

PASSAGE

Ein Spiel von Moritz Dressler



SPIELMATERIAL:

- Spielbrett 14,5 x 14,5 cm, Buche massiv geölt
- 8 große Spielsteine (4 rot, 4 schwarz)
- 18 kleine Steine/Fliesen (9 rot, 9 schwarz)
- 1 Stoffbeutel



Gerhards
Spiel und Design

Der schnellste Weg von Süd nach Nord





Das Spielbrett hat Vertiefungen, in welche die kleinen Steine (Fliesen) in schwarz und rot angeordnet werden können. Während des Spielaufbaus wird ein Teil davon zufällig verteilt, den Rest ordnet ihr selbst an. Beim Spielen wechselt ihr mit euren Spielsteinen auf die andere Seite des Spielbretts. Dabei helfen euch Passagen: Das sind Ketten aus benachbarten Spielsteinen und Fliesen eurer eigenen Farbe, über die ihr eure Spielsteine beliebig bewegen könnt (*siehe auch Abb. 2-4*).

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett liegt zwischen euch. Ihr nehmt alle Spielsteine eurer Farbe und stellt zunächst eure 4 großen Spielsteine auf die euch zugewandten Startfelder. Die Startfelder eures Gegenübers sind gleichzeitig eure Zielfelder und umgekehrt (*siehe Abb. 1a und b*). Mit den großen Spielsteinen wird gezogen. Die Fliesen geben die Farbe des Feldes vor.

Anschließend legt ihr jeweils 6 Fliesen von jeder Farbe in den Stoffbeutel und verteilt sie daraus zufällig in die Vertiefungen **der mittleren 3 Reihen** des Spielfeldes. Dabei bleibt 1 Fliese übrig. Ihre Farbe bestimmt, **wer von euch das Spiel beginnt**, danach kommt sie aus dem Spiel.

Zum Schluss setzt ihr die verbleibenden **3 Fliesen eurer Farbe**. Ihr verteilt sie nach eigenem Ermessen abwechselnd in die noch freien Vertiefungen. Wer das Spiel beginnt, setzt auch die erste Fliese.

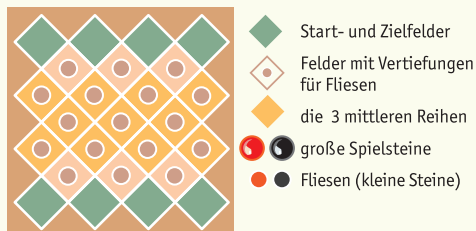


Abb. 1a: Das Spielbrett.

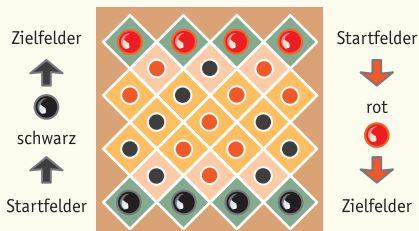


Abb. 1b: Beispiel für eine Startaufstellung, Schwarz hat eine Fliese weniger im Spiel und beginnt.



SPIELZIEL

Durch geschicktes Ziehen über die passenden Felder versucht ihr mit allen euren Spielsteinen auf die jeweils andere Seite zu wechseln.

SPIELVERLAUF

Es wird abwechselnd gespielt.

Wenn ihr an der Reihe seid, zieht ihr immer mit einem Spielstein der eigenen Farbe, dabei gilt:

- Ihr könnt einen Spielstein nur diagonal bewegen (*siehe Abb. 2-3*).
- Ihr dürft beliebig über **Felder, Spielsteine oder Passagen der eigenen Farbe** ziehen, **solange die Farbkette nicht unterbrochen ist** (*siehe Abb. 4 a-c*).
- Ihr dürft beim Ziehen **beliebig und auch mehrfach die Richtung wechseln**.
- Ihr beendet eure Bewegung **immer auf einem Feld mit einer gegnerischen Fliese oder auf einem der Start- und Zielfelder**. Diese sind neutral und dürfen von euch beiden genutzt werden.
- Gegnerische Felder oder Spielsteine, sowie neutrale Felder, können nicht übersprungen werden.
- Ihr dürft einen Zug nicht ausführen, wenn euer Gegenüber dadurch mit einem der eigenen Spielsteine **bewegungsunfähig** wird; jeder Spielstein muss sich zu jeder Zeit wenigstens 1 Feld weit bewegen können (*siehe Abb. 2b und 3b*).
- Es besteht Zugzwang, ihr dürft nicht freiwillig aussetzen.
- Ihr dürft gegnerische Spielsteine nicht versetzen.
- Auf einem Feld darf immer nur ein Spielstein stehen.

Strategie-Tipp: *Verwendet eure eigenen Spielsteine als Brücken über gegnerische Fliesen oder blockiert damit gegnerische Passagen!*

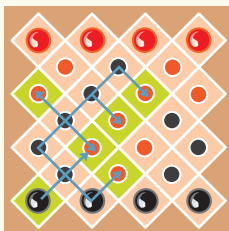


Abb. 2a: Erlaubte Zugmöglichkeiten für einen der schwarzen Spielsteine.

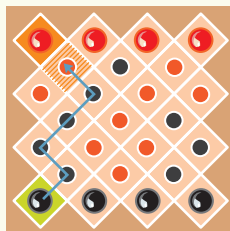


Abb. 2b: Verbotener Zug für Schwarz. Der rote Spielstein in der Ecke oben ist bewegungsunfähig.

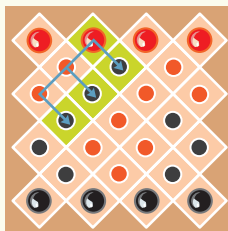


Abb. 3a: Erlaubte Zugmöglichkeiten für einen der roten Spielsteine.

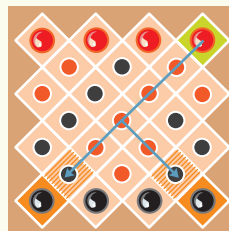


Abb. 3b: Verbotene Züge für Rot. Die schwarzen Spielsteine in den Ecken sind bewegungsunfähig.

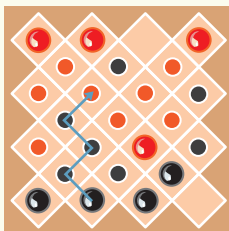


Abb. 4a: Schwarz setzt einen Stein als Brücke.

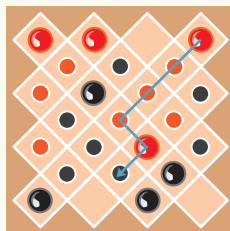


Abb. 4b: Rot wurde damit blockiert und zieht außen.

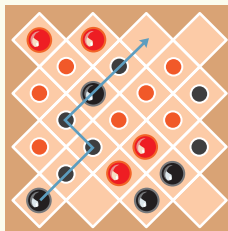


Abb. 4c: Nun kommt Schwarz direkt zum Zielfeld.

SPIELENDE

Wer zuerst mit allen 4 eigenen Spielsteinen die 4 Zielfelder auf der anderen Seite des Spielbretts erreicht, gewinnt das Spiel.

REVANCHE

Zieht nach der Partie alle noch übrigen Spielsteine auf ihre Zielfelder. Dreht anschließend das Spielbrett um 180° und spielt in die Gegenrichtung zurück. Die Verteilung der Fliesen bleibt unverändert. Ihr behaltet eure Farbe und die gleiche Person beginnt wieder.



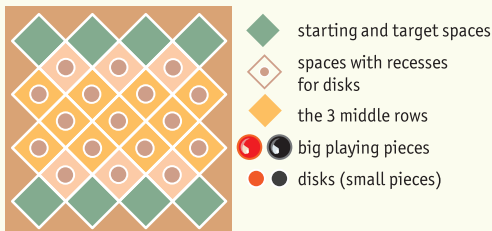
The gameboard has recesses into which you set the small black and red pieces (disks). During the set-up of the game, some of them are distributed randomly and the others can be arranged at your own discretion. Over the course of the game, you move your playing pieces to the other side of the gameboard. Passages help you to do this: These are lines of neighboring playing pieces and disks of your own color along which you can move your playing pieces in any way (*see also illus. 2 - 4*).

SET-UP OF THE GAME

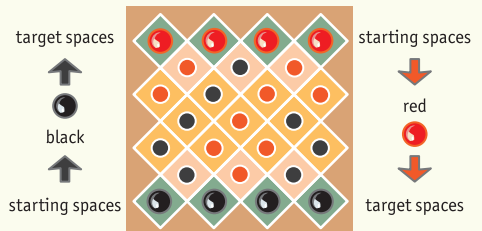
Place the gameboard between the two players. Choose a color and take all playing pieces of that color. To begin with, you place your 4 big playing pieces on the starting spaces on your side. Your opponent's starting spaces act also as your target spaces, and vice versa (*see illus. 1a and 1b*). The big playing pieces are used for movement. The disks indicate the color of the space.

After that, 6 disks of each color are put into the cloth bag, drawn randomly, and placed into the recesses of the **3 middle rows** of the playing area. One disk will be left – its color determines **who starts the game**; then it is removed from the game.

Then, you place the remaining **3 disks of your color**. Players alternate distributing them at their own discretion in the remaining empty recesses. The starting player places the first disk.



Illus. 1a: The gameboard.



Illus. 1b: Example of a starting set-up. Black has one disk less in the game and begins.



OBJECT OF THE GAME

By cleverly moving over the suitable spaces, you try to get your four playing pieces to the opposite side.

COURSE OF THE GAME

Players alternate turns.

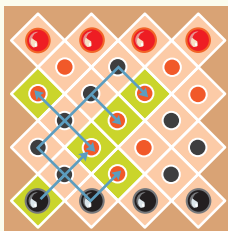
On your turn, you always move one playing piece of your own color. The following rules apply:

- A playing piece can be moved only diagonally (*see illus. 2 – 3*).
- You may move in any way over **spaces, pieces or passages of your own color, as long as the color line is continuous** (*see illus. 4 a – c*).
- While moving, you may **change directions in any way and even multiple times**.
- You **always** end your move **on a space with an opposing disk** or on **one of the starting spaces or target spaces**. These spaces are neutral and may be used by both players.
- You may not jump over opposing spaces or pieces or over neutral spaces.
- You may not carry out your turn if this renders any of your opponent's playing pieces **immobile**; every playing piece needs to be able to move at least 1 space anytime (*see illus. 2b and 3b*).
- You are required to move; you may not skip a turn.
- You may not relocate opposing playing pieces.
- There may not be more than one playing piece on a space.

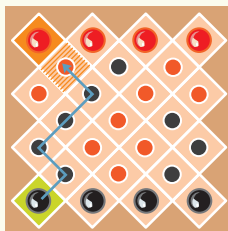
Strategic advice: *Use your own playing pieces as bridges across opposing disks, or use them to block your opponent's passages!*

END OF THE GAME

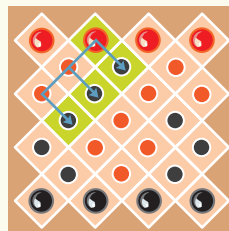
If you are the first player to reach the 4 target spaces on the other side of the gameboard with all 4 of your own playing pieces, you win the game.



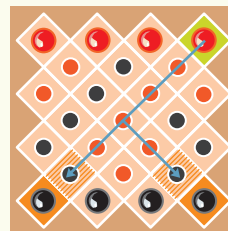
Illus. 2a: Legit moving options for one of the black playing pieces.



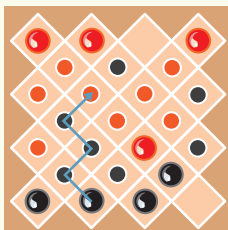
Illus. 2b: Illicit move for Black. The red playing piece in the top corner would become immobile.



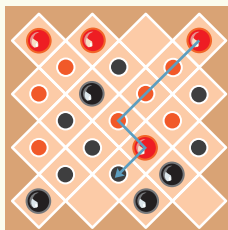
Illus. 3a: Legit moving options for one of the red playing pieces



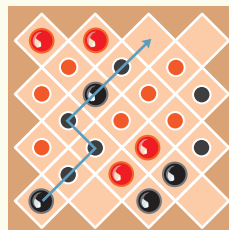
Illus. 3b: Illicit moves for Red. The black playing pieces in the corners would become immobile.



Illus. 4a: Black places a piece as a bridge.



Illus. 4b: This action has blocked Red; Red now moves the piece on the right.



Illus. 4c: Now Black gets directly to the target space.

REMATCH

After one game, place all the playing pieces on the target spaces in front of you and rotate the game-board 180°. Play the rematch in the opposite direction, without changing the set-up of the tiles. You keep your color and the same player starts again.



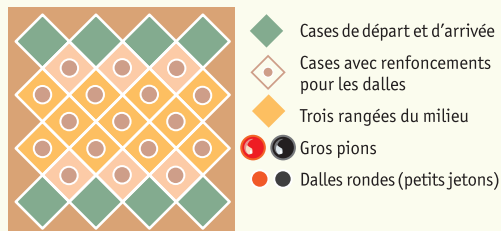
Le plateau de jeu est pourvu de renforcements dans lesquels on peut loger les petits jetons (dalles rondes) rouges et noirs. Lorsque l'on prépare le jeu, on en dispose une partie de manière aléatoire, les autres jetons sont placés au gré des envies. Le but du jeu est de passer avec ses pions de l'autre côté du plateau de jeu. Et c'est là que les passages sont utiles : il s'agit de chaînes de pions et de jetons contigus de votre couleur sur lesquels vous pouvez déplacer vos pions (*voir aussi Ill. 2 - 4*).

PRÉPARATIFS

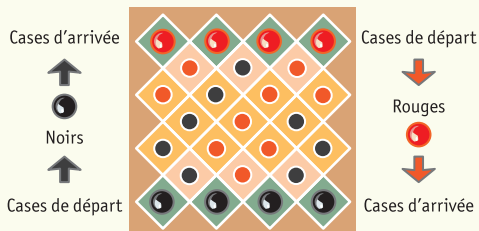
Le plateau est placé entre vous. Prenez tous les pions et jetons de votre couleur et posez les 4 pions sur vos cases de départ. Les cases de départ de votre adversaire sont aussi vos cases d'arrivée et vice versa (*voir Ill. 1a et b*). On avance avec les gros pions. Les jetons (dalles rondes) indiquent la couleur de la case.

Après cela, vous placez 6 de vos petits jetons dans le sac en tissu, ceux-ci sont ensuite piochés et déposés de manière aléatoire dans les renforcements des **trois rangées centrales** du plateau de jeu. Il reste alors un jeton. Sa couleur détermine **qui des deux commencera à jouer**. On retire ensuite ce jeton du jeu.

Enfin, vous déposez sur le plateau **les trois jetons de votre couleur**. Vous procédez à tour de rôle et choisissez librement les emplacements. La personne qui commence pose aussi le premier jeton.



Ill. 1a : Le plateau de jeu.



Ill. 1b : Exemple de position de départ. Les noirs ont un jeton de moins en jeu, ils commencent donc.



BUT DU JEU

En vous déplaçant judicieusement sur les cases appropriées, vous essayez d'amener vos pions de l'autre côté du plateau de jeu.

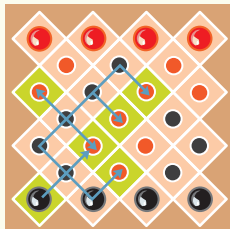
DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle.

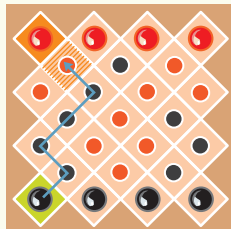
Quand c'est à votre tour, avancez toujours avec un pion de votre couleur en sachant que :

- Vous ne pouvez vous déplacer qu'en diagonale (*voir Ill. 2-3*).
- Vous pouvez vous déplacer sur **des cases, des pions, des jetons ou des passages de votre couleur** aussi longtemps que la chaîne de couleur n'est pas interrompue (*voir Ill. 4 a-c*).
- En vous déplaçant, vous pouvez **changer de direction autant de fois que vous le souhaitez**.
- Vous devez **toujours terminer votre déplacement sur une dalle de la couleur adverse ou sur une des cases de départ ou d'arrivée**. Ces dernières sont neutres et peuvent être utilisées par vous deux.
- On ne peut pas sauter par-dessus les cases, les pions et les jetons adverses, de même que par-dessus les cases neutres.
- Vous ne pouvez jouer un coup qui **bloquerait** au moins un des pions de votre adversaire ; chaque pion doit pouvoir se déplacer à tout moment d'au moins d'une case (*voir Ill. 2b et 3b*).
- Mais vous devez jouer, vous ne pouvez décider de passer votre tour.
- Vous ne pouvez pas déplacer les pions et jetons de votre adversaire.
- Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion sur une case.

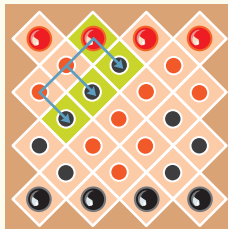
Conseil stratégique : Utilisez vos propres jetons comme ponts pour passer au-dessus des jetons adverses et bloquez ainsi les passages de votre adversaire !



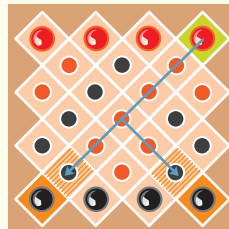
Ill. 2a : Déplacements autorisés pour l'un des pions noirs.



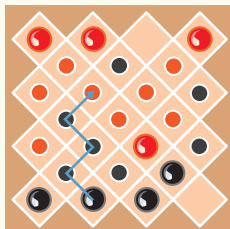
Ill. 2b : Déplacement interdit pour les noirs. Le pion rouge dans le coin supérieur serait dans l'incapacité de se déplacer.



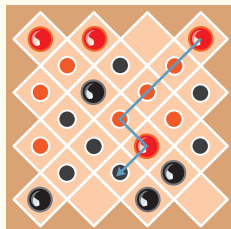
Ill. 3a : Déplacements autorisés pour l'un des pions rouges.



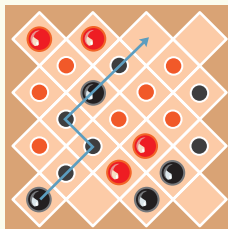
Ill. 3b : Déplacements interdits pour les rouges. Les pions noirs seraient dans l'incapacité de se déplacer.



Ill. 4a : Les noirs utilisent un jeton comme pont.



Ill. 4b : Les rouges sont bloqués et jouent l'extérieur.



Ill. 4c : Et les noirs atteignent une case d'arrivée.

FIN DE LA PARTIE

La personne qui amène la première ses 4 pions sur les 4 cases d'arrivée de l'autre côté du plateau de jeu a gagné.

REVANCHE

À la fin de la partie, tournez le plateau de 180° et rejouez dans l'autre sens sans changer les jetons de place. Vous gardez votre couleur et replacez vos gros pions sur les cases de départ devant vous avant de reprendre le jeu dans le même ordre que précédemment.

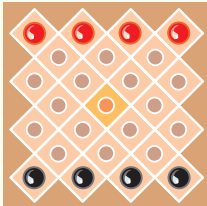


Probiert doch mal aus / Something to try / Alternative :

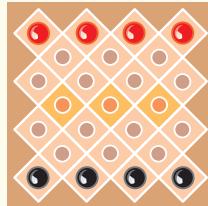
Verteilt die angegebene Anzahl schwarzer und roter Fliesen aus dem Stoffbeutel zufällig auf die farbigen Felder. Die überzählige Fliese bestimmt, wer beginnt, die übrigen setzt ihr wieder gezielt.

Distribute the specified number of black and red disks from the cloth bag randomly on the colored spaces. The leftover disk determines who will begin; the remaining ones are placed at your discretion, as usual.

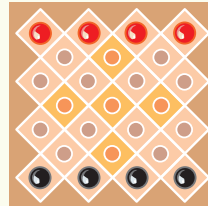
Déposez les jetons du sac en tissu de manière aléatoire dans les renforcements, le jeton restant indique qui commence. Placez ensuite les jetons surnuméraires à votre guise.



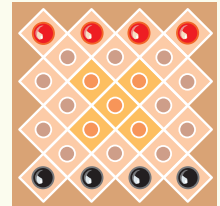
1x ● 1x ●



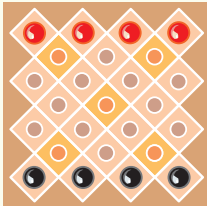
2x ● 2x ●



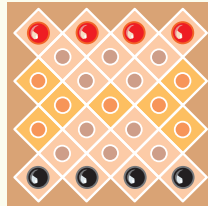
3x ● 3x ●



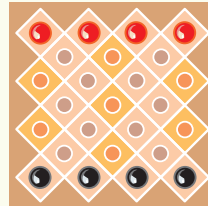
3x ● 3x ●



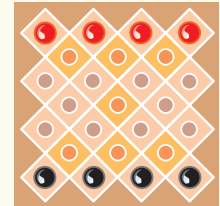
3x ● 3x ●



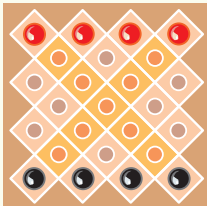
4x ● 4x ●



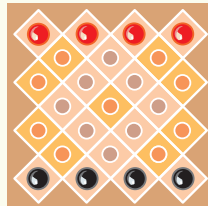
4x ● 4x ●



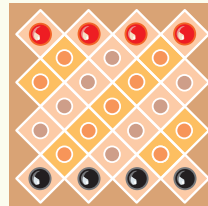
4x ● 4x ●



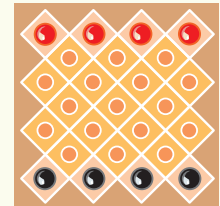
5x ● 5x ●



5x ● 5x ●



5x ● 5x ●



9x ● 9x ●



PASSAGE

A game by Moritz Dressler

THE FASTEST ROUTE FROM SOUTH TO NORTH

Game materials:

- 14.5 x 14.5 cm gameboard, made of solid oil-treated beechwood
- 8 big playing pieces (4 red, 4 black)
- 18 small pieces/disks (9 red, 9 black)
- 1 cloth bag

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"



PASSAGE

Un jeu de Moritz Dressler

LA VOIE LA PLUS RAPIDE DU SUD AU NORD

Matériel de jeu :

- Plateau de jeu 14,5 x 14,5 cm, en hêtre massif huilé
- 8 gros pions (4 rouges, 4 noirs)
- 18 petits jetons/petites dalles rondes (9 rouges, 9 noirs)
- 1 sac en tissu

Traduction française : Patricia Kerres



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.

D-56235 Ransbach-Baumbach

info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu