RÈGLES

6+ 2-4 10 min.

7TOWNS
SIMON DOUCHY

DROP MAZE™

MATÉRIEL

- 1 plateau perforé de 49 trous
- 4 grilles Labyrinthe
- 28 bâtons répartis en 4 couleurs
- 4 bloqueurs



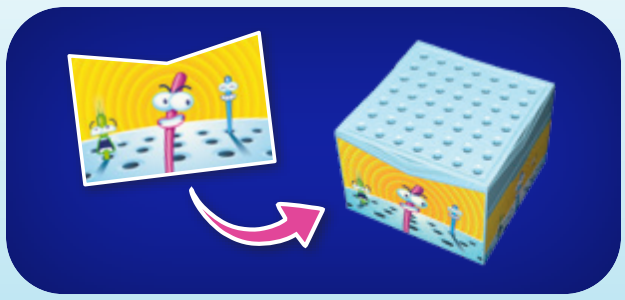
Soyez le premier à atteindre le camp adverse en évitant tous les pièges ! Frayez-vous un chemin pour atteindre la victoire... **À VOS RISQUES ET PÉRILS !**

BUT DU JEU

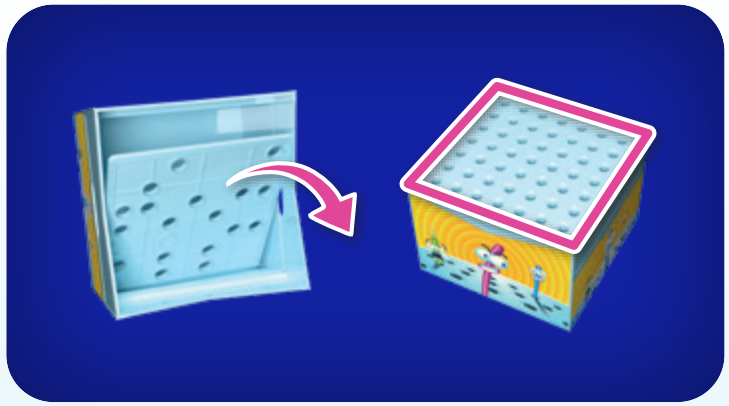
Être le premier à atteindre le côté opposé du plateau.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, appliquez 1 autocollant sur chacun des 4 côtés de la boîte.



• Sortez tout le matériel. Pour récupérer les 4 grilles Labyrinthe, inclinez la boîte vers l'avant et sortez-les une par une. Reposez ensuite le plateau de jeu dans la boîte.



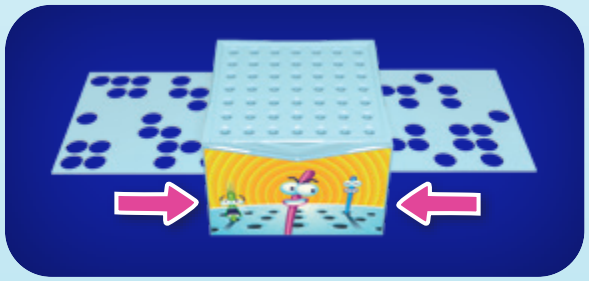


• Positionnez la boîte au centre de la table, de telle façon que chaque joueur soit situé devant une ligne de départ.

On nomme « ligne de départ » l'ensemble des 7 trous, d'un bord du plateau, qui sont situés devant un joueur.

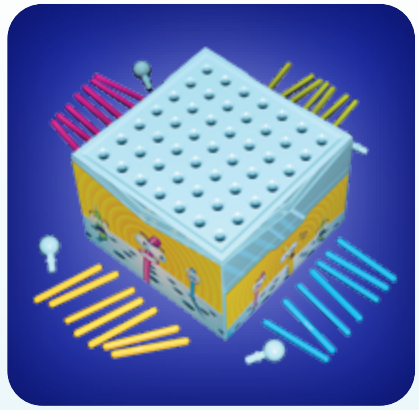
Dans une partie à 2 joueurs, chacun se place en face de son adversaire.

• Choisissez 2 grilles Labyrinthe et insérez-en une dans chacune des fentes de la boîte, dans le sens et l'orientation de votre choix.



Mettez les 2 grilles non utilisées de côté, elles ne serviront pas pendant cette partie.

• Chaque joueur choisit une couleur, puis récupère les **7 bâtons** correspondants et **1 bloqueur** qu'il pose devant lui : cela constitue sa réserve.



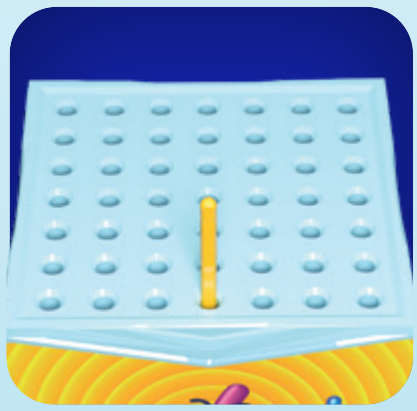
Dans une partie à 2 joueurs, chacun récupère 2 bloqueurs.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence la partie, puis jouez chacun à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez l'une des 2 actions obligatoires suivantes : **METTRE EN JEU UN BÂTON** ou **DÉPLACER UN BÂTON**.

METTRE EN JEU UN BÂTON



Prenez 1 bâton dans votre réserve et mettez-le en jeu en l'insérant dans l'un des trous libres de votre ligne de départ.

Au cours de la partie, vous pouvez avoir autant de bâtons en jeu que vous le souhaitez.

DÉPLACER UN BÂTON



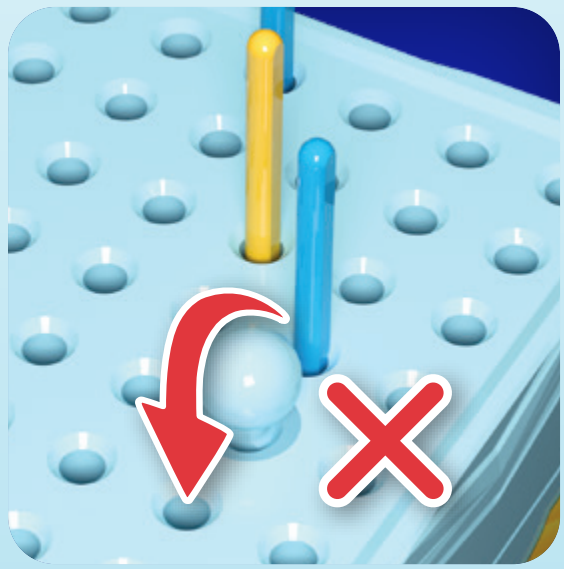
Choisissez l'un de vos bâtons déjà en jeu sur le plateau et déplacez-le sur l'un de ses trous voisins libres.

Attention : lors d'un déplacement, un bâton ne peut jamais sauter par-dessus un autre bâton, ni par-dessus un bloqueur.

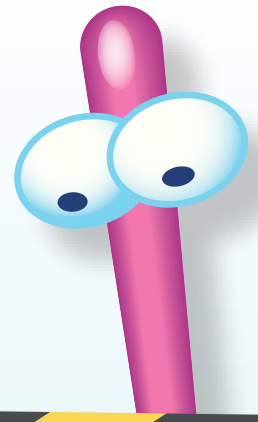
POSER UN BLOQUEUR

(ACTION FACULTATIVE)

À tout moment pendant votre tour de jeu, vous pouvez prendre 1 bloqueur dans votre réserve et l'insérer dans n'importe quel trou libre du plateau. Une fois inséré, un bloqueur reste en place jusqu'à la fin de la partie : il bloque alors cet emplacement pour tous les joueurs.



À noter : cette action est facultative et ne remplace pas l'action de votre tour de jeu.



Dans une partie à 2 joueurs, vous pouvez poser 1 ou 2 bloqueur(s) lors de votre tour.



Attention !

À votre tour, si vous n'avez pas de bâton à mettre en jeu, ni de bâton à déplacer, vous êtes éliminé de la partie ! Laissez tous vos bâtons en place sur le plateau.

Votre tour est terminé : c'est à la personne située à votre gauche de jouer.

ATTENTION AUX CHUTES DE BÂTONS !

Les grilles Labyrinthe situées sous le plateau de jeu sont truffées de trous et peuvent faire disparaître vos bâtons !

Si, de cette manière, l'un de vos bâtons tombe au fond de la boîte, celui-ci est perdu jusqu'à la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur amène l'un de ses bâtons sur la ligne de départ du camp adverse situé en face de lui, sans tomber : ce joueur remporte immédiatement la victoire.

Dans le cas particulier où il ne reste plus qu'un seul joueur encore en lice, il est immédiatement déclaré vainqueur.



©2027 Blue Orange Edition. Drop Maze et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

RULES

6+ 2-4 10 min.

7TOWNS
SIMON DOUCHY

DROP MAZE™

COMPONENTS

- 1 game board with 49 holes
- 4 maze grids
- 28 sticks in 4 colours
- 4 blockers

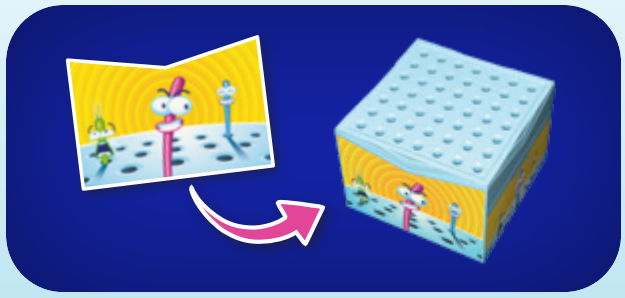
Be the first player to reach your opponent's side while avoiding all the traps! **TAKE CARE AS YOU PLOT YOUR PERILOUS PATH TO VICTORY!**

GOAL OF THE GAME

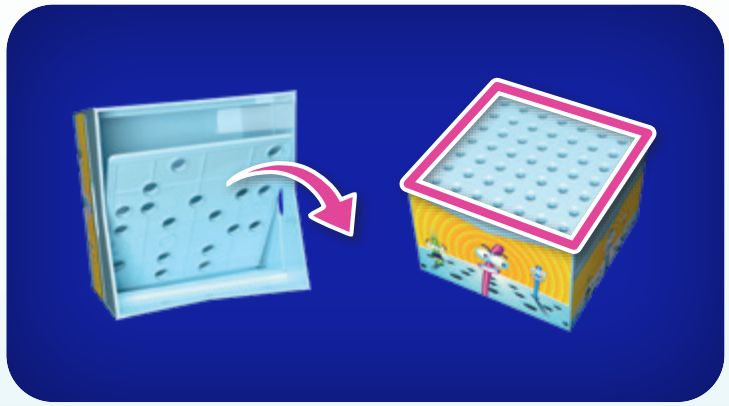
Be the first to reach the opposite side of the game board.

SETUP

Before your first game, stick 1 of the stickers on each of the 4 sides of the box.



• Remove all components. To get the 4 maze grids, tip the box forward and remove them one at a time. Then place the game board back in the box.



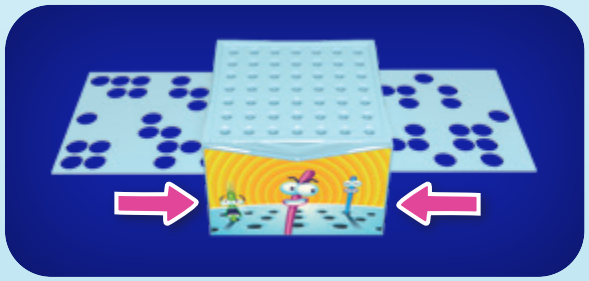


• Put the box in the middle of the table, so each player has a starting line directly in front of them.

A "starting line" is a line of 7 holes along the edge of the game board, located directly in front of a player.

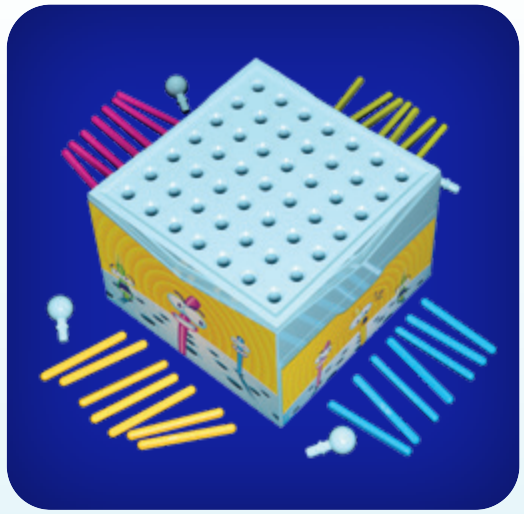
In a 2-player game, players should sit facing each other.

• Choose 2 maze grids and insert 1 into each of the slots in the box, facing whichever direction and whichever way up you like.



Put the 2 unused grids to one side; you won't need them for this game.

• Choose a colour, then take the **7 sticks** of that colour and **1 blocker** and place them in front of you: this is your supply.



In a 2-player game, take 2 blockers each.

HOW TO PLAY

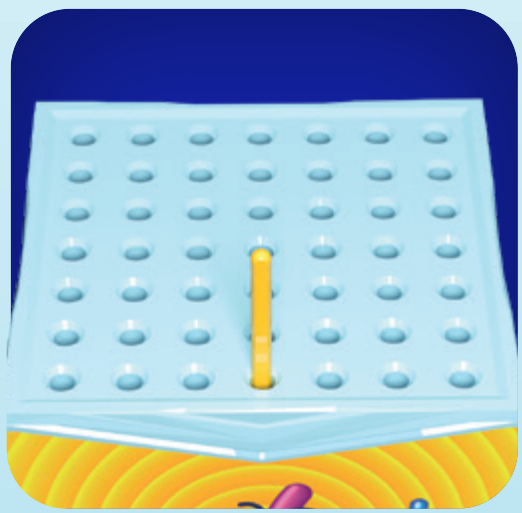
The youngest player goes first, then players take turns in clockwise order.

You must perform 1 of the following 2 actions on your turn: **PLACE A STICK** or **MOVE A STICK**.

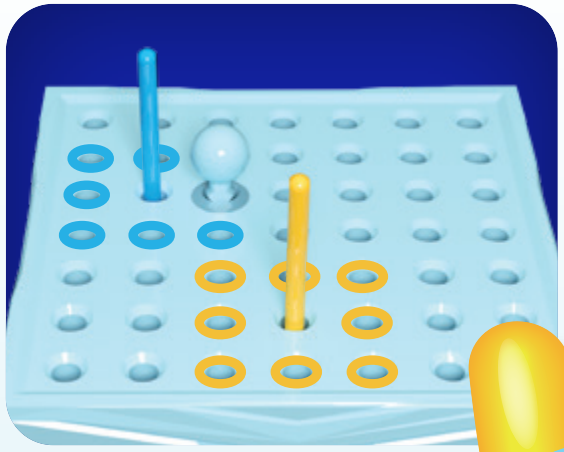
PLACE A STICK

Take 1 stick from your supply and place it in 1 of the free holes in your starting line.

You can have as many sticks in play as you like during a game.



MOVE A STICK



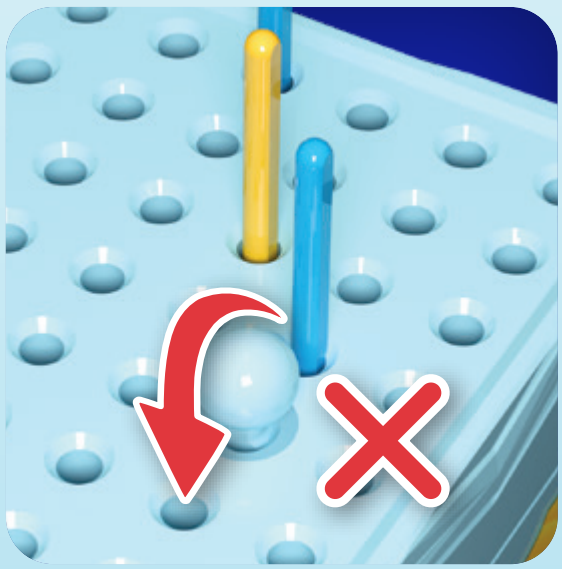
Choose 1 of your sticks already on the game board and move it to a free adjacent hole.

Note: when you move a stick, it may never jump over another stick or a blocker.

PLACE A BLOCKER

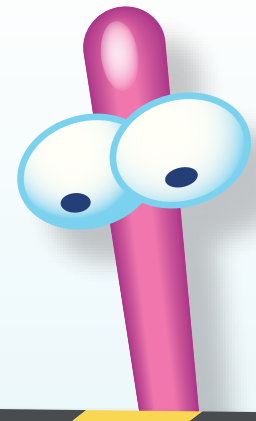
(OPTIONAL)

At any time during your turn, you may take 1 blocker from your supply and place it in any free hole on the game board. A blocker remains in place until the end of the game: that hole is blocked for all players.



Attention: this is optional and does not replace the other actions during your turn.

In a 2-player game, you may place 1 or 2 blocker(s) during your turn.





Warning!

If you have no sticks to place or move during your turn, you're out of the game! If you still have any sticks on the board, they remain in place.

At the end of your turn, play moves to the player on your left.

WATCH OUT FOR FALLING STICKS!

There are lots of holes in the maze grids under the game board; your stick may drop down one!

If one of your sticks drops to the bottom of the box, that stick is out of the game.



END OF THE GAME

If you manage to get 1 of your sticks to your opponent's starting line directly opposite without it dropping, you immediately win the game.

If there is only 1 player left in the game, that player is immediately declared the winner.



English Translation and Proofreading:
Roland Hall and Alex Millward for
The Geeky Pen

©2027 Blue Orange Edition.
Drop Maze and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

ANLEITUNG

6+ | 2-4 | 10 min.

7TOWNS
SIMON DOUCHY

DROP MAZE™

MATERIAL

- 1 Spielplan mit 49 Löchern
- 4 Labyrinthgitter
- 28 Stäbchen in 4 Farben
- 4 Blocker



Stolpere in keine Falle und erreiche als Erstes die gegenüberliegende Seite! **DEIN WEG ZUM SIEG IST GEFÄHRLICH – PLANE IHN SORGFÄLTIG.**

EUER ZIEL

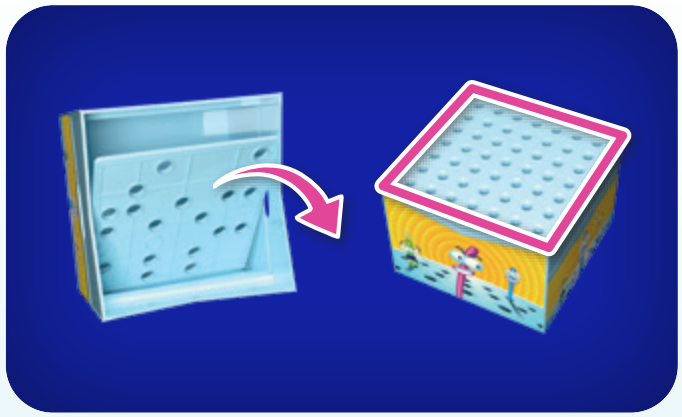
Erreicht als Erstes die gegenüberliegende Seite des Spielplans.

VORBEREITUNG

Klebt vor eurer 1 Partie 1 Sticker auf jede der 4 Seiten der Schachtel.



• Nehmt alle Materialien aus der Schachtel. Um die Labyrinthgitter zu erhalten, müsst ihr die Schachtel nach vorne kippen und sie nacheinander herausnehmen. Legt dann den Spielplan zurück auf die Schachtel.



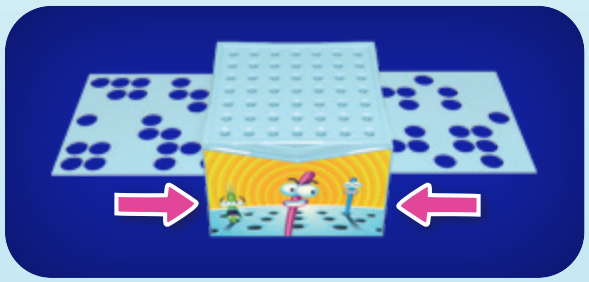


• Legt die Schachtel so in eure Mitte, dass ihr jeweils direkt vor einer Startlinie sitzt.

Die „Startlinie“ ist die aus 7 Löchern bestehende Linie am Rand des Spielplans.

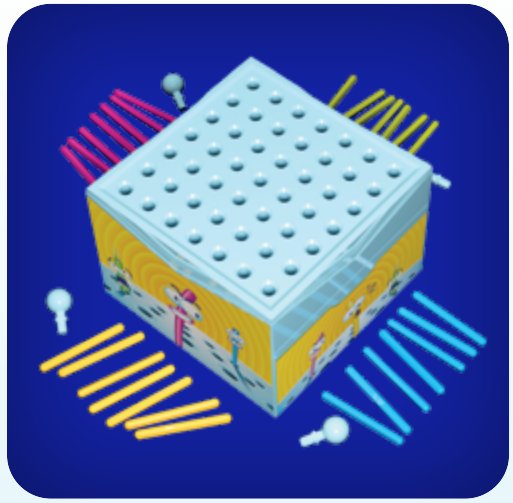
Spielt ihr zu zweit, setzt euch gegenüber hin.

• Wählt 2 Labyrinthgitter aus und schiebt jeweils 1 davon in jeden Schlitz der Schachtel. Richtung und nach oben zeigende Seite sind dabei egal.



Legt die beiden anderen Gitter zur Seite, ihr braucht sie für diese Partie nicht.

• Wählt jeweils eine Farbe, schnappt euch dann die **7 Stäbchen** dieser Farbe und **1 Blocker** und legt sie vor euch hin. Das ist euer jeweiliger Vorrat.



Spielt ihr zu zweit, nehmt euch jeweils 2 Blocker.

ABLAUF

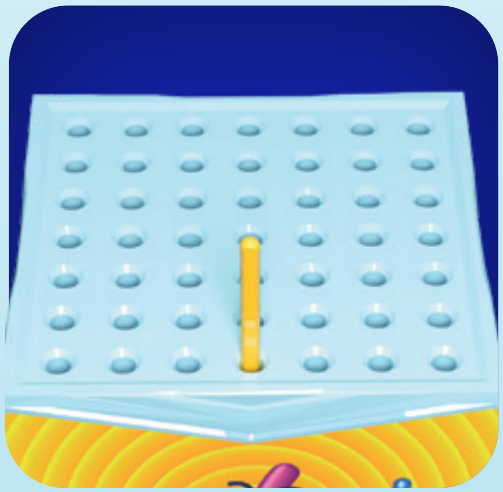
Die jüngste Person beginnt und dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, musst du 1 der folgenden 2 Aktionen ausführen: **STÄBCHEN EINSETZEN** oder **STÄBCHEN VERSETZEN.**

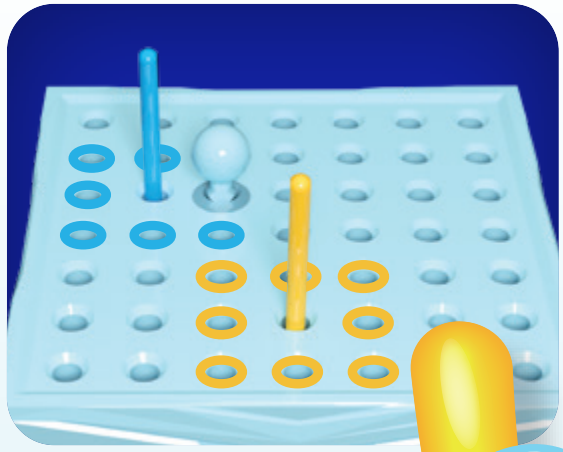
STÄBCHEN EINSETZEN

Nimm 1 Stäbchen von deinem Vorrat und setze es in 1 der leeren Löcher deiner Startlinie ein.

Du darfst im Laufe einer Partie beliebig viele deiner Stäbchen nutzen.



STÄBCHEN VERSETZEN



Wähle 1 deiner Stäbchen auf dem Spielplan und versetze es in ein leeres angrenzendes Loch.

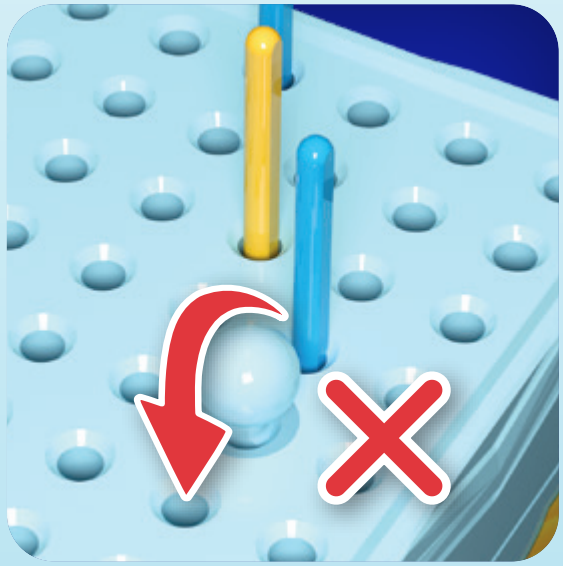
Hinweis: Du kannst beim Versetzen eines Stäbchens weder andere Stäbchen noch Blocker überspringen.

BLOCKER EINSETZEN

(OPTIONAL)

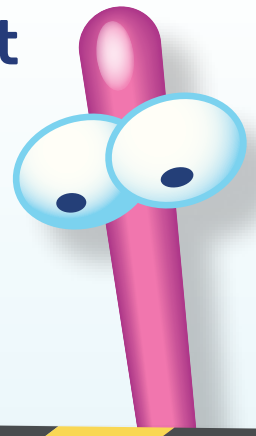
Während deines Zuges darfst du jederzeit 1 Blocker von deinem Vorrat nehmen und ihn in ein beliebiges leeres Loch auf dem Spielplan einsetzen.

Der Blocker bleibt bis zum Ende der Partie an dieser Stelle und blockiert das Loch für euch alle.



Achtung! Diese Aktion ist optional und ersetzt keine andere Aktion deines Zuges.

Spielt ihr zu zweit, darfst du in deinem Zug 1 oder 2 Blocker einsetzen.





Achtung!

Falls du in deinem Zug kein Stäbchen einsetzen oder versetzen kannst, hast du verloren!

Hast du deinen Zug abgeschlossen, ist die Person links von dir an der Reihe.

Achtung, tiefe Löcher!

Die Labyrinthgitter unter eurem Spielplan sind voller tiefer Löcher. Eventuell rutscht dein Stäbchen in eins hinein.

Fällt dein Stäbchen bis an den Boden der Schachtel, kannst du es in dieser Partie nicht mehr verwenden.



ENDE DER PARTIE

Erreichst du mit einem Stäbchen die gegenüberliegende Startlinie, ohne dass es in ein Loch fällt, gewinnst du die Partie sofort.

Bist du als einzige Person noch in der Lage, etwas mit deinen Stäbchen zu machen, hast du die Partie ebenfalls sofort gewonnen.



Deutsche Übersetzung und Lektorat: Barbara Nobis und Markus Jost für The Geeky Pen.

©2027 Blue Orange Edition.
Drop Maze und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

SPELREGELS

6+ 2-4 10 min.

7TOWNS
SIMON DOUCHY

DROP MAZE™

SPEELMATERIAAL

- 1 spelbord met 49 gaatjes
- 4 doolhoven
- 28 stokjes in 4 kleuren
- 4 blokkades



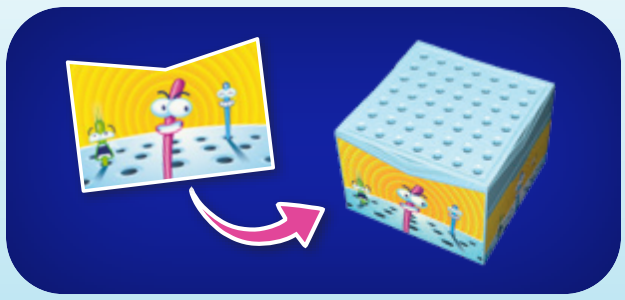
Bereik als eerste de overkant van het spelbord en vermijd alle vallen! **BAAN JE EEN WEG NAAR DE OVERWINNING... OP EIGEN RISICO!**

DOEL VAN HET SPEL

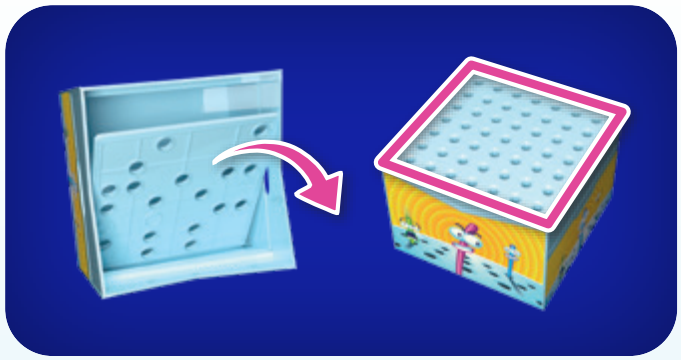
Bereik als eerste de andere kant van het spelbord.

VOORBEREIDING

Plak vóór je eerste spel op elk van de 4 zijkanten van de doos 1 sticker.



• Haal het speelmateriaal uit de doos. Draai de doos om en haal de 4 doolhoven één voor één uit de doos. Plaats daarna het spelbord weer in de doos.



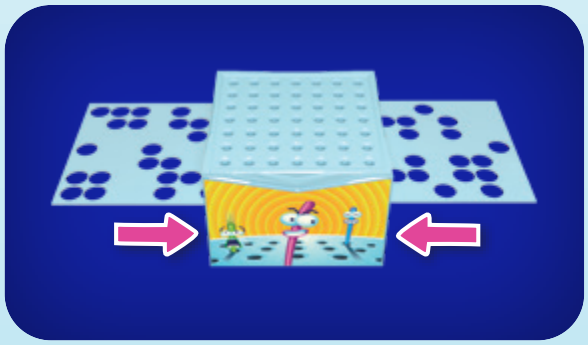


• Plaats de doos in het midden van de tafel zodat elke speler een startlijn voor zich heeft.

Een 'startlijn' is een lijn van 7 gaatjes langs de rand van het spelbord, recht voor de speler.

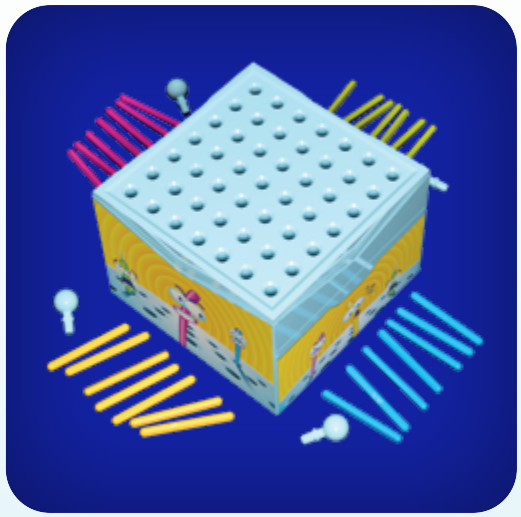
In een spel met 2 spelers moeten de spelers tegenover elkaar zitten.

• Kies 2 doolhoven en schuif een doolhof in elk van de 2 gleuven in de doos. Je mag zelf kiezen hoe je de doolhoven draait en welke kant naar boven wijst.



Leg de 2 ongebruikte doolhoven weg. Die heb je dit spel niet nodig.

• Kies een kleur en neem de **7 stokjes** in die kleur, plus **1 blokkade**. Plaats de stokjes en blokkade voor je neer: dit is je voorraad.



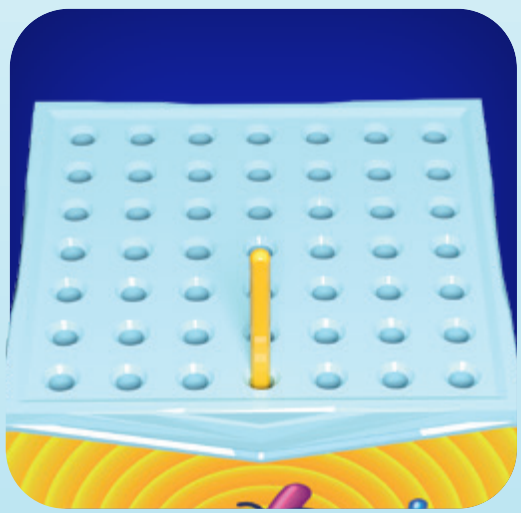
In een spel met 2 spelers nemen beide spelers 2 blokkades.

SPELVERLOOP

De jongste speler begint en daarna gaat het spel verder met de klok mee.

Voer tijdens je beurt een van de volgende 2 acties uit: **EEN STOKJE PLAATSEN** of **EEN STOKJE VERZETTEN**.

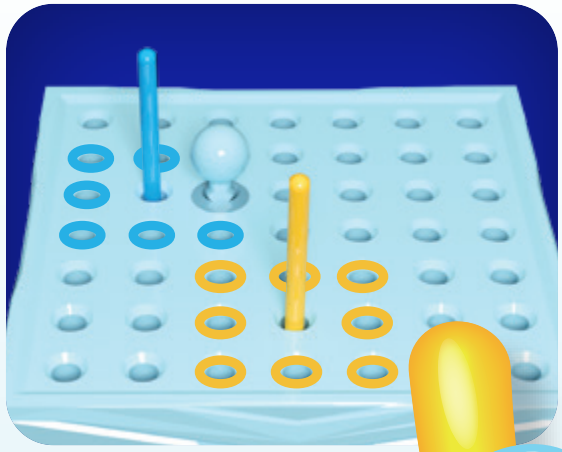
EEN STOKJE PLAATSEN



Neem 1 stokje uit je voorraad en plaats het in een van de lege gaatjes in je startlijn.

Je mag tijdens het spel zoveel stokjes gebruiken als je wilt.

EEN STOKJE VERZETTEN



Kies een van je stokjes die al in het spelbord staan en verzet het naar een aangrenzend leeg gaatje.

Opmerking: als je een stokje verzet, mag je nooit over een ander stokje of een blokkade springen.

EEN BLOKKADE PLAATSEN

(OPTIONEEL)

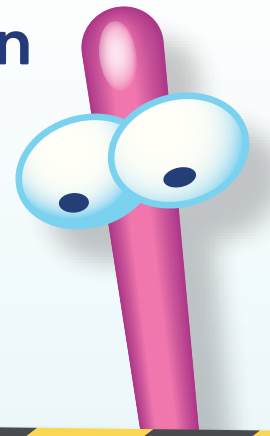
Op elk moment tijdens je beurt mag je 1 blokkade uit je voorraad nemen en in een vrij gaatje van het spelbord plaatsen.

Een blokkade blijft tot het einde van het spel liggen. Het gaatje is dan voor alle spelers geblokkeerd.



Let op: dit is optioneel. Je mag dus nog gewoon de andere actie uitvoeren.

In een spel met 2 spelers mag je tijdens je beurt 1 of 2 blokkades plaatsen.





Opmerking!

Als je tijdens je beurt geen stokjes kan plaatsen of verzetten, lig je uit het spel!

Je beurt is nu voorbij. Nu is de speler links van je aan de beurt.

PAS OP VOOR VALLENDE STOKJES!

Er zitten veel gaatjes in de doolhoven onder het spelbord. Misschien valt je stokje er wel in!

Als een van je stokjes in de doos valt, doet dat stokje niet meer mee aan het spel.



EINDE VAN HET SPEL

Als het je lukt om met een van je stokjes de overkant van het spelbord te bereiken, zonder dat je stokje in de doos valt, win je het spel.

Als er nog maar 1 speler over is in het spel, dan is die speler de winnaar.



Nederlandse vertaling en proeflezing: Tara Altena en Marijke Van Ham voor The Geeky Pen.

©2027 Blue Orange Edition.
Drop Maze en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange International, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu