

POWER GAME

In POWER GAME geht es um die praktische Anwendung räumlichen Denkens. Ziel ist, das gegnerische Hauptzahnrad (mit Pfeilmarkierung) unter Ausnutzung einer Zahnradkette durch Drehung des eigenen Hauptzahnrades in Pfeilrichtung zu bewegen. Die Zahnradkette darf jede beliebige Anzahl und Kombination eigener und gegnerischer Zahnräder einbeziehen. In jedem Falle MUSS die Antriebsbewegung vom Hauptzahnrad ausgehen.

De bedoeling van POWER GAME is het tandwiel met pijl van de tegenstander aan het draaien te krijgen in de richting van de pijl. Elke willekeurige tijdens het spel ontstane combinatie van tandwielen mag in beweging worden gezet met het eigen pijltandwiel, waarbij dit tandwiel zowel links- als rechtsom mag draaien.

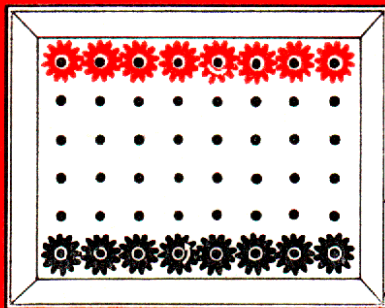
Le "POWER GAME" consiste en un exercice de relations spatiales dont l'objet est de faire tourner le maître pignon-avec la flèche de l'adversaire dans la direction de la flèche à l'aide de son propre maître pignon. Cette action en chaîne peut impliquer un nombre quelconque des pignons propres et de ceux de l'adversaire mais l'impulsion DOIT être donnée au maître pignon exclusivement.

Ausgangsposition/Beginposities/Positions de départ

Ausgangsposition: Die acht weissen Zahnräder werden in der unteren Reihe aufgesteckt, das Hauptzahnrad auf den vierten Stift von links. Die acht braunen Zahnräder werden in der oberen Reihe aufgesteckt, das Hauptzahnrad gleichfalls auf den vierten Stift von links.

Beginpositie: De acht witte tandwielen worden in één lijn op de onderste rij pennen geplaatst met het pijltandwiel als vierde van links. Aan de overzijde van het bord worden op overeenkomstige wijze de bruine tandwielen geplaatst.

Positions de départ: Les huit pignons blancs sont alignés sur la rangée inférieure, le maître pignon étant quatrième à partir de la gauche, les pignons noirs sont placés de même sur la rangée supérieure, le maître pignon étant également quatrième à partir de la gauche.



Regeln/Spelregels/Règles

1. Weiss fängt an.
Blanc commence
2. Mit jedem Zug darf nur ein Zahnrad umgesteckt werden.
Per beurt mag slechts één tandwiel worden verzet.
Un seul pignon peut être déplacé par coup.

3. Ein Zahnrad (einschl. Hauptzahnrad) darf in jede Richtung, vertikal, horizontal oder diagonal, um die Entfernung eines Stiftes weiter bewegt werden.

Een tandwiel mag horizontaal, diagonaal of verticaal worden verplaatst. Dit geldt ook voor het pijltandwiel.

Un pignon y compris le maître pignon-peut être déplacé d'un pivot dans n'importe quelle direction verticale, horizontale ou diagonale.

4. Ein Zahnrad darf kein anderes überspringen. Es kann jedoch diagonal zwischen zwei anderen hindurchbewegt werden.

Een tandwiel mag niet over een ander tandwiel heenspringen, wel mag het diagonaal tussen twee tandwielen door.

Un pignon ne peut pas en sauter un autre, mais il peut passer diagonalement entre deux autres pignons.

5. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels darf ein Spieler nach Ausführung eines Zuges entscheiden, ob er sein Hauptzahnrad drehen will. Sollte hierdurch das gegnerische Hauptzahnrad in Pfeilrichtung angetrieben werden, hat er gewonnen. Ein Spieler darf sein Hauptzahnrad in eine der beiden Richtungen drehen, um dieses Ergebnis zu erzielen. Sollte jedoch das Hauptzahnrad des Gegners dadurch nicht angetrieben werden oder sich in die falsche Richtung drehen, hat er das Spiel verloren.

In ieder willekeurig stadium van het spel mag een speler zijn pijltandwiel laten draaien, of rechtsom of linksom. Draait daarbij het pijltandwiel van de tegenstander in de richting van de pijl, dan heeft de aandrijvende partij gewonnen. Is de draairichting echter tegengesteld aan de door de pijl aangegeven richting, dan is de aandrijvende partij verliezer. De niet in de spelcombinatie opgenomen tandwielen behoeven uiteraard niet mee te draaien.

A n'importe quel stade de la partie, un joueur peut, après avoir effectué son coup, décider de faire tourner son maître pignon. Si cela fait tourner le maître pignon de l'adversaire dans le sens de sa flèche, il gagne. Un joueur peut tourner son propre maître pignon dans n'importe quel sens pour arriver à ce résultat mais s'il ne parvient pas à faire tourner le maître pignon de l'adversaire, ou le fait tourner dans la mauvaise direction, il perd la partie.

Spieltechniken:

Unterbrechen Sie möglichst früh die Verbindung zu Ihrem eigenen Hauptzahnrad.

Versuchen Sie, einen Ihrer Spielsteine in ständiger Verbindung mit dem gegnerischen Hauptzahnrad zu halten.

Versuchen Sie, mindestens einen Ihrer Spielsteine in die gegnerische Zahnradkette zu bringen, um gegebenenfalls die Kette unterbrechen zu können.

Speeltechniek:

Verbreek de verbinding met je eigen Pijltandwiel zo spoedig mogelijk.

Probeer een van je stukken in voortdurend contact te houden met de Pijltandwiel van je tegenstander.

Probeer ten minste een van je tandwieljes in een tandwielketen van je tegenstander te krijgen, zodat je deze keten, indien nodig, kunt verbreken.

Technics de Jeu:

Mettez rapidement votre roue-maitresse à l'abri en la separant des autres roues.

Essayez d'avoir toujours une piece en contact avec la roue-maitresse de l'adversaire.

Essayez toujours d'interposer une de vos pieces dans une chaîne de roues adverses. Vous pouvez avoir besoin de rompre cette chaîne.

