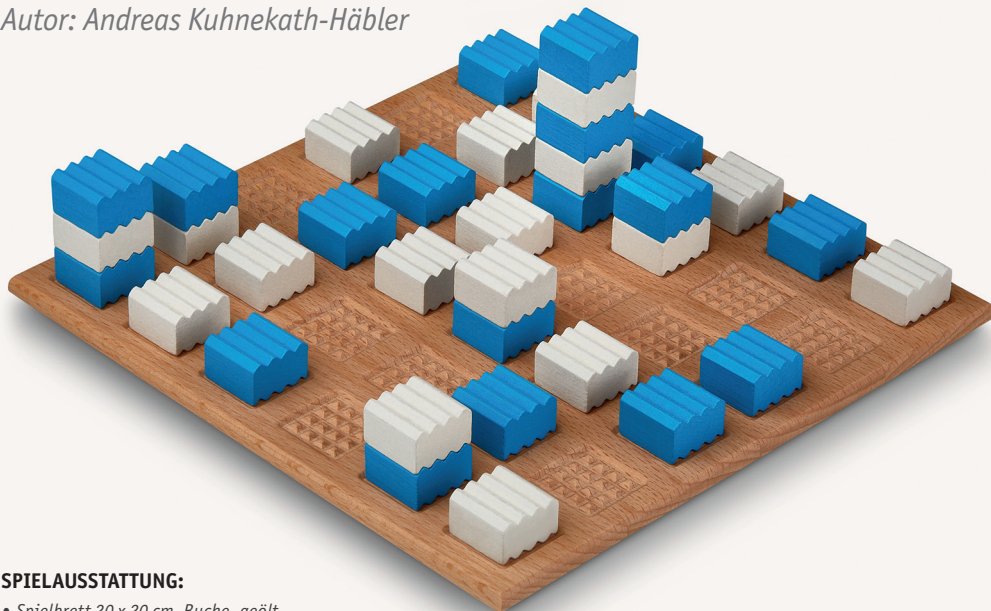


PEAK

Autor: Andreas Kuhnekath-Häbler



SPIELAUSSTATTUNG:

- Spielbrett 20 x 20 cm, Buche, geölt
- Je 18 gezackte Spielsteine in 2 Farben



Gerhards
Spiel und Design

Was zählt, ist die Spitze!





SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett steht zwischen den Spielern, die Spielsteine werden gemäß Startaufstellung auf das Spielbrett gestellt (siehe Abb. 1). Die Ausrichtung des Bretts ist beliebig.

Die Zacken der Ober- und Unterseite der Spielsteine sind unterschiedlich. Setzt man die Seite mit den seitlich halbierten Zacken nach unten, passen die Spielsteine genau in die Felder (siehe Abb. 2).

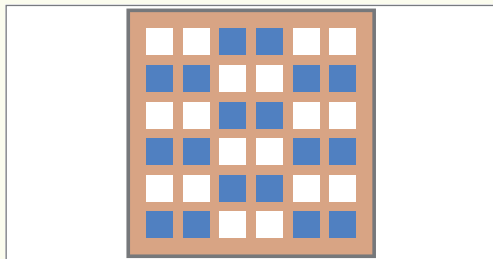


Abb. 1: Startaufstellung

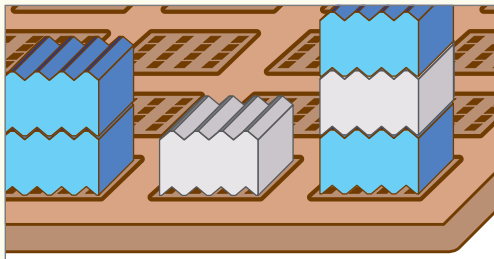


Abb. 2: Stapelbare Spielsteine

SPIELZIEL

Der Spieler, der am besten stapelt und die meisten Steine für sich beanspruchen kann, gewinnt das Spiel. Der jeweils oberste Stein eines Turms ist ausschlaggebend!

SO WIRD GESPIELT

Es wird abwechselnd gespielt, der Spieler mit den hellen Spielsteinen ist Startspieler.

Die Spieler dürfen mit ihren Spielsteinen nur springen, ziehen ist nicht erlaubt. Ein Sprung geht immer genau über 2 andere Spielsteine, orthogonal oder diagonal, auf das dahinterliegende Feld. Es dürfen beliebig viele leere Felder übersprungen werden, sie werden nicht mitgezählt (siehe Abb. 3 und 4).

Die Spielsteine, die übersprungen werden, dürfen nebeneinander, aufeinander oder mit Abstand auf dem Brett liegen. Dies spielt keine Rolle, lediglich die Anzahl ZWEI muss stimmen.

Das Zielfeld kann frei oder mit beliebig vielen aufeinander gestapelten Spielsteinen besetzt sein. Landet der Stein auf einem bereits besetzten Feld, wird er an die oberste Stelle gesetzt. So entstehen Türme. Diese können beliebig hoch werden, aber sie dürfen nicht mehr bewegt oder getrennt werden. Die Farbe des obersten Steins zählt für die Wertung des jeweiligen Spielers.

Der Spieler muss springen, aussetzen ist nicht erlaubt.

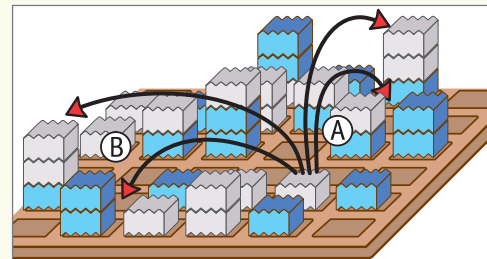


Abb. 3: Sprungmöglichkeiten. Ein diagonaler Sprung ist mit diesem Stein nicht möglich, da nicht genau zwei Steine übersprungen werden können.

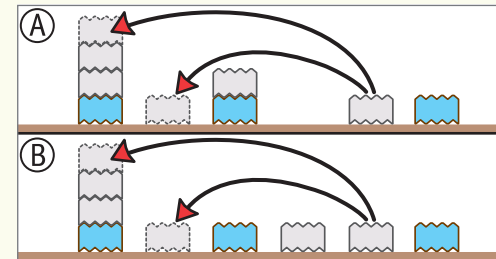


Abb. 4: Seitenansicht

SPIELEND

Kann ein Spieler nicht mehr springen, ist der Spielpartner noch einmal an der Reihe. Kann der erste Spieler dann noch immer nicht springen, endet das Spiel. Hat er dagegen wieder eine Möglichkeit, wird weitergespielt.

WERTUNG

In die Wertung kommen nur Türme, die aus mindestens 2 gestapelten Spielsteinen bestehen. Einzelne liegende Spielsteine werden aus dem Spiel genommen.

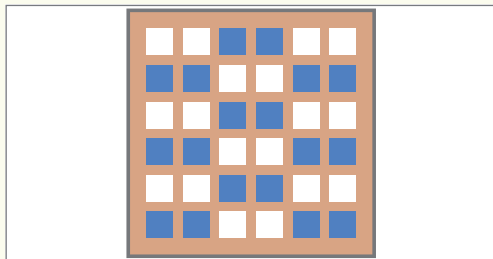
Die Spieler erhalten die Türme zugesprochen, in denen ihre Farbe an oberster Stelle liegt. Die Spielsteine der Türme werden gezählt, jeder Stein ist ein Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte?



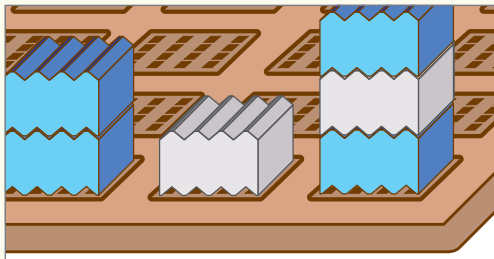
SET-UP OF THE GAME

Place the gameboard between the players, in any orientation. Put the playing pieces on the board according to the starting set-up (see *illus. 1*).

The ribbing of the top side is different from the bottom side of the playing pieces. Place the side with the laterally bisected rib downward, fitting the playing pieces exactly in the spaces (see *illus. 2*).



Illus. 1: Starting set-up



Illus. 2: Stackable playing pieces

OBJECT OF THE GAME

The player who stacks best and is thus able to claim the most pieces wins the game. The top piece of each tower is what's crucial!

THIS IS HOW YOU PLAY

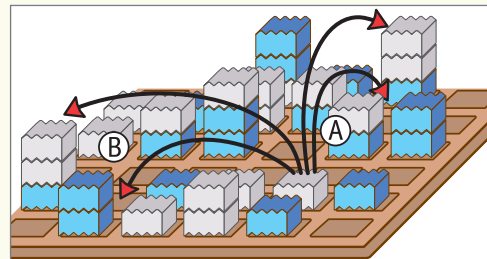
Players alternate turns; the player with the light-colored playing pieces begins the game.

On your turn, you may only jump with one of your playing pieces; sliding a piece is not allowed. A jump always goes over exactly 2 other playing pieces, orthogonally or diagonally, onto a space behind that. You may jump over any number of unoccupied spaces; they are not included in the count (see *illus. 3 and 4*).

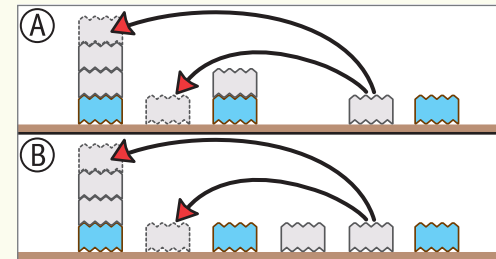
The jumped-over playing pieces may lie on the board next to one another, on top of each other, or with a distance between them – all options are possible; only the number TWO has to be exact.

The destination space can be empty or occupied by a single piece or any number of playing pieces in a stack. If the piece ends up on an already-occupied space, you put it on top. This way, towers are being built. These towers can reach any height, but they may not be moved or broken up. The color of the top piece counts for the respective player's score.

Skipping your turn is not allowed.



Illus. 3: Jumping options. A diagonal jump is not possible, since you cannot jump this piece over exactly two pieces.



Illus. 4: Side view

END OF THE GAME

Once one player can no longer jump, the other player has another turn. If that first player now has another possibility to jump, the game goes on. But if he still can't jump, then the game ends.

SCORING

Only towers that consist of at least 2 stacked playing pieces are scored. Single playing pieces are removed from the game.

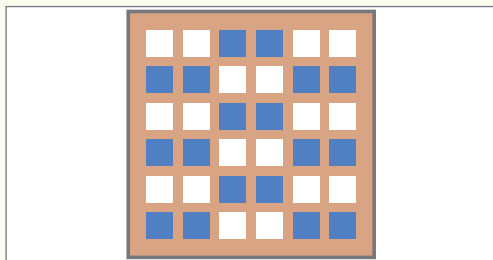
Each player scores for the towers with his color on top. He adds up all the playing pieces of his towers; each piece is worth one point. Who will have the most points in the end?



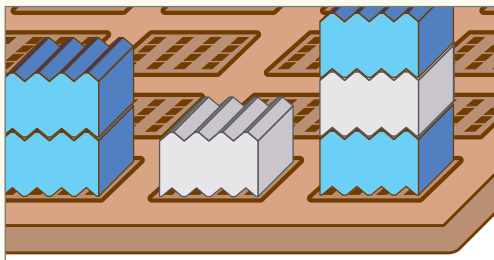
PRÉPARATION

Le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Les pions sont placés sur le plateau de jeu suivant les positions de départ (voir ill. 1). L'orientation du plateau de jeu n'a pas d'importance.

Les dents sur les parties inférieures et supérieures des pions sont différentes. En plaçant les quatre dents pleines vers le haut, les pions s'empilent facilement (voir ill. 2).



Ill. 1 : Positions de départ



Ill. 2 : Empilage des pions

BUT DU JEU

Le joueur qui empile le mieux ses pions gagne la partie. Les pions qui se trouvent tout en haut des tours font la différence.

PRINCIPE DE JEU

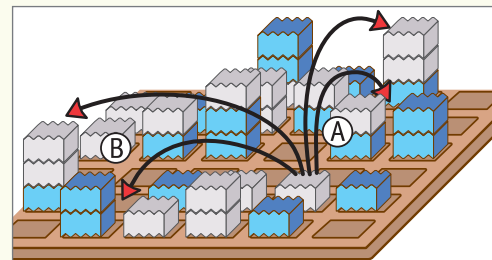
On joue à tour de rôle, le joueur qui a choisi les pions de couleur claire commence.

Les joueurs ont seulement le droit de faire sauter leurs pions. Un saut doit toujours être effectué au dessus de 2 pions à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale jusqu'à une case qui se trouve derrière. On peut sauter autant de cases vides que l'on veut – elles ne sont pas comptées (voir ill. 3 et 4).

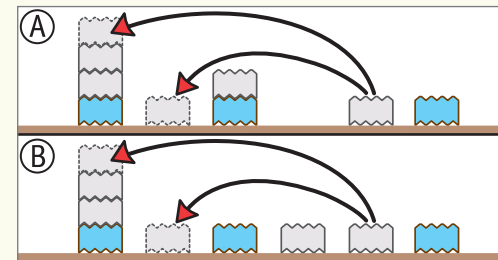
Les pions, qui sont sautés, peuvent être l'un derrière l'autre, l'un sur l'autre ou loin l'un de l'autre. Cela n'a pas d'importance – c'est le nombre de pions sautés (2) qui doit être respecté.

La case d'arrivée peut être libre ou avec un nombre plus ou moins important de pions entassés les uns sur les autres. Si le pion atterrit sur une case occupée, le pion est placé tout en haut. Ainsi se forment des tours qui peuvent être de n'importe quelle hauteur mais elles ne peuvent plus être déplacées ou séparées. À la fin de la partie, seul le pion qui se trouve tout en haut apporte des points au joueur auquel il appartient.

On est obligé de faire sauter un de ses pions – il n'est pas autorisé de passer son tour.



Ill. 3 : Possibilités de sauts. Un saut en diagonale n'est pas possible car on ne peut pas faire sauter ce pion par dessus exactement deux pions.



Ill. 4 : Vue de côté

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur ne peut plus sauter, l'autre joueur joue encore une fois. Si le premier joueur ne peut toujours pas sauter, la partie est terminée. Si au contraire, il peut de nouveau sauter, la partie continue.

DÉCOMPTE DES POINTS

Seuls les tours composées d'au moins deux pions empilés sont prises en compte. Les pions solitaires sont retirés du jeu.

C'est le pion tout en haut des tours qui détermine le joueur qui marque des points pour chaque tour. Le nombre de points par tour est égal au nombre de pions empilés. À la fin, qui a le plus de points ?



THE TOP IS WHAT COUNTS!

Author: Andreas Kuhnekath-Häbler

GAME EQUIPMENT:

- 20 x 20 cm gameboard made of beechwood, treated with protective oils
- 2 sets of 18 ribbed playing pieces in each of 2 colors

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



ÊTRE AU SOMMET, C'EST CE QUI COMPTE !

Auteur : Andreas Kuhnekath-Häbler

MATÉRIEL :

- Plateau de jeu en hêtre massif, huilé et imprimé
- 2 jeux de 18 pions dentés dans chacune des deux couleurs.

Traduction française : Christophe Décombe

WARNING! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleinteile können verschluckt werden! / **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard! / **ATTENTION !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !



Gerhards
Spiel und Design

Clemens Gerhards e.K.
D-56235 Ransbach-Baumbach
info@spielewerkstatt.eu

www.spielewerkstatt.eu