

# Särená



## Inhoud

- ◆ Een spelbord samengesteld uit cirkels die met elkaar verbonden zijn door lijnen.
- ◆ 36 stenen 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 stenen aan het einde van het spel.

## Voorbereiding van het spel

- ◆ Vouw het spelbord open.
- ◆ Plaats willekeurig de 36 stenen 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 volgende speler met de klok mee.

## Bewegingsregels

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

Tijdens deze beweging kan een speler:

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

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

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

## Einde van het spel

**#5**

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

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

In het geval dat spelers een gelijk aantal stenen verzameld hebben, telt elk van de spelers hoeveel stenen met zijn geheime kleur hij heeft verzameld. De speler met de meeste stenen van zijn kleur wint.

# 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

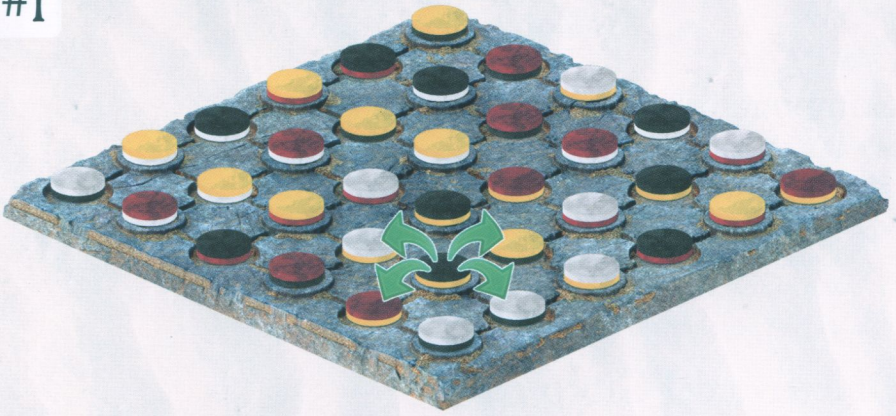
**#5**

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



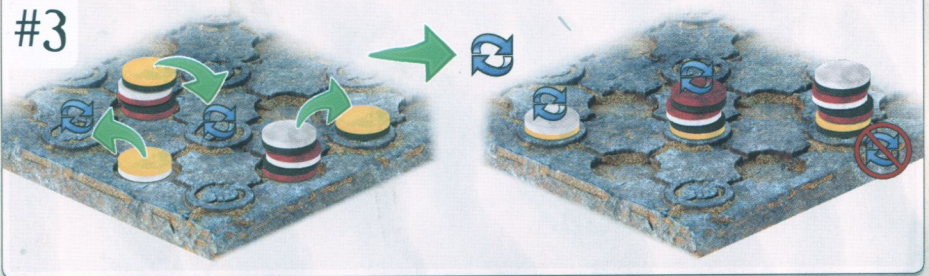
#2



#4



#3



#5



● = 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, Thierry Eeuwhorst
- Spanish: Angel Tello
- Italian: Francesco Neri

And to all the  
playtesters!

