

Sàrèná



Matériel

- ◆ 1 plateau de jeu constitué de cercles reliés par des lignes
- ◆ 36 jetons avec une couleur différente sur chaque face
- ◆ 4 pions secrets noirs, chacun avec une couleur différente sur le côté secret. *Assemblage nécessaire : collez les autocollants sur les pions noirs, un autocollant par pion.*
- ◆ Le présent livret de règles

But du Jeu

Posséder le plus grand nombre de jetons à la fin du jeu.

Mise en Place du Jeu

- ◆ Dépliez le plateau de jeu
- ◆ Placez au hasard les 36 jetons sur le plateau, un jeton par cercle **#1**
- ◆ Mélangez les 4 pions secrets en conservant leur côté secret face cachée
- ◆ Chaque joueur pioche un pion secret et regarde la couleur, côté secret. Il garde cette information pour lui jusqu'à la fin du jeu. Les pions secrets en surplus demeurent cachés.
- ◆ Tirez au sort le premier joueur

Séquence de Jeu

En commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur DOIT effectuer un mouvement sur le plateau durant son tour.

Règles de Mouvement

Un mouvement consiste à déplacer un jeton ou une pile de jeton d'un cercle vers un cercle adjacent en suivant les lignes qui les relient. **#1**

Durant ce mouvement, le joueur peut :

- ◆ Empiler des jetons **#2**
- ◆ Déplacer un jeton ou une pile de jetons vers un cercle vide de jetons *uniquement si celui-ci présente des flèches*. Ce faisant, il doit aussi retourner le jeton ou la pile de jetons à l'arrivée sur le cercle fléché. *Remarque : si le cercle d'arrivée n'est pas vide, le mouvement s'effectue normalement sans retournement.* **#3**

Durant ce mouvement, le joueur ne peut pas : **#4**

- ◆ Déplacer un jeton ou une pile de jetons vers un cercle vide dépourvu de flèche.
- ◆ Diviser une pile de jetons. Une fois qu'une pile est formée, elle doit être déplacée en tant que pile.
- ◆ Créer une pile contenant plus de 4 jetons.

Fin du Jeu **#5**

Le jeu se termine quand plus aucun jeton ou pile de jetons ne peut être déplacé.

Chaque joueur révèle la couleur de son pion secret et récupère sur le plateau tous les jetons ou piles de jetons présentant sa couleur secrète au sommet. Ensuite, chaque joueur compte combien de jetons il possède. Le joueur ayant le plus de jetons remporte la partie.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs joueurs : chacun des joueurs ex-aequo compte combien il possède de jetons présentant sa couleur secrète sur une face. Le joueur disposant du plus grand nombre de jetons avec sa couleur est le gagnant.

#1



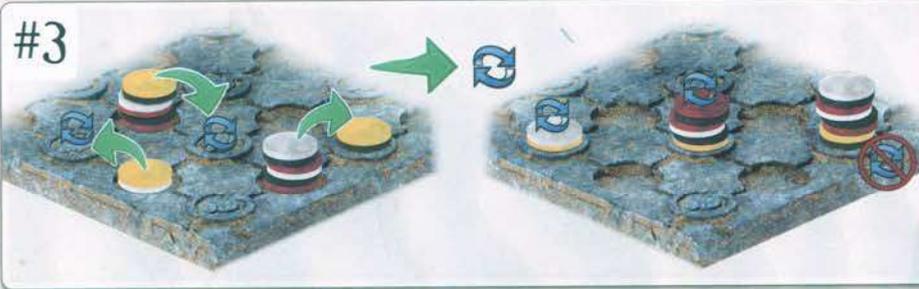
#2



#4



#3



#5



Credits

Game designer: Christophe Boelinger / Artist: Clovis Gay
 Graphic Layout: Jean-Charles Mourey & Christophe Boelinger

A big thank you to our awesome translators:

Russian: Katia Simonova - Lehaut
 German: Jan Noll / Stefan Blessing
 Dutch: Fabrice Wiels, Karen Hofmans, Thierry Eeuwhorst
 Spanish: Angel Tello
 Italian: Francesco Neri

And to all the
 playtesters!

