Bei Spielende sieht die Treppe aus wie in der Abbildung.



Ein Spieler hat am Spielende folgende Scheiben:



Die Wertung sieht dann wie folgt aus:

2 x Rot (je 4 Punkte) = 8 Punkte

1 x Lila (je 2 Punkte) = 2 Punkte

1 x Grün (je 0 Punkte) = 0 Punkte

1 x Schwarz (je 0 Punkte) = 0 Punkte

2 x Weiß (außer Weiß hat der Spieler noch 4 weitere Farben, also je 4 Punkte) = 8 Punkte

Gesamt 18 Punkte

Gewonnen hat der Spieler, der die höchste Gesamtpunktzahl erreicht. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.

Mehrere Spiele

Das Spiel ist schnell gespielt und lädt daher ein, es gleich wieder zu versuchen. Es werden so viele Runden gespielt, wie Mitspieler teilnehmen. In jedem Spiel ist dann ein neuer Spieler Startspieler. Die Ergebnisse der Durchläufe werden addiert. Gewonnen hat wer die meisten Punkte erzielte. Bei Punktegleichstand gibt es mehrere Sieger.

Big Points

*De Brigitte et Wolfgang Ditt
pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans*

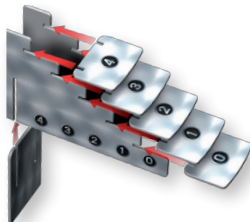
Le matériel

- 60 disques en bois (10 disques de chacune des couleurs suivantes : bleu, rouge, jaune, vert et violet ainsi que 5 blancs et 5 noirs)
- 5 pions : bleu, rouge, jaune, vert et violet
- 1 escalier d'arrivée

L'idée du jeu

Les joueurs déplacent un pion quelconque sur le prochain disque de la même couleur que le pion. Ensuite, ils prennent le disque situé devant ou derrière ce pion. La valeur des disques ramassés dépend de l'ordre des pions sur l'escalier d'arrivée à la fin de la partie.

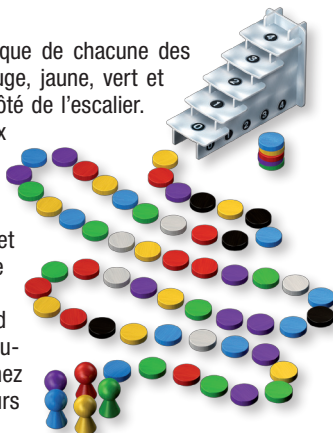
Avant la première partie, détachez soigneusement les pièces des planches prédécoupées et assemblez l'escalier d'arrivée comme sur l'illustration.



Les préparatifs

Formez une pile avec un disque de chacune des couleurs suivantes : bleu, rouge, jaune, vert et violet et placez cette pile à côté de l'escalier.

(Ces disques sont destinés aux joueurs qui viennent placer leur pion sur l'escalier d'arrivée.) Mélangez les disques restants (y compris les blancs et les noirs) et placez-les comme vous voudrez de manière à former un parcours depuis le pied de l'escalier. L'ordre des couleurs n'importe pas. Positionnez les pions au début du parcours (voir l'illustration à droite).



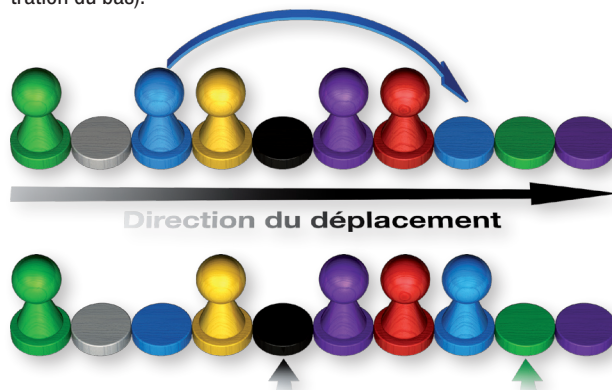
Le déroulement de la partie

Déterminez un joueur qui commence la partie. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, le joueur choisit un pion **quelconque**. Il le place sur le disque suivant dont la **couleur** correspond au pion choisi, en direction de l'arrivée. Il n'est pas permis de déplacer le pion en arrière.

Ensuite, le joueur retire un disque du parcours. Il peut choisir soit le **premier disque libre devant** le pion qu'il vient de déplacer, soit le **premier disque libre derrière** le pion qu'il vient de déplacer. Les disques déjà occupés ne peuvent pas être retirés du parcours. Chaque joueur garde ses disques (cachés) dans la paume de sa main jusqu'à la fin de la partie.

Exemple :

Le joueur déplace le pion bleu sur le disque bleu suivant. Ensuite, il peut prendre soit le disque vert qui se trouve devant le pion bleu (illustration du haut), soit le disque noir derrière le pion bleu (illustration du bas).



- À noter : si, au départ, il n'y a pas de disque libre derrière le pion, le joueur **doit** prendre le disque libre suivant **dans la direction du déplacement**. Cette règle s'applique aussi si on déplace un

pion sur un disque devant l'escalier d'arrivée et qu'il n'y a plus de disque libre devant ce pion; dans ce cas, le joueur doit prendre le dernier disque libre qui se trouve **derrière** le pion.

- S'il n'y a plus de disque dont la couleur corresponde au pion entre le pion et l'escalier d'arrivée, on place le pion sur l'escalier. Le joueur le pose sur la marche libre la plus haute. Il peut alors prendre le disque de la couleur correspondante dans la pile qui se trouve à côté de l'escalier.

Les disques noirs

Si un joueur a retiré un disque noir, il peut l'utiliser plus tard pour un tour supplémentaire :

- Au moment où le joueur décide d'utiliser un disque noir, il peut – après son tour – déplacer encore une fois un pion. Il peut choisir soit le pion qu'il veut de déplacer, soit un autre pion. Ensuite, il enlève un disque – selon les règles décrites plus haut. Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Pendant son tour supplémentaire (et uniquement pendant celui-ci), un joueur peut aussi déplacer un pion **en arrière** sur le disque de la couleur correspondante.

Il n'est **pas** permis d'utiliser plusieurs disques noirs pendant un même tour. En outre, on ne peut **pas utiliser immédiatement** un disque noir qu'on vient de prendre pendant le même tour. Le joueur n'a le droit de l'utiliser qu'à partir du tour suivant.

On enlève de la partie les disques noirs restitués par les joueurs; ils ne sont plus utilisés.

Fin de la partie et évaluation

Au moment où le dernier pion atteint l'escalier d'arrivée, la partie se termine.

Maintenant, on calcule les points :

- Chaque disque rapporte autant de points que le nombre indiqué sur le mur de l'escalier pour le pion de la couleur correspondante.
- Les disques noirs rapportent 0 points.
- Chaque disque blanc vaut autant de points que le joueur a de couleurs différentes dans ses disques.

Exemple :

À la fin de la partie, l'escalier se présente comme sur l'illustration ci-contre.



Le joueur a ramassé les disques suivants :



L'évaluation correspondante sera :

2 x rouge (à chaque fois 4 points) = 8 points

1 x violet (à chaque fois 2 points) = 2 points

1 x vert (à chaque fois 0 points) = 0 points

1 x noir (à chaque fois 0 points) = 0 points

2 x blanc (à part blanc, le joueur possède 4 autres couleurs et reçoit donc à chaque fois 4 points) = 8 points

Au total : 18 points

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Plusieurs parties

Comme les parties ne sont pas très longues, on peut en enchaîner plusieurs. Jouez autant de parties qu'il y a de joueurs. Dans chaque partie, c'est un autre joueur qui commence. Additionnez les résultats des différentes parties. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Big Points

*di Brigitte e Wolfgang Ditt
per 2 a 5 giocatori
a partire da 8 anni*

ITALIANO

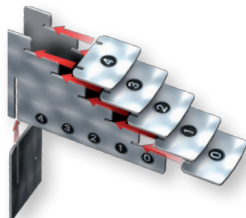
Contenuto

- 60 dischetti in legno (sempre 10 nei colori blu, rosso, giallo, verde, viola e sempre 5 nei colori bianco e nero)
- 5 segnalini nei colori blu, rosso, giallo, verde e viola
- 1 scala-arrivo

Idea del gioco

I giocatori muovono un segnalino qualsiasi sul prossimo dischetto dello stesso colore del segnalino. Poi raccolgono il dischetto che si trova davanti o dietro il rispettivo dischetto occupato. Il valore dei dischetti a colore raccolti dipende dall'ordine in cui, alla fine del gioco, saranno sistemati i segnalini sulla scala-arrivo.

Prima di giocare la primissima volta, staccate per cortesia cautamente i pezzetti dal cartoncino e montate la scala-arrivo come vedete nell'immagine qui accanto.



Preparativi

Accanto alla scala viene posta una pila con un dischetto di ogni colore – uno blu, uno rosso, uno giallo, uno verde e uno viola (questa l'otterrà il giocatore che muoverà con un segnalino sulla scala-arrivo). I dischetti restanti (anche quelli bianchi e neri) vengono mischiati e – partendo dalla scala – distribuiti liberamente a forma di percorso. L'ordine dei colori non ha nessuna importanza. I segnalini vanno posti all'inizio del percorso (v. immagine a destra).



Svolgimento del gioco

Viene stabilito chi sarà il giocatore iniziale, gli altri giocatori seguono poi in senso orario. Il giocatore al quale tocca il turno sceglie un segnalino **qualsiasi** e lo muove sul prossimo dischetto che ha lo **stesso** colore del segnalino scelto, sempre in direzione arrivo. Non è permesso muovere all'indietro.

Poi il giocatore prende un dischetto dal percorso. Avete sempre la scelta tra il primo **dischetto libero davanti o dietro** il segnalino appena mosso. I dischetti occupati che si trovano in mezzo non possono essere raccolti. Ogni giocatore conserva i propri dischetti chiusi in mano, fino alla fine del gioco.

Esempio:

Il giocatore muove il segnalino blu sul prossimo dischetto blu. Quindi può prendere o il dischetto verde davanti al segnalino blu, o il dischetto nero dietro il segnalino viola.



- Avvertenza: se subito dopo la partenza dietro al segnalino non vi è nessun dischetto libero, il giocatore **deve** prendere il prossimo dischetto libero **in direzione di movimento**. Lo stesso principio vale anche se un segnalino viene mosso su un dischetto davanti

alla scala arrivo e non vi è più nessun dischetto libero in direzione di movimento. Il giocatore dovrà allora prendere l'ultimo dischetto libero **in senso contrario** alla direzione di movimento.

- Se tra il segnalino e la scala-arrivo non vi è più nessun dischetto del colore del segnalino, il segnalino muove sulla scala. Esso viene posto sul più alto gradino libero. Il giocatore potrà poi prendere il dischetto dello stesso colore deposto accanto alla scala.

I dischetti neri

Se un giocatore ha raccolto un dischetto nero, lo potrà utilizzare più in avanti per fare una mossa aggiuntiva:

- Restituendo un dischetto nero, il giocatore può, al termine della sua mossa regolare, muovere nuovamente un segnalino. Può muovere sia il segnalino appena mosso, sia un altro segnalino. Alla fine prende – come già descritto – un segnalino di colore. Poi segue il turno del prossimo giocatore.
- In una mossa aggiuntiva (e solo in tale caso) il giocatore può muovere il segnalino anche **all'indietro** sul prossimo dischetto libero dello stesso colore.

Non è possibile utilizzare più di un dischetto nero nel proprio turno, e **non** è nemmeno permesso restituire **immediatamente** un dischetto nero appena vinto. Soltanto dal prossimo turno in poi il giocatore potrà utilizzarlo.

I dischetti neri restituiti dai giocatori vengono messi di lato, perché non fanno più parte del gioco.

Fine del gioco e conteggio

Il gioco termina non appena l'ultimo segnalino raggiunge la scala-arrivo. Segue quindi il conteggio dei punti:

- Ogni dischetto vale tanti punti quanto il numero indicato sotto il gradino del segnalino col rispettivo colore.
- I dischetti neri valgono 0 punti.
- Ogni dischetto bianco vale tanti punti quanto il numero di colori **diversi** (tranne il bianco) raccolti dal giocatore.

Esempio:

Alla fine della partita la scala è sistemata come nell'immagine.



Un giocatore ha raccolto i seguenti dischetti nella partita:



Il conteggio viene fatto quanto segue:

2 x rosso (4 punti ciascuno) = 8 punti

1 x viola (2 punti ciascuno) = 2 punti

1 x verde (0 punti ciascuno) = 0 punti

1 x nero (0 punti ciascuno) = 0 punti

2 x bianco (il giocatore ha raccolto altri 4 colori all'infuori del bianco, sono quindi 4 punti ciascuno) = 8 punti

In totale ha raggiunto 18 punti.

Vince il giocatore col maggior punteggio. In caso di pareggio vi sono più vincitori.

Varie partite

Il gioco termina rapidamente e invita quindi volentieri a riprovarci. Potete giocare tante partite quanto il numero di partecipanti. In ogni partita cambia il giocatore iniziale. I risultati delle partite verranno addizionate e vincerà colui che avrà raggiunto il maggior punteggio totale. In caso di pareggio vi saranno più vincitori.

Big Points

*by Brigitte and Wolfgang Ditt
for 2 to 5 players aged 8 years and up*

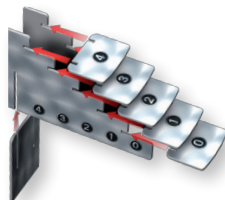
Material

- 60 wooden counters (10 blue, red, yellow, green, purple and 5 white and black)
- 5 playing pieces in the colours blue, red, yellow, green and purple
- 1 staircase

Aim of the game

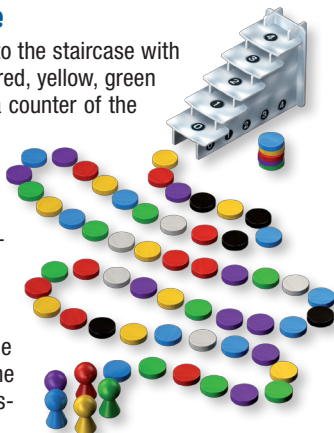
Players move any playing piece onto the next counter of the same colour as the piece. They then collect the counter lying in front of or behind them. The value of the collected counters is determined by the step of the staircase the playing pieces are standing on at the end of the game.

Before starting play please punch out the parts carefully and assemble the staircase as shown in the adjacent illustration.



Setting up the game

Make a pile of counters next to the staircase with one each of the colours blue, red, yellow, green and purple. (Players receive a counter of the corresponding colour when the piece is moved onto the staircase.) The remaining counters (including white and black) are mixed and – starting from the steps – laid down as a pathway in any shape or form. The sequence of colours is irrelevant. The playing pieces are set up at the beginning of the pathway (illustration on right).



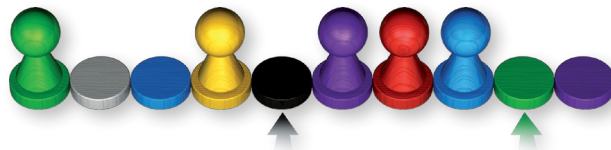
How to play

A starting player is chosen, and then play continues in a clockwise direction. When it is a player's turn he chooses **any** playing piece and moves it to the next counter with the **same** colour as the figure. Pieces may only be moved forwards, not backwards.

Then he removes a counter from the path. He can choose either the first **empty counter in front of or behind** his piece. Occupied counters may not be collected. Players keep their counters concealed in their hand until the game is over.

Example:

The player moves the blue piece to the next blue counter. Then he can either take the green counter in front of the blue piece or the black counter behind the purple piece.



- Note: If at the beginning of the game there is no empty counter behind the playing piece, the player **must** take the next empty counter **in front** of the piece. The same applies if a playing piece is moved to a counter in front of the staircase and there are no

empty counters left in front of the piece. Then the player must take the last empty counter **behind** the piece.

- If there is no counter in the figure's colour left between the playing piece and the staircase, the piece is moved onto the staircase. It is placed on the highest empty step. The player may then take the counter of the same colour lying beside the staircase.

Black counters

Any black counters which are won can be used later for an additional move:

- A player can use a black counter to move another playing piece after finishing his move. He may move the same figure he has just moved, or any other piece. Afterwards he takes a coloured counter as described above. Then it is the next player's turn.
- As an additional move (and only then) the player can move a piece **backwards** onto the next counter of the same colour.

It is **not** allowed to use more than one black counter during a turn. A black counter which has just been won may **not be used immediately**. The player has to wait until his next turn to use it.

The black counters handed in by the players are laid aside and do not re-enter the game.

End of play and scoring

The game ends immediately the last playing piece reaches the staircase. Now the scores are added up:

- Each counter gets the number of points written on the step where the figure of this colour is standing.
- Black counters count 0 points.
- Each white counter is worth the same number in points as the number of **other** different colours the player has collected.

Example:

At the end of the game the staircase is as illustrated.



A player has the following counters at the end of the game:

Scoring:

2 x red (4 points) = 8 points

1 x purple (2 points) = 2 points

1 x green (0 points) = 0 points

1 x black (0 points) = 0 points

2 x white (in addition to white, the player has a further 4 colours, i.e. 4 points) = 8 points

Total 18 points

The player with the highest total score wins. In the event of a tie there are several winners.

Repeat rounds

The game is quickly played and so players will therefore likely want to carry on playing. One round is played for each player present, and in each game a different player starts. The points scored in each round are added up and the player with the highest total score wins. In the event of a tie there are several winners.

Big Points

door Brigitte en Wolfgang Ditt
voor 2 à 5 spelers vanaf 8 jaar

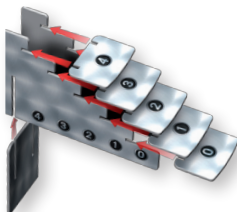
Materieel

- 60 houten schijfjes (10 van elke kleur blauw, rood, geel, groen en paars en 5 witte en zwarte)
- 5 pionnen in de kleuren blauw, rood, geel, groen en paars
- 1 erepodium

Idee van het spel

De spelers lopen vanaf de start met een willekeurige pion naar het dichtsbijzijnde schijfje in de kleur van de pion. Dan nemen zij het schijfje weg, dat vóór of achter het schijfje ligt waar de pion op staat. De waarde van de verzamelde gekleurde schijfjes hangt af van de volgorde waarin de pionnen aan het einde van het spel op het erepodium staan.

Neem vóór het eerste spel de gestante onderdelen voorzichtig uit de stanskaart en zet het erepodium, zoals op de afbeelding hiernaast staat, in elkaar.



Vorbereiding

Achter het podium wordt een stapeltje schijfjes, één van de kleur blauw, rood, geel, groen en paars opgebouwd. (Elke speler die het erepodium bereikt krijgt er een van de kleur van de pion.) De resterende schijfjes (ook de witte en zwarte) worden door elkaar gehusseld en – vanaf het podium – als looproute in een willekeurige slangvorm uitgelegd. De volgorde van de kleuren is daarbij niet van belang. De pionnen worden aan het begin van de looproute geplaatst (afb. rechts).



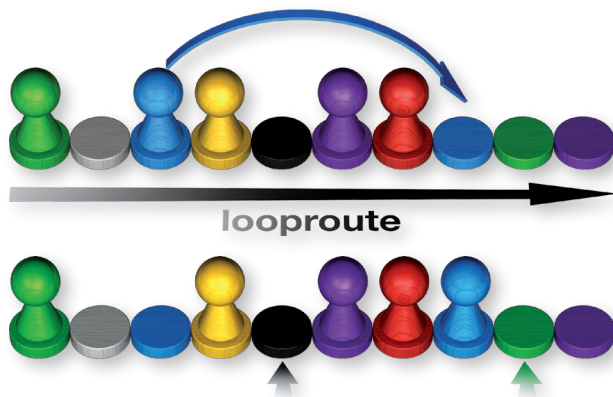
Het spel zelf

Een van de spelers wordt aangewezen als startspeler, de andere spelers volgen kloksgewijs. Als een speler aan de beurt is, kiest hij een **willekeurige** pion. Hij plaatst de pion op het eerste schijfje in de richting van het erepodium, met **dezelfde** kleur van de gekozen pion. Het is niet toegestaan achteruit te lopen.

Daarna neemt hij een schijfje uit de looproute. Hij mag kiezen uit het eerste **vrije, onbezette schijfje, vóór of achter** de net geplaatste pion. Daartussen liggende schijven waar een pion op staat, mogen niet worden weggenomen. Elke speler houdt zijn schijfjes verstopt in de hand tot het einde van het spel.

Voorbeeld:

De speler loopt met de blauwe pion tot het volgende blauwe schijfje. Daarna kan hij óf het groene schijfje voor de blauwe pion óf het paarse schijfje achter de paarse pion nemen.



- Tip: Als er aan de start geen vrij schijfje achter de pion ligt, **moet** de speler het volgende vrije schijfje **in de richting van de looproute** nemen. Hetzelfde geldt ook als een pion voor het erepodium op een schijfje wordt gezet en er in de richting van het

erepodium geen vrij schijfje ligt. Dan moet de speler het eerste vrije schijfje tegen de richting van de looproute nemen.

- Als er tussen de pion en het erepodium geen schijfje in de kleur van de pion meer vrij is, dan loopt de pion het erepodium op. Hij wordt op de hoogste vrije trede van het podium geplaatst. De speler mag dan het schijfje in dezelfde kleur van de pion naast de trap nemen.

De zwarte schijven

Een speler die een zwart schijfje heeft gewonnen, mag dat schijfje tijdens een beurt teruggeven en nog een keer een pion verplaatsen.

- Geeft een speler een zwart schijfje af, dan kan hij na zijn zet nog een keer met een pion lopen. Hij mag de pion, die hij net heeft verplaatst, of een andere pion gebruiken. Daarna neemt hij – zoals hiervoor beschreven – een gekleurd schijfje uit de route. Dan is de volgende speler aan de beurt.
- In een extra zet (en alleen dan) mag een speler met een pion ook **achteruit** naar een dichtstbijzijnd schijfje in dezelfde kleur lopen.

Het is **niet** mogelijk om meerdere zwarte schijfjes tijdens een zet te gebruiken. Ook mag een zwart schijfje, die de speler net gewonnen heeft, **niet** meteen weer worden afgegeven. Eerst als de speler weer aan de beurt is mag hij het zwarte schijfje gebruiken.

De zwarte schijfjes die de spelers hebben afgegeven, worden opzij gelegd. Ze gaan niet meer terug in het spel.

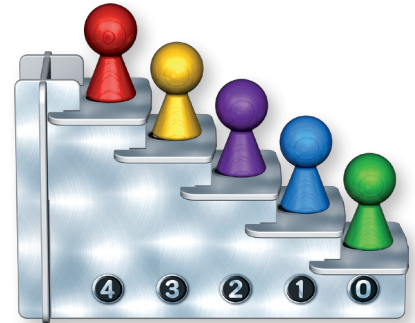
Einde van het spel, punten tellen:

Als de laatste pion het erepodium bereikt, is het spel meteen afgelopen. Nu worden de punten geteld:

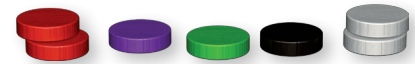
- Elke schijf geeft zo veel punten als het getal op de wand van het podium onder de pion in dezelfde kleur aangeeft.
- Zwarte schijven geven 0 punten.
- Elke witte schijf geeft zo veel punten, als de speler verschillende **andere** kleuren heeft verzameld.

Voorbeeld:

Bij het einde van het spel ziet het erepodium er uit als op de afbeelding.



Een speler heeft aan het einde van het spel:



De beoordeling ziet er dan als volgt uit:

2 x rood (4 punten elk) = 8 punten

1 x paars (2 punten elk) = 2 punten

1 x groen (0 punten elk) = 0 punten

1 x zwart (0 punten elk) = 0 punten

2 x wit (behalve wit heeft de speler nog 4 andere kleuren, dus 4 punten elk) = 8 punten

totaal 18 punten

De speler met de meeste punten wint. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Meerdere spelen

Het spel gaat heel snel en nodigt dus uit het meteen opnieuw te spelen. Er worden zo veel ronden gespeeld als er medespelers zijn. In elk spel is er dan een nieuwe startspeler. De resultaten van alle ronden worden bij elkaar opgeteld. De winnaar is wie de meeste punten heeft verzameld. Bij gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Big Points

de **Brigitte y Wolfgang Ditt**
para 2 a 5 jugadores a partir
de los 8 años de edad

ESPAÑOL

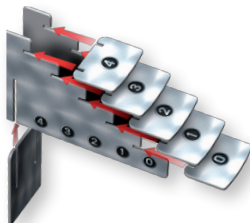
Contenido

- 60 fichas de madera (10 en azul, 10 en rojo, 10 en amarillo, 10 en verde y 10 en lila, así como 5 en blanco y 5 en negro)
- 5 peones (uno azul, uno rojo, uno amarillo, uno verde y uno lila)
- 1 escalera de meta

Idea del juego

Los jugadores colocan cualquier peón en la ficha siguiente cuyo color corresponda al peón. A continuación, cogen la ficha que se encuentra delante o detrás del peón. El valor de las fichas obtenidas depende del orden de los peones en la escalera de meta al final de la partida.

Antes de la primera partida, deben separarse con cuidado las partes de la escalera de la tabla prepunzonada. Se monta la escalera según la ilustración contigua.



Preparativos

Al lado de la escalera, se construye una pila con una ficha de cada color: azul, rojo, amarillo, verde y lila. (Si un jugador alcanza la escalera de meta con un peón, recibe una de estas fichas.) Se mezclan las fichas restantes (las blancas y las negras incluidas) y se construye un recorrido de cualquier forma, partiendo de la escalera. El orden de los colores no importa. Colocad los peones al comienzo del recorrido (véase la ilustración a la derecha).



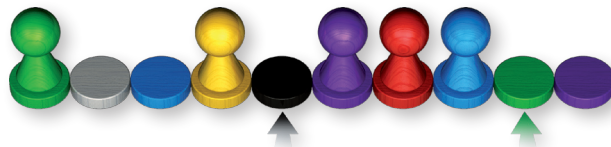
Desarrollo del juego

Se determina qué jugador empieza. A continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Quien tiene el turno elige **cualquier** peón y lo coloca en la siguiente ficha en dirección a la meta que tiene el **mismo** color que el peón que acaba de desplazar. No está permitido mover un peón hacia atrás.

Después, saca la ficha del recorrido. Puede elegir la primera **ficha libre o bien** delante o bien detrás del peón que acaba de mover. No está permitido coger fichas ocupadas que se encuentren entre estas fichas. Cada jugador guarda sus fichas en la mano.

Ejemplo:

El jugador desplaza el peón azul a la siguiente ficha azul. Después, puede coger o bien la ficha verde delante del peón azul o bien la ficha negra detrás del peón lila.



- Nota: si al inicio no hay ninguna ficha libre detrás del peón, el jugador tiene que coger la siguiente ficha libre **en la dirección del recorrido**. La misma regla se aplica si se mueve un peón

en una ficha delante de la escalera de manera que no haya más fichas libres en la dirección del recorrido. En este caso, el jugador tiene que coger la última ficha libre en el sentido **contrario a la dirección del recorrido**.

- Si entre el peón y la escalera de meta no hay más fichas cuyo color corresponda al peón, éste se coloca en la escalera. Se sitúa en el escalón más alto y aún libre de la escalera. A continuación, el jugador puede coger la ficha del mismo color de la pila que se encuentra al lado de la escalera.

Las fichas negras

Si un jugador ha elegido una ficha negra, puede utilizarla más tarde para un turno adicional:

- Si un jugador entrega una ficha negra, después de su turno puede desplazar un peón adicional. Puede mover otra vez el mismo peón que acaba de desplazar u otro. A continuación, coge una ficha según las reglas arriba mencionadas. Después, le toca el turno al siguiente jugador.
- En su turno adicional (y solamente en éste), el jugador también puede mover un peón **hacia atrás** en la siguiente ficha del mismo color.

No está permitido utilizar varias fichas negras durante un solo turno. **Tampoco** se puede entregar **inmediatamente** una ficha negra que se acaba de ganar durante el mismo turno. El jugador sólo puede utilizarla en su siguiente turno.

Se ponen aparte las fichas entregadas por los jugadores. No se utilizan más durante esta partida.

Fin de la partida y recuento de puntos

La partida finaliza tan pronto como el último peón alcanza la escalera de meta. Ahora se realiza el recuento de los puntos:

- Cada ficha aporta tantos puntos como indica el número en el muro de la escalera debajo del peón del mismo color.
- Las fichas negras valen 0 puntos.
- Cada ficha blanca vale tantos puntos como otros colores diferentes posea el jugador.

Ejemplo:

Al final de la partida, la escalera se presenta como en la ilustración.



Un jugador posee las siguientes fichas:



El recuento correspondiente:

2 fichas rojas (cada una 4 puntos) = 8 puntos
1 ficha lila (cada una 2 puntos) = 2 puntos
1 ficha verde (cada una 0 puntos) = 0 puntos
1 ficha negra (cada una 0 puntos) = 0 puntos
2 fichas blancas (además de las fichas de color blanco, el jugador tiene fichas de otros 4 colores diferentes, por lo tanto 4 puntos, uno por color) = 8 puntos

Total: 18 puntos

El jugador que tiene el mayor número de puntos gana la partida. En caso de empate, hay varios ganadores.

Varias vueltas

Como una partida no dura mucho, se puede empezar inmediatamente de nuevo. Se juegan tantas vueltas como número de participantes. En cada vuelta empieza un jugador diferente. Se suman los resultados de las vueltas. Gana el jugador que tiene el mayor número de puntos. En caso de empate, hay varios ganadores.



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de