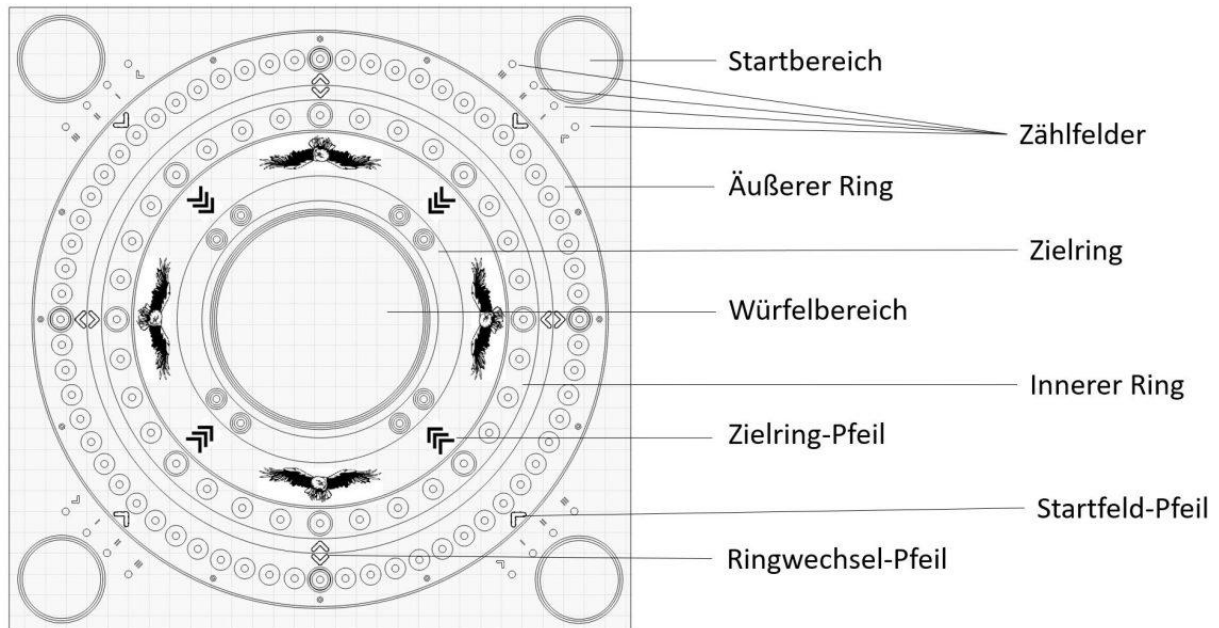


Anleitung Schritt für Schritt

Diese Anleitung stellt einen Schnelleinstieg zum ersten Kennenlernen von "The Inner Circle" dar. Weiterführende Informationen, Spezialfälle und Beispiele entnehmen Sie bitte - nach Lektüre dieser Anleitung - dem Regelbuch. (download unter www.Adler-Holzhandwerk.de/Anleitung).
Viel Freude beim Herausfinden!

Das Grundspiel

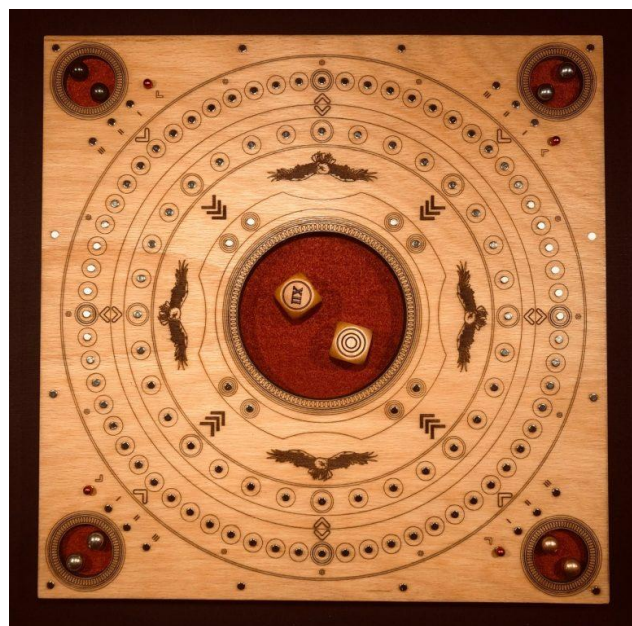


<Bezeichnungen der Bereiche und Elemente des Spielbrettes>

Im Bild rechts ist die Anordnung der Kugeln zu Beginn des Spiels zu sehen (bei 4 Spielern).

Das Spielbrett besteht im Wesentlichen aus den 4 Startbereichen, einem äußeren Ring, einem inneren Ring, dem Zielring sowie dem Würfelbereich in der Mitte.

Ziel des Spiels ist es, alle seine Kugeln vom Startbereich in den Zielring zu bekommen. Dabei ist es egal wo im Zielring man seine Kugeln "einlocht". Alle 8 Felder sind erlaubt.





Es gibt im Spiel 2 Würfel, einen Zahlenwürfel und einen Optionswürfel. Um mit einer Kugel herauszukommen darf man 3x mit dem Zahlenwürfel würfeln. Würfelt man eine VI, eine XII oder 3x den gleichen Wert, darf man eine seiner Kugeln vom Startbereich auf das Startfeld setzen.

Nun darf man ein weiteres Mal würfeln - jetzt allerdings mit beiden Würfeln. Dabei gibt der Zahlenwürfel die Anzahl der Felder vor welche mit der Kugel (im Uhrzeigersinn) zu fahren sind. Der 2. Würfel ist der Optionswürfel. Die Anwendung der hier gewürfelten Option ist freiwillig.

Lassen wir - für eine einfachere Erklärung - den Einsatz der gewürfelten Optionen zunächst einmal außen vor. Man bewegt seine Kugel nun entsprechend der gewürfelten Zahlen im Uhrzeigersinn entlang des äußeren Rings.

Trifft man dabei auf ein Feld an einem der 4 Ringwechsel-Pfeile, so muß man vom äußeren in den inneren Ring wechseln. Nun bewegt man sich weiter im inneren Ring. Auch hier gilt: Trifft man auf ein Feld an einem der 4 Ringwechsel-Pfeile, so muß man den Ring wechseln, also in diesem Falle vom inneren in den äußeren Ring.



Um seine Spielkugel im Zielring einzulochen, versucht man nun auf das Feld vor einem der 4 Zielring-Pfeile zu gelangen. Dabei muß man ihn, mit der gewürfelten Zahl, genau treffen. Dann darf man auf einem der beiden Felder, hinter dem Zielring-Pfeil, im Zielring "einlochen".



Hat man alle seine Spielkugeln erfolgreich "eingelocht", hat man die erste Runde gewonnen - aber noch nicht das gesamte Spiel. Nun darf man die Zählkugel auf den Zählfeldern um eine Position weiterschieben - und die nächste Runde beginnt.

**Wer als Erster seine Zählkugel auf Position III schieben kann
hat das Spiel gewonnen!**

Zu den Optionen:

Jedes Mal, wenn gewürfelt wird wirft man BEIDE Würfel, den Zahlen- und den Optionswürfel (außer, wenn man keine Kugel im Spiel hat und zum Rauskommen würfelt - dann wird nur der Zahlenwürfel verwendet). Die Anwendung der gewürfelten Option ist, wie oben bereits erwähnt, freiwillig. Verwendet man die Option nicht, verfällt sie.

Die Funktionen des Optionswürfels:



I / II:

Der gewürfelte Zahlenwert halbiert sich.



x 2:

Der gewürfelte Zahlenwert verdoppelt sich.



Kugeltausch:

Man darf eine seiner eigenen (im Spiel befindlichen) Kugeln mit der eines anderen Spielers austauschen.



Ringtausch:

Man darf - egal wo man gerade steht - vom inneren Ring in den äußeren - oder vom äußeren Ring in den inneren wechseln.



Richtungswechsel:

Man darf seine Kugel entgegen dem Uhrzeigersinn bewegen.



Einlochen:

Man darf eine beliebige, im Spiel befindliche, eigene Kugel sofort auf ein beliebiges Feld im Zielkreis setzen.

Durch die Anwendung gewürfelter Optionen ergeben sich im Spiel eine Reihe interessanter Möglichkeiten. So kann man z.B. einfach zwischen den Ringen wechseln, sich durch "Kugeltausch" in eine bessere Position bringen, die Richtung wechseln, einfach in einer beliebigen Position "einlochen" oder den gewürfelten Zahlenwert manipulieren.

Diese Möglichkeiten geben dem Spiel eine einzigartige Dynamik!

Die Memory-Erweiterung

Der Unterschied zum Grundspiel besteht im Wesentlichen darin, daß man sich nun nicht verwendete Optionen "merken" kann, um diese bei Bedarf anzuwenden und dabei unbegrenzt und frei zu kombinieren. Dies ermöglicht einen deutlichen komplexeren Spielverlauf!

Die Elemente der Memory-Erweiterung werden einfach auf das Grundspiel aufgesetzt, sie haften magnetisch.

4 x Memory - Eckaufsatz:

Ein Eckaufsatz enthält die Zählfelder identisch zum Grundspiel. Die Zählkugel wird ebenfalls vom Grundspiel übernommen. Zusätzlich enthält er noch 7 Memory – Felder (wo Optionen gespeichert werden können) sowie 4 Startfelder (wo die Spielkugeln bei Spielbeginn positioniert werden).



Neben den bekannten Optionen des Optionswürfels ist ganz rechts auf den Memory - Feldern eine weitere Option mit dem Symbol „^“ verfügbar. Dieses symbolisiert die Möglichkeit mit einer neuen Kugel rauszukommen. Wenn man also z.B. eine „VI“ oder eine „XII“ würfelt und diese nicht fahren möchte, kann man die mit diesen Zahlen verbundene Möglichkeit rauszukommen in Form dieses Symbols speichern und muß die Zahl in diesem Fall nicht fahren.

1x Zielringerweiterung:

Die Zielringerweiterung erweitert die Zielfelder von 8 auf 16. Somit können nun auch 4 Spieler mit jeweils 4 Kugeln gemeinsam spielen. Die Zielringerweiterung kann natürlich auch allein mit dem Grundspiel verwendet werden.



Ohne Erweiterung:

2 Spieler: jeweils max. 4 Kugeln

3 Spieler: jeweils max. 3 Kugeln

4 Spieler: jeweils max. 2 Kugeln

Mit Erweiterung:

2 Spieler: jeweils max. 4 Kugeln

3 Spieler: jeweils max. 4 Kugeln

4 Spieler: jeweils max. 4 Kugeln



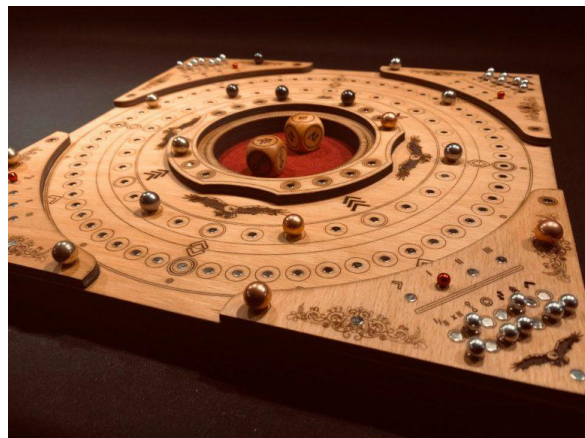
Bei Spielbeginn werden alle Optionskugeln auf der unteren Reihe der Optionsfelder positioniert. Möchte man sich im Laufe des Spiels eine (oder mehrere) Option(en) merken, schiebt man die entsprechende(n) Optionskugel(n) in die obere Position.

Beim Verwenden der Option wird die Optionskugel wieder in die untere Position geschoben. Ist eine Spielrunde beendet (nicht das gesamte Spiel), bleiben die gespeicherten Optionen erhalten.

Der Spieler, welcher am Zug ist, würfelt zuerst (oder verwendet die evtl. gemerkte Option "A" zum Rauskommen). Danach kann er alle verfügbaren Optionen frei anwenden, die gewürfelte Option speichern oder auch - wie im Basisspiel – die gewürfelte Option verfallen lassen (da er sie sich z.B. schon gemerkt hat).

Es dürfen also theoretisch alle gespeicherten Optionen hintereinander angewendet werden (inclusive der gerade gewürfelten). Es ist aber auch erlaubt keine Option anzuwenden – Optionen sind **IMMER** freiwillig.

Auch ist es egal ob man zuerst den gewürfelten Zahlenwert setzt oder zuerst die Optionen anwendet – oder den Zahlenwert zwischen den Optionen setzt.



Herzlichen Glückwunsch! Damit haben Sie die Grundlagen des Spiels erfolgreich erlernt!

Jetzt wünschen wir Ihnen viel Freude beim Erkunden der vielfältigen Möglichkeiten in der Welt von

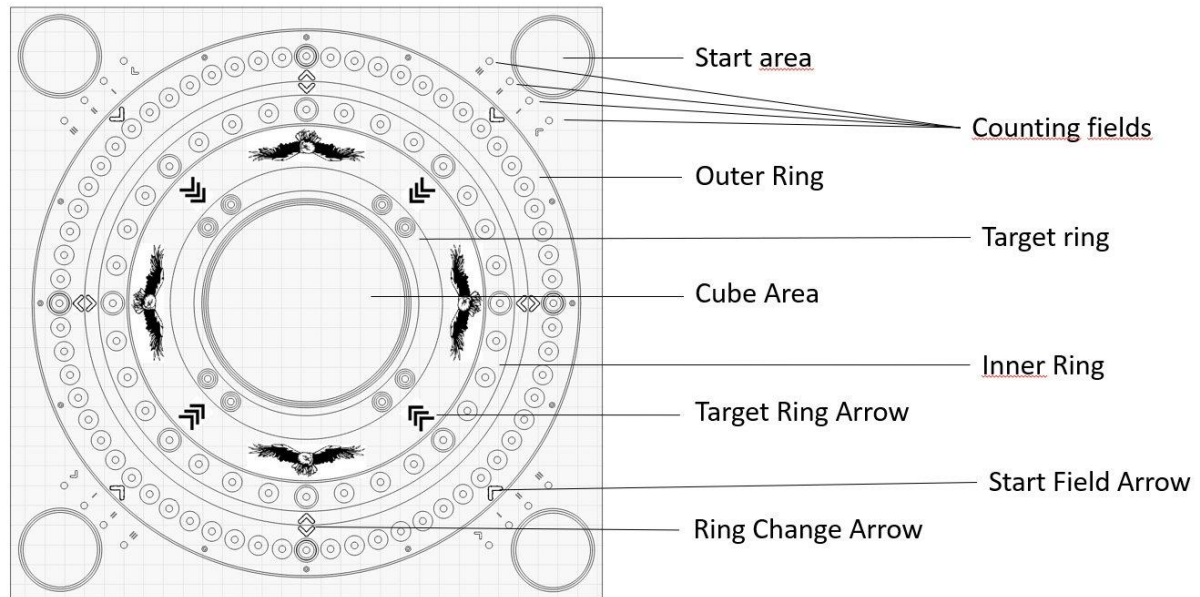
"The Inner Circle"



Step-by-step instructions

This guide is a quick introduction to getting to know "The Inner Circle" for the first time. For further information, special cases and examples, please refer to the rulebook after reading these instructions. (Download under www.Adler-Holzhandwerk.de/Anleitung). Have fun finding out!

The base game

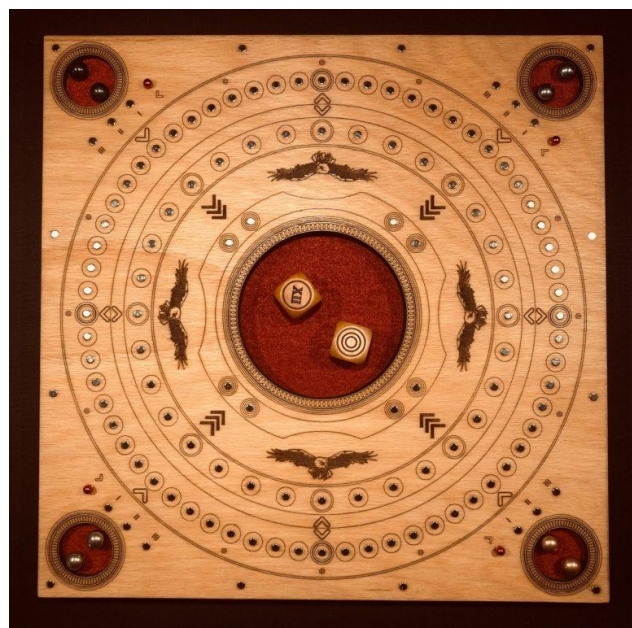


<Names of the areas and elements of the game board>

In the picture on the right you can see the arrangement of the balls at the beginning of the game (with 4 players).

The game board essentially consists of the 4 starting areas, an outer ring, an inner ring, the target ring and the dice area in the middle.

The goal of the game is to get all your balls from the starting area to the target ring. It doesn't matter where in the target ring you "hole" your balls. All 8 fields are allowed.





There are 2 dice in the game, a number dice and an option die. To come out with a ball, you may roll the number die 3 times . If you roll a VI, an XII or 3 times the same value, you may place one of your balls from the starting area onto the starting space.

Now you can roll the dice again - but now with both dice. The number die specifies the number of spaces to be moved with the ball (clockwise). The 2nd die is the option die. The use of the option rolled here is voluntary.

For a simpler explanation, let's leave out the use of the rolled options for the time being. You now move your ball clockwise along the outer ring according to the numbers rolled.

If you hit a space on one of the 4 ring change arrows, you have to switch from the outer to the inner ring. Now you move further in the inner ring. Again, if you hit a space at one of the 4 ring change arrows, you have to change the ring, in this case from the inner to the outer ring.



To hole your cue ball in the target ring, you now try to get to the field in front of one of the 4 target ring arrows. You have to hit him exactly with the number rolled. Then you may "hole" in the target ring on one of the two fields, behind the target ring arrow.



If you have successfully "holed" all your cue balls, you have won the first round - but not the entire game. Now you can move the counting ball one position further on the counting fields - and the next round begins.

**Whoever is the first to move his scoring ball to position III
won the game!**

To the options:

Every time the dice are rolled, you roll BOTH dice, the number cube and the option cube (except if you don't have a ball in the game and roll to get out - then only the number cube is used). The application of the rolled option is, as mentioned above, voluntary. If you don't use the option, it expires.

The functions of the option cube:



I / II:

The number value rolled is halved.



x 2:

The number value rolled doubles.



Ball exchange:

You may exchange one of your own balls (in play) with that of another player.



Ring exchange:

You can - no matter where you are - change from the inner ring to the outer ring - or from the outer ring to the inner ring.



Direction:

You may move your ball counterclockwise.



Put behind bars:

You may immediately place any of your own balls in play on any space in the target circle.

By using rolled options, there are a number of interesting possibilities in the game. For example, you can simply switch between the rings, put yourself in a better position by "swapping balls", change direction, simply "hole" in any position or manipulate the number value rolled.

These possibilities give the game a unique dynamic!

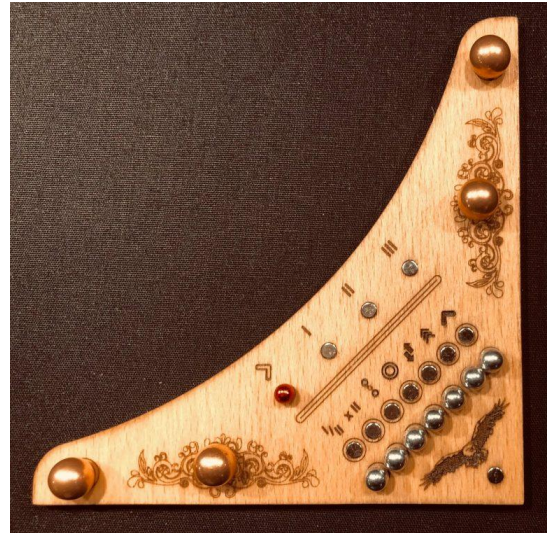
The Memory Expansion

The difference to the basic game is essentially that you can now "remember" unused options in order to apply them if necessary and combine them indefinitely and freely. This allows for a much more complex gameplay!

The elements of the memory expansion are simply placed on top of the base game, they stick magnetically.

4 x Memory - Corner Attachment:

A corner attachment contains the scoring fields identical to the basic game. The counting ball is also taken from the basic game. In addition, it contains 7 memory fields (where options can be saved) and 4 starting fields (where the cue balls are positioned at the start of the game).



In addition to the well-known options of the option cube, another option with the symbol "^" is available on the far right of the memory fields. This symbolizes the possibility of getting out with a new ball. So if, for example, you roll a "VI" or a "XII" and don't want to drive them, you can save the possibility of getting out associated with these numbers in the form of this symbol and do not have to drive the number in this case.

1x Target Ring Extension:

The target ring expansion expands the target fields from 8 to 16. This means that 4 players can now play together with 4 balls each. Of course, the target ring expansion can also be used alone with the base game.



Without extension:

2 players: max. 4 balls each
3 players: max. 3 balls each
4 players: max. each 2 balls

With extension:

2 players: max. 4 balls each
3 players: max. 4 balls each
4 players: max. 4 balls each



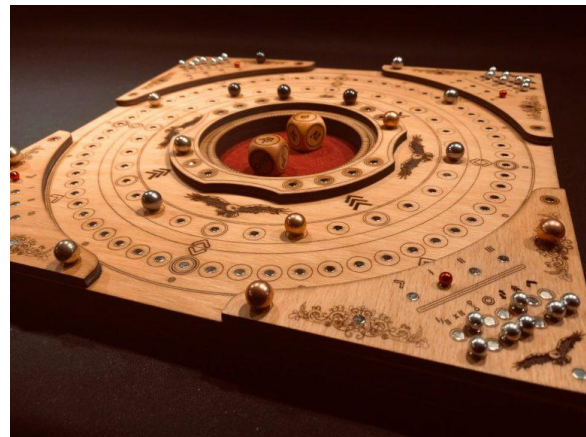
At the start of the game, all option balls are positioned on the bottom row of the radio spaces. If you want to remember one (or more) option(s) during the course of the game, you move the corresponding option ball(s) to the upper position.

When using the option, the option sphere is pushed back to the down position. When a game round is finished (not the entire game), the saved options are retained.

The player whose turn it is rolls the dice first (or uses the option "A" to get out). After that, he can freely apply all available options, save the rolled option or - as in the base game - let the rolled option expire (since he has already remembered it, for example).

Theoretically, all saved options can be applied one after the other (including the ones that have just been rolled). However, it is also allowed not to use an option – options are ALWAYS voluntary.

It also doesn't matter whether you place the diced numerical value first or apply the options first – or place the numerical value between the options.



Congratulations! With this, you have successfully learned the basics of the game!

Now we hope you enjoy exploring the many possibilities in the world of

"The Inner Circle"

