

Sărenă



Components

- ◆ 1 game board made of circles linked together by straight lines
- ◆ 36 chips with a different color on each side
- ◆ 4 secret black tokens, each with a different color on its secret side.
Assembly required:
stick the color stickers on the black tokens, one sticker per token.
- ◆ This rule book

Object of the Game

Own more chips than any other player at the end of the game.

Setting Up the Game

- ◆ Unfold the game board
- ◆ Randomly place the 36 chips on the board, one per circle **#1**
- ◆ Shuffle the 4 secret black tokens, keeping their secret sides hidden
- ◆ Each player draws one secret token and discreetly looks at the color on its hidden side, keeping the information to himself until the end of the game. Any remaining secret tokens are kept hidden.
- ◆ Randomly determine who will play first

Gameplay

Starting with the first player and going in a clockwise order, each player **MUST** perform one movement on the board during his turn.

Movement Rules

A movement consists of moving a single chip or pile of chips from one circle to an adjacent circle along a connecting line. **#1**

As part of this movement, a player can:

- ◆ Stack chips in a pile **#2**
- ◆ Move the single chip or pile of chips to an empty circle *if it has arrows*. In so doing, he must also flip over the chip or pile of chips once it reaches the destination circle. *Reminder: if the destination circle is not empty, the moves happens normally and without flipping.* **#3**

As part of this movement, a player CANNOT: **#4**

- ◆ Move the single chip or pile of chips to a plain empty circle (with no arrows)
- ◆ Split up a pile of chips. Once a pile of chips is formed, it must move together as one
- ◆ Create a pile containing more than 4 chips

End of the Game **#5**

The game ends when no more chips or piles of chips can be moved.

Each player reveals his secret color and takes possession of the single chips and piles of chips showing his color on top. Then each player counts how many chips he has. The player with the most chips wins.

In case of a tie between two or more players, each of the tied players counts how many chips he has collected that show his secret color on one face. The player with the most chips showing his color wins.

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.

Särená



Spielzubehör

- 1 Spielbrett, bestehend aus durch gerade Linien verbundenen Kreisen
- 36 zweifarbige Spielchips (mit verschiedenen Farben auf jeder Seite)
- 4 geheime schwarze Spielsteine, mit jeweils unterschiedlicher Farbe auf der verborgenen Seite. *Zusammenbau erforderlich: Klebe jeweils einen farbigen Aufkleber auf die schwarzen Spielsteine.*
- Diese Spielanleitung

Spielziel

Am Ende des Spiels die meisten Spielchips zu kontrollieren.

Spielvorbereitung

- Stelle das Spielbrett auf.
- Verteile die 36 Spielchips zufällig auf dem Spielbrett, einen auf jeden Kreis. #1
- Mische die 4 geheimen schwarzen Spielsteine und halte dabei die verborgene farbige Seite verdeckt.
- Jeder Spieler zieht einen geheimen schwarzen Spielstein und schaut sich verdeckt die Farbe auf der verborgenen Seite an; diese Information hält er bis zum Ende des Spiels geheim. Überzählige schwarze Spielsteine werden verdeckt zur Seite gelegt.
- Lost aus, wer das Spiel beginnt.

Spielverlauf

Im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem Startspieler) MUSS jeder Spieler einen Zug auf dem Spielbrett ausführen.

Zugregeln

Ein Zug besteht darin, einen Spielchip oder einen Stapel Spielchips von einem Kreis über eine Verbindungslinie auf einen benachbarten Kreis zu verschieben. #1

Im Rahmen dieser Bewegung kann ein Spieler:

- Spielchips aufeinander stapeln. #2
- Einen einzelnen Spielchip oder einen Stapel Spielchips auf einen leeren Kreis ziehen, *wenn der Kreis Pfeilsymbole hat*. In diesem Fall muss er den Spielchip bzw. den gesamten Stapel Spielchips umdrehen, sobald er auf den Zielkreis zieht. *Erinnerung: wenn der Zielkreis nicht leer ist, erfolgt der Zug normal, d.h. ohne den Spielchip oder den Stapel umzudrehen.* #3

Im Rahmen dieser Bewegung kann ein Spieler NICHT:

- Einen Spielchip oder einen Stapel Spielchips auf einen leeren normalen Kreis (d.h. ohne Pfeilsymbole) ziehen. #4
- Einen Stapel Spielchips aufteilen. Sobald Spielchips aufeinander gestapelt werden, müssen sie fortan einheitlich als Stapel bewegt werden.
- Einen Stapel mit mehr als 4 Spielchips bilden.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spielchip oder Stapel Spielchips mehr bewegt werden kann. Jeder Spieler deckt nun seine geheime Farbe auf und nimmt alle Spielchips oder Stapel Spielchips an sich, die auf der Oberseite seine Farbe zeigen. Dann zählt jeder Spieler seine Spielchips. Der Spieler mit den meisten Spielchips gewinnt. #5

Wenn es zwischen zwei oder mehreren Spielern unentschieden steht, zählt jeder betroffene Spieler die Steine, die er an sich genommen hat und die auf einer Seite seine geheime Farbe zeigen. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Chips, die seine Farbe zeigen.

Sàrèná



Inhoud

- ◆ Een spelbord samengesteld uit cirkels die met elkaar verbonden zijn door lijnen
- ◆ 36 jetons met een verschillende kleur aan elke kant
- ◆ 4 geheime zwarte pionnen, elk met een andere kleur op hun geheime kant. *Montage vereist: plak stickers op de zwarte pionnen, één sticker per pion.*
- ◆ Dit boekje met de spelregels

Doel van het spel

In het bezit zijn van de meeste jetons aan het einde van het spel.

Vorbereiding van het spel

- ◆ Vouw het spelbord open.
- ◆ Plaats willekeurig de 36 jetons op het bord, één per cirkel. **#1**
- ◆ Schud de vier geheime zwarte pionnen. Houd hun geheime kant verborgen.
- ◆ Elke speler trekt een geheime pion en kijkt discreet naar de kleur op zijn verborgen kant. Hij houdt deze informatie voor zichzelf tot het einde van het spel. Eventuele resterende geheime pionnen worden verborgen gehouden.
- ◆ Willekeurig wordt bepaald wie begint.

Spelverloop

Elke speler dient een beweging uit te voeren op het bord tijdens zijn beurt, beginnend met de eerste speler en gevolgd door de andere spelers in uurwijzerszin.

Bewegingsregels

Een beweging bestaat uit het verplaatsen van één jeton of van een stapel van jetons naar een aangrenzende cirkel langs een verbindingslijn. **#1**

Tijdens deze beweging kan een speler:

- ◆ Jetons opstapelen. **#2**
- ◆ Eén jeton of een stapel van jetons verplaatsen naar een lege cirkel, *enkel indien deze cirkel pijlen aangeeft*. Daarbij moet hij ook de jeton of de stapel van jetons omkeren in de cirkel van bestemming. *Opmerking: als de cirkel van bestemming niet leeg is, gebeurt de beweging normaal en zonder omkering.* **#3**

Tijdens deze beweging kan de speler niet: **#4**

- ◆ Eén jeton of een stapel van jetons verplaatsen naar een lege cirkel zonder pijlen.
- ◆ Een stapel van jetons splitsen. Zodra een stapel jetons gevormd is, moet deze samen bewegen.
- ◆ Een stapel van meer dan 4 jetons opbouwen.

Einde van het spel

#5

Het spel eindigt als er geen jetons of stapels van jetons meer kunnen verplaatst worden.

Elke speler onthult zijn geheime kleur en neemt op het spelbord alle jetons en stapels van jetons waarvan zijn kleur zich op de bovenkant bevindt. Vervolgens telt elke speler hoeveel jetons hij heeft. De speler met de meeste jetons wint.

In het geval van ex-aequo tussen twee of meer spelers, telt elk van de spelers hoeveel jetons met zijn geheime kleur hij heeft verzameld. De speler met de meeste jetons van zijn kleur wint.

Sàrèná



Material

- ◆ 1 juego de mesa, hecha de círculos unidos entre sí por líneas rectas
- ◆ 36 fichas con un color diferente a cada lado
- ◆ 4 fichas secretas de color negro, cada una con un color diferente en su lado secreto. *Requiere ensamble aparte : enganchar las pegatinas de color en las fichas de color negro, una etiqueta por ficha.*
- ◆ Estas reglas del juego

Objetivo del juego

Obtener el mayor número de fichas al final del juego.

Configuración del juego

- ◆ Desplegar el tablero de juego
- ◆ Coloque aleatoriamente las 36 fichas en el tablero, una por círculo
- ◆ Mezcla las 4 fichas secretas de color negro, manteniendo sus lados secretos ocultos
- ◆ Cada jugador toma una ficha secreta y mira el color de su lado oculto, teniendo en mente el color para sí mismo hasta el final del juego. El resto de fichas secretas se mantienen ocultas.
- ◆ Aleatoriamente determinar quién jugará primero

#1

Secuencia del juego

Comenzando con el primer jugador y va en sentido de las manecillas del reloj, cada jugador debe realizar un movimiento en el tablero durante su turno.

Reglas de Movimiento

Un movimiento consiste en mover una sola ficha o pila de fichas de un círculo a un círculo adyacente a lo largo de una línea de conexión.

#1

Durante este movimiento, el jugador puede:

- ◆ Apilar las fichas
- ◆ Mover una ficha o una pila de fichas a un círculo vacío *únicamente si este presenta flechas*. Al hacerlo, también debe voltear la ficha o la pila de fichas una vez que llega a al círculo de destino con flechas hacia él. *Recuerde: si el círculo de destino no está vacío, el movimiento se efectúa normalmente y sin voltear la ficha o pila de fichas.*

#2

#3

Durante este movimiento, el jugador NO PUEDE:

#4

- ◆ Mover la única ficha o una pila de fichas a un círculo vacío sin flechas.
- ◆ Dividir una pila de fichas. Una vez que la pila de fichas se forma, debe moverse toda como una sola.
- ◆ Crear una pila que contiene más de 4 fichas.

Final del juego

#5

El juego termina cuando no hay más fichas o pilas de fichas que se puedan mover.

Cada jugador revela su color de secreto y toma todas las fichas individuales y todas las pilas de fichas que muestran su color en la parte superior. Luego, cada jugador cuenta el número de fichas que tiene. El jugador con más fichas gana.

En caso de empate entre dos o más jugadores, cada uno de los jugadores empatados cuenta las de fichas que ha recogido que muestren su color secreto en una cara. El jugador con más fichas mostrando su color gana.

Sărenă



Материал для игры

- ◆ 1 поле для игры с нарисованными кругами и линиями между ними
- ◆ 36 жетонов разных цветов с двух сторон
- ◆ 4 черных жетона разных цветов с одной стороны. *Необходимое дополнение: приклейте разноцветные наклейки на каждый черный жетон с одной стороны*
- ◆ Инструкция

Цель игры

Получить наибольшее количество жетонов в конце игры

Начало игры

- ◆ Разверните поле для игры
- ◆ Поставьте в случайном порядке 36 разноцветных жетонов на поле, по одному на каждый круг #1
- ◆ Перемешайте 4 черных жетона так, повернув вверх черной стороной
- ◆ Каждый игрок выбирает себе один черный жетон, смотрит его цвет и сохраняет в тайне от остальных игроков до конца игры. Невостребованные черные жетоны, необходимо отложить.
- ◆ Выберете первого ходящего, при помощи жребия.

Игра

Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке каждый игрок ДОЛЖЕН передвигать жетон на игровом поле, в порядке очереди.

Передвижение

Движение жетона, либо стопки жетонов, осуществляется по линиям до следующего круга.

#1

Во время своего тура игрок может :

- ◆ Класть один жетон на другой
- ◆ Передвигать один жетон или несколько (максим 4) на свободный круг, при условии, что это круг со стрелкой. Передвигая таким образом жетон или несколько жетонов один на другом необходимо перевернуть жетон или несколько одновременно. Если круг уже был занят жетоном, то следующий кладется на него без переворачивания

#2

#3

Во время своего тура игрок не может :

- ◆ Передвигать один жетон или несколько на пустой круг без стрелки
- ◆ Разделять сложенные один на другой жетоны, они должны передвигаться или переворачиваться все вместе.
- ◆ Складывать один на другой больше, чем 4 жетона

#4

Конец игры

#5

Игра заканчивается, когда ни один из жетонов или стопка жетонов не может быть передвинута.

Каждый игрок открывает цвет с обратной стороны своего черного «секретного» жетона и забирает с игрового поля жетоны или стопки жетонов, сверху которого жетон с его цветом. После этого игрок считает количество забранных жетонов. Побеждает игрок, собравший с поля большее количество жетонов.

В случае если у двух или больше игроков одинаковое количество жетонов, каждый считает сколько среди всех его жетонов с цветом его черного «секретного» жетона. Набравший большее количество выигрывает.

Sàrenà



Componenti

- 1 Tabellone di gioco composto da cerchi collegati tra loro da linee rette
- 36 Gettoni con un colore differente su ogni lato
- 4 Gettoni segreti neri, ognuno con un differente colore sul proprio lato segreto. *Assemblaggio richiesto: attaccare gli adesivi colorati sui gettoni neri, un adesivo per ogni gettone.*
- Questo regolamento

Obiettivo del Gioco

Possedere più gettoni di qualunque altro giocatore alla fine del gioco.

Preparazione del Gioco

- Aprire il tabellone di gioco
- Piazzare a caso 36 gettoni sul tabellone, uno per cerchio
- Mescolare i 4 gettoni segreti neri, tenendo il loro lato segreto (quello su cui è stato attaccato l'adesivo) nascosto
- Ogni giocatore sceglie un gettone segreto e guarda senza farlo vedere agli altri giocatori il colore del lato segreto del gettone, tenendo tale informazione per sé fino alla fine del gioco. Ogni gettone segreto rimanente non scelto viene mantenuto nascosto.
- Determinare in modo casuale chi giocherà per primo.

#1

Come si gioca

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore durante il proprio turno DEVE effettuare un movimento sul tabellone di gioco.

Regole di Movimento

Un movimento consiste nel muovere un singolo gettone o una pila di gettoni da un cerchio ad un cerchio adiacente lungo la linea retta che li collega.

#1

Come parte del proprio movimento, un giocatore può:

- Impilare gettoni su una pila.
- Muovere un gettone singolo o una pila di gettoni in un cerchio vuoto se questo contiene il simbolo delle frecce. Facendo ciò, il giocatore deve anche capovolgere il gettone o la pila dei gettoni una volta che questo o questa ha raggiunto il cerchio di destinazione. *Attenzione: se il cerchio di destinazione non è vuoto, la mossa ha luogo normalmente senza che il gettone o la pila dei gettoni venga capovolta.*

#2

#3

Come parte del proprio movimento, un giocatore NON PUÒ:

#4

- Muovere un singolo gettone o pila di gettoni in un cerchio semplice vuoto (cioè senza il simbolo delle frecce).
- Dividere una pila di gettoni. Una volta che viene formata una pila di gettoni, questa deve essere mossa in blocco come se fosse un singolo gettone.
- Creare una pila contenente più di 4 gettoni.

Fine del gioco

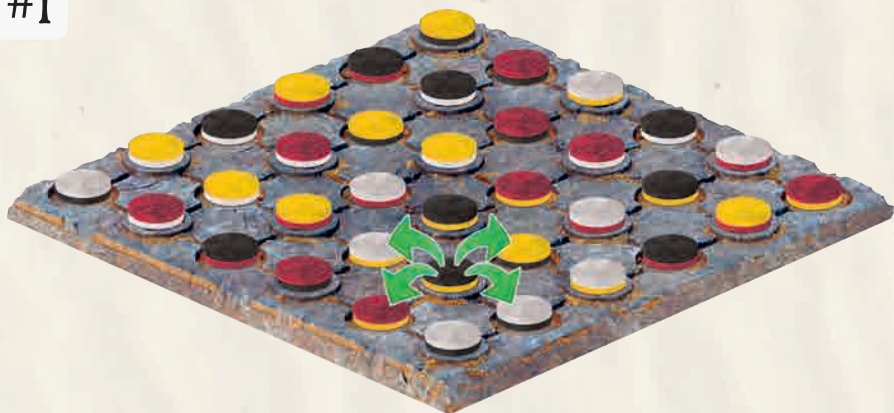
#5

Il gioco termina quando nessun gettone o pila di gettoni può essere ulteriormente mossa.

A questo punto, ogni giocatore rivela il colore segreto del gettone nero scelto, quindi prende tutti i gettoni singoli e le pile di gettoni che hanno tale colore in cima. Dopo ogni giocatore conta quanti gettoni ha raccolto. Il giocatore che avrà raccolto più gettoni è il vincitore del gioco.

In caso di pareggio fra due o più giocatori, ogni giocatore fra quelli in pareggio conta quanti gettoni ha raccolto che hanno su un lato il colore segreto del gettone nero scelto. Il giocatore che ha raccolto più gettoni di questo tipo vince.

#1



#2



#4



#3



#5



● = 13



○ = 9



● = 8



● = 6



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
Spanish: Angel Tello
Italian: Francesco Neri

And to all the
playtesters!

