

NEURON

FÜR 1 BIS 4 SPIELER AB 8 JAHREN

Jedes Neuron-Plättchen besteht aus einer einzigartigen Kombination von Wegen und Sackgassen in vier unterschiedlichen Farben. Neuron beinhaltet zwei verschiedene Sätze von Neuron-Plättchen: **Sechseck** (= **Hexagon**) und **Quadrat**. Für ein Spiel wird jeweils nur einer der beiden Sätze benötigt. Neuron lässt sich in drei Spielvarianten spielen.

Wir empfehlen:

- Für Einsteiger: **Hexagon**
- Für Fortgeschrittene: **Quadrat**
- Für Profis: **Versetztes Quadrat**

SPIELZIEL

Ein komplettes Spiel geht über so viele Einzelpartien, wie Spieler teilnehmen. Die Spieler versuchen, durch Anlegen der Neuron-Plättchen möglichst viele und lange Wege gleicher Farbe zu verbinden. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

VORBEREITUNG

- Das **Punktetableau** wird gut erreichbar bereitgelegt.
- Jeder Spieler entscheidet sich für eine Farbe, legt seinen **Neuron-Stein** auf das Feld 0 des Punktetableaus, seinen **50er-Marker** auf das Feld 0 der 50er-Leiste und den **Farbmarker** vor sich ab.
- Die Spieler entscheiden sich für eine der drei Spielvarianten (Hexagon, Quadrat, Versetztes Quadrat). Der entsprechende Satz **Neuron-Plättchen** wird gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Der zweite Satz Neuron-Plättchen wird zurück in die Schachtel gelegt, er wird für dieses Spiel nicht benötigt.
- Jeder Spieler zieht 1 Neuron-Plättchen und hält es verdeckt auf der Hand, so dass nur er die Wege darauf sehen kann.
- 1 Neuron-Plättchen wird aufgedeckt und als Startplättchen in die Tischmitte gelegt.

SPIELBLAUF

Der älteste Spieler beginnt, danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug führt drei Schritte nacheinander aus:

1. **Plättchen legen**
2. **Wertung**
3. **Plättchen nachziehen**

INHALT

- 25 Neuron-Plättchen (Hexagon)
- 25 Neuron-Plättchen (Quadrat)
- 4 Neuron-Steine
- 4 50er-Marker
- 4 Farbmarker
- 1 Punktetableau



1. Plättchen legen

Neuron-Plättchen müssen immer mit einer ganzen Kante an mindestens ein bereits liegendes Plättchen angelegt werden. Das Plättchen darf nicht testweise an die Spielfläche gehalten werden und die Position und Ausrichtung des gelegten Plättchens darf nach dem Legen nicht mehr verändert werden.

2. Wertung

Alle Wege, die von neu gelegten Plättchen ausgehen, werden gewertet. Je länger der Weg, umso mehr Punkte gibt es. Jede gleichfarbige Fortsetzung auf einem bereits liegenden Plättchen zählt 1 Punkt. Das gerade gelegte Plättchen wird nicht mitgezählt.

Der Spieler addiert seine erzielten Punkte und zieht seinen Neuron-Stein auf dem Punktetableau um die entsprechende Anzahl Felder vor. Zieht er seinen Neuron-Stein hierbei über die 50 hinweg, schiebt er seinen 50er-Marker um ein Feld nach oben.

Achtung! Jeder Weg auf einem bereits liegenden Plättchen darf nur einmal gewertet werden, auch wenn derselbe Weg mit zwei unterschiedlichen Ausgängen gleicher Farbe des gerade gelegten Plättchens verbunden ist.



Nur der obere gelbe Weg auf dem gerade gelegten Plättchen findet keine gleichfarbige Fortsetzung und bringt somit keine Punkte. Die beiden roten Sackgassen auf dem Plättchen mit den drei gewerteten Wegen bringen beide Punkte, da sie jeweils als eigenständiger Weg gezählt werden. Insgesamt werden 8 Punkte erzielt.



Die bereits liegenden lila Wege bringen nur einmal 3 Punkte, obwohl sie mit zwei unterschiedlichen Ausgängen des gerade gelegten Plättchens verbunden sind. Insgesamt werden 5 Punkte erzielt.

3. Plättchen nachziehen

Zum Abschluss seines Zuges zieht der Spieler das oberste Neuron-Plättchen vom Nachziehstapel und hält es verdeckt auf der Hand, so dass nur er die Wege darauf sehen kann.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Wurde das letzte Plättchen des Nachziehstapels gezogen, legt und wertet jeder Spieler reihum sein letztes Neuron-Plättchen, ohne am Ende seines Zuges ein Plättchen nachzuziehen.

ENDE EINER PARTIE

Eine Partie endet, nachdem das letzte Neuron-Plättchen angelegt und gewertet wurde.

Die Neuron-Plättchen werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht ein Neuron-Plättchen auf die Hand.

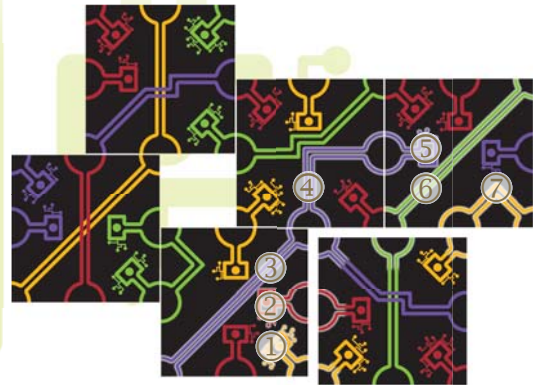
Der Spieler links vom letzten Startspieler deckt ein Startplättchen vom Nachziehstapel auf und beginnt die neue Partie mit seinem Zug.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal Startspieler war. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende aller Partien gewinnt.

VERSETZTES QUADRAT

In der Variante Versetztes Quadrat ist es dem Spieler am Zug zusätzlich erlaubt, sein quadratisches Neuron-Plättchen auch anzulegen, wenn es nur mit einer halben Kante an ein bereits liegendes Plättchen angrenzt.



Insgesamt werden 7 Punkte erzielt.

NEURON FÜR EINEN SPIELER

Das Solospiel folgt den normalen Regeln. Der Spieler versucht, in 24 Zügen eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Wie erfolgreich er dabei war, lässt sich in der jeweiligen Erfolgstabelle ablesen:

Erzielte

Punktzahl	Hexagon
0 - 159	Anfänger
160 - 189	Lehrling
190 - 209	Fortgeschrittener
210 - 229	Experte
230 - 249	Meister
250+	Großmeister

Erzielte

Punktzahl	Quadrat
0 - 149	Anfänger
150 - 179	Lehrling
180 - 199	Fortgeschrittener
200 - 219	Experte
220 - 239	Meister
240+	Großmeister

Erzielte

Punktzahl	Versetztes Quadrat
0 - 159	Anfänger
160 - 189	Lehrling
190 - 209	Fortgeschrittener
210 - 229	Experte
230 - 249	Meister
250+	Großmeister

Made in Germany, © 2010 HUCH! & friends

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Autor: Reiner Knizia, Gestaltung: HUCH! & friends

NEURON

FOR 1 TO 4 PLAYERS AGED 8 YEARS AND UP

Each **Neuron tile** consists of a unique combination of roads and dead ends in four different colours.

There are two different sets of Neuron tiles: **hexagonal** and **squared**. For a game of "Neuron", you only need one set. There are three variations.

We recommend:

- For beginners: "**Hexagon**" – use the hexagonal tiles.
- For advanced players: "**Square**" – use the squared tiles.
- For experts: "**Shifted Square**" – use the squared tiles.

AIM OF THE GAME

You play as many stages as there are players.

Players try to place Neuron tiles in such a way that they form as many long roads of one colour as possible. At the end of the game, the player with the most points wins the game.

PREPARATION

- Place the **scoring board** on the table so that it is within easy reach of all players.
- Each player chooses one colour, places his **Neuron piece** on space 0 of the scoring board, his "**50**"-marker on space 0 of the "50"-track and the **colour marker** in front of him on the table.
- Decide which variation you want to play (Hexagon, Square or Shifted Square). Shuffle the corresponding set of **Neuron tiles**, form a pile and place it face down on the table.
- The second set of Neuron tiles is put back into the box. Only one set is needed per game.
- Each player draws 1 Neuron tile and holds it secretly in his hand, so that he is the only one to see its roads.
- Turn over 1 Neuron tile and place it as the starting tile in the middle of the table.

HOW TO PLAY

The eldest player starts. Then play in a clockwise direction. The player whose turn it is carries out three actions, one after another:

1. **Placing a tile**
2. **Scoring**
3. **Drawing a new tile**

CONTENTS

- 25 Neuron tiles (hexagonal)
- 25 Neuron tiles (square)
- 4 Neuron pieces
- 4 "50"-markers
- 4 colour markers
- 1 scoring board



1. Placing a tile

Neuron tiles must always be placed so that one whole border is located next to at least one tile which is already lying on the table.

You may not by way of trial and error place a tile next to another tile that has already been played to see how it best matches. After having placed a tile, its position and orientation may not be changed any more.

2. Scoring

All roads that proceed from the newly placed tile are scored. One point is awarded for each road continuation of the same colour on each of the tiles that are already on the table. The roads on the newly placed tile are not counted.

The player adds all his points and moves his Neuron piece accordingly on the game board.

If his Neuron piece passes the 50, he moves his "50 marker" one space forward.

Note! Each way may only be counted once, even if the same way is connected by two different roads of the same colour on the newly placed tile.



On the newly placed tile, there is only one way out that does not continue a way of the same colour and is thus not counted. The two red dead ends on the tile with the three continued roads of the same colour are counted, since they count as two independent roads. In total, the player receives 8 points by playing this tile.



The purple roads on the tiles that are already on the table account for 3 points only once, even though they are connected to two different roads on the newly placed tile. In total, the player receives 5 points by playing this tile.

3. Drawing a new tile

At the end of his turn, the player draws the topmost Neuron tile from the draw pile and holds it secretly in his hand, so that he is the only one to see its roads.

Then it is the next player's turn.

Once the draw pile's last tile is drawn, each player in turn places and scores his last Neuron tile without drawing a new one at the end of his turn.

END OF THE STAGE

A stage ends when the last Neuron tile is placed and scored.

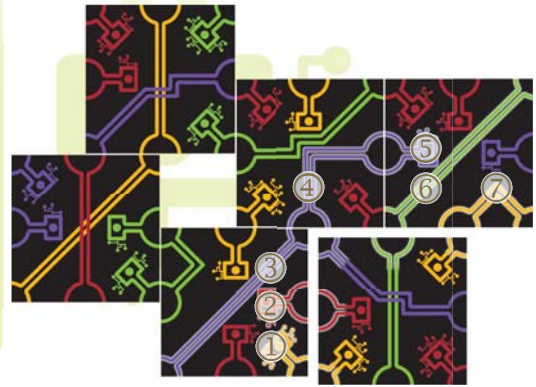
Shuffle the Neuron tiles and form a new face-down draw pile. Each player draws a Neuron tile. The player on the left of the last player turns over a starting tile from the draw pile and begins the new stage.

END OF THE GAME

The game is over after each player has begun a stage. At the end of all stages, the player with the most points wins the game.

SHIFTED SQUARE

In the variation, Shifted Square, you may also place your square Neuron tile so that only half of its border is adjacent to an already lying tile.



In total, the player scores 7 points by playing this tile.

NEURON FOR ONE SINGLE PLAYER

For the solitaire game, the rules of the basic game apply without any modification. The player tries to achieve as many points as possible within 24 turns. He may consult the following table in order to check his success.

Points	Hexagon	Points	Square
0–159	beginner	0–149	beginner
160–189	apprentice	150–179	apprentice
190–209	advanced player	180–199	advanced player
210–229	expert	200–219	expert
230–249	master	220–239	master
250+	grand master	240+	grand master

Points	Shifted Square
0–159	beginner
160–189	apprentice
190–209	advanced player
210–229	expert
230–249	master
250+	grand master

Made in Germany, © 2010 HUCH! & friends

Distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Author: Reiner Knizia, Design: HUCH! & friends, Translation: Birgit Irgang

NEURON

POUR 1 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS

Chaque **tuile Neuron** présente une combinaison unique de chemins et d'impasses de 4 couleurs.
Neuron contient 2 jeux différents de tuiles : **hexagonales et carrées**. À chaque partie, un seul des deux jeux est utilisé. Neuron propose 3 variantes de jeu.

Nous recommandons :

- Pour les débutants : **hexagones**
- Pour les confirmés : **carrés**
- Pour les pros : **carrés décalés**

BUT DU JEU

Une partie complète se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs.
Chaque joueur essaye de relier le plus grand nombre de chemins de même couleur qui soient les plus longs possibles. Le vainqueur sera celui qui totalisera le plus de points.

PRÉPARATION

- Placer le **tableau de marque** à portée de main.
- Chaque joueur choisit une couleur, place son **compteur** sur la case 0 du tableau de marque, son **marqueur « 50 »** sur la case 0 du compteur « 50 » et son **marqueur de couleur** devant lui.
- Les joueurs choisissent ensuite une des trois variantes (hexagones, carrés, carrés décalés). Mélanger le jeu de **tuiles Neuron** correspondant et placer la pile à portée de main.
- Le second jeu de tuiles est remis dans la boîte et ne sera pas utilisé pour cette partie.
- Chaque joueur pioche une tuile et la tient en main sans montrer aux autres les chemins représentés.
- Piocher une tuile et la placer comme tuile de départ au milieu de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue 3 actions consécutives :

1. **Placement d'une tuile**
2. **Décompte des points**
3. **Pioche d'une tuile**

CONTENU

- 4 compteurs
- 4 marqueurs « 50 »
- 4 marqueurs de couleur
- 1 tableau de marque
- 25 tuiles Neuron (hexagonales)
- 25 tuiles Neuron (carrées)



1. Placement d'une tuile

Le côté de la tuile Neuron placée doit toujours être adjacent au côté d'une tuile déjà posée.

Il est interdit de tester le placement d'une tuile avant la pose. Une fois posée, une tuile ne peut plus être ni déplacée, ni tournée.

2. Décompte des points

Tous les chemins qui partent de la nouvelle tuile posée sont alors comptabilisés. Chaque prolongement de la même couleur sur une tuile déjà posée rapporte 1 point. La tuile qui vient d'être posée ne compte pas. Le joueur additionne les points obtenus et avance son compteur du nombre correspondant de cases sur le tableau.

Si son compteur dépasse le 50, il fait avancer son marqueur « 50 » d'une case.

Attention ! Chaque portion de chemin sur une tuile déjà posée ne peut être comptabilisé qu'une seule fois, même si un même chemin est relié par deux extrémités de même couleur à la tuile qui vient d'être posée.



Sur la tuile posée, seul un chemin ne peut être prolongé de la même couleur et ne rapporte donc aucun point. Les deux impasses rouges sur la tuile avec les 3 chemins prolongés rapportent toutes deux 1 point car chacune est comptabilisée comme un chemin séparé. Le joueur marque 8 points au total.



Les chemins violets existants ne rapportent qu'une fois 3 points bien qu'ils soient reliés aux deux extrémités à la nouvelle tuile. Au total, le joueur marque 5 points.

3. Pioche d'une tuile

Pour finir, le joueur pioche la tuile supérieure de la pile et la tient en main sans montrer aux autres les chemins représentés.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Une fois la dernière tuile piochée, chaque joueur à tour de rôle pose et comptabilise sa dernière tuile Neuron sans en piocher de nouvelle.

FIN DE LA MANCHE

Une manche prend fin dès que la dernière tuile Neuron a été posée et comptabilisée.

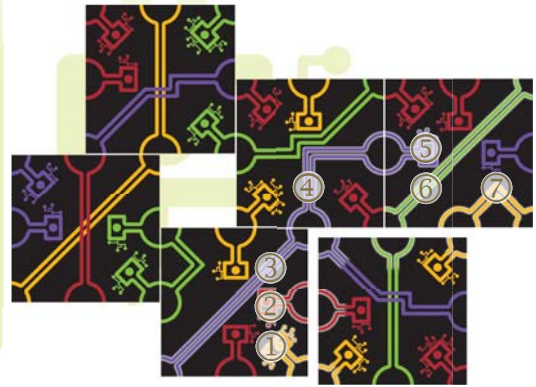
Chacun pioche une tuile. Le joueur assis à gauche de celui qui avait commencé la manche précédente retourne une tuile de départ de la pioche et entame la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand chaque joueur a entamé une fois une manche. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.

CARRÉS DÉCALÉS

Dans cette variante, un joueur peut aussi placer sa tuile Neuron de manière à ce que seule la moitié d'un côté soit en contact avec une tuile déjà posée.



Le joueur marque 7 points au total.

NEURON EN SOLITAIRE

Les règles du jeu solo restent les mêmes. Le joueur dispose de 24 coups pour marquer le maximum de points. Le tableau ci-dessous indique le niveau atteint :

Total

des points	Hexagones
0 – 159	Débutant
160 – 189	Apprenti
190 – 209	Confirmé
210 – 229	Expert
230 – 249	Maître
250+	Grand maître

Total

des points	Carrés
0 – 149	Débutant
150 – 179	Apprenti
180 – 199	Confirmé
200 – 219	Expert
220 – 239	Maître
240+	Grand maître

Total

des points	Carrés décalés
0 – 159	Débutant
160 – 189	Apprenti
190 – 209	Confirmé
210 – 229	Expert
230 – 249	Maître
250+	Grand maître

Made in Germany, © 2010 HUCH! & friends

Distribution :

Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Auteur : Reiner Knizia, Graphisme : HUCH! & friends, Traduction : Eric Bouret

NEURON

VOOR 1 TOT 4 SPELERS VANAF 8 JAAR

Elke **neurontegel** bestaat uit een unieke combinatie wegen en doodlopende wegen in vier verschillende kleuren.

Er zijn twee verschillende sets neurontegels: een set hexagonale en een set vierkante tegels. Voor een spelletje 'Neuron' heb je maar 1 set nodig. Er zijn drie mogelijke variaties.

We raden het volgende aan:

- Voor beginners: "**Hexagoon**" – gebruik de hexagonale tegels.
- Voor gevorderde spelers: "**Vierkant**" – gebruik de vierkante tegels.
- Voor experts: "**Verschoven Vierkant**" – gebruik de vierkante tegels.

DOEL VAN HET SPEL

Je speelt zoveel rondes als er spelers zijn.

De spelers proberen neurontegels zo te plaatsen dat ze zo lang mogelijke wegen van 1 kleur vormen. Op het einde van het spel wint de speler met de meeste punten.

VOORBEREIDING

- Leg het **scorebord** zo op tafel dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.
- Elke speler kiest een kleur, plaatst zijn **neuronpion** op veld 0 van het scorebord en de **50er markeersteen** op het veld 0 van de 50er lijst, en legt de **markeersteen** voor hem op tafel.
- Bepaal welke variant je wilt spelen (Hexagoon, Vierkant of Verschoven Vierkant). Schud de overeenkomstige set **neurontegels**, vorm een stapel en leg die gedekt op tafel.
- Leg de tweede set neurontegels terug in de doos. Per spel is maar 1 set nodig.
- Elke speler trekt 1 neurontegel en houdt die verborgen in zijn hand zodat hij als enige de wegen op de tegel ziet.
- Draai 1 neurontegel om en leg die als starttegel in het midden van de tafel.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Daarna wordt in wijzerzin gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert achtereenvolgens drie acties uit:

1. Een tegel leggen
2. Punten berekenen
3. Een nieuwe tegel trekken

INHOUD

- 25 neurontegels (hexagonaal)
- 25 neurontegels (vierkant)
- 4 neuronpionnen
- 4 50er markeerstenen
- 4 markeerstenen in 4 kleuren
- 1 scorebord



1. Een tegel leggen

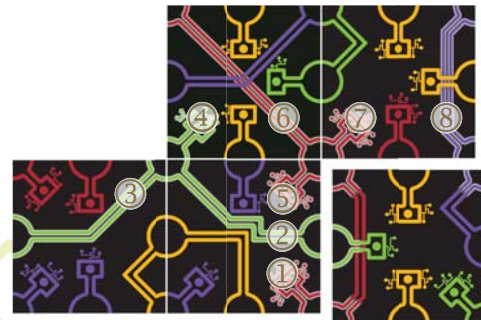
Neurontegels moeten altijd zo gelegd worden dat ze met een volledige zijde grenzen aan ten minste één tegel die al op tafel ligt. Je mag een tegel niet proefondervindelijk naast een al gespeelde tegel leggen om te kijken hoe die het best past. Eenmaal een tegel op tafel ligt, mag die niet meer van plaats of richting veranderd worden.

2. Punten berekenen

Alle wegen die over de zonet gelegde tegel lopen, leveren punten op. De speler krijgt één punt per reeds gelegde tegel waar een weg in dezelfde kleur doorloopt. De wegen op de zonet gelegde tegel leveren zelf geen punten op. De speler telt zijn punten op en verplaatst zijn neuronpion overeenkomstig op het scorebord.

Als hij zijn neuronpion daarbij over de 50 trekt, verplaatst hij zijn 50er markeersteen één veld naar boven.

Opmerking: Elke weg mag maar 1 keer gewaardeerd worden, zelfs indien dezelfde weg met 2 verschillende wegen in dezelfde kleur op de zonet gelegde tegel verbonden is.



Op de zonet gelegde tegel is er slechts één weg die niet in dezelfde kleur doorloopt en dus geen punten oplevert. De twee rode doodlopende wegen op de tegel met de drie doorlopende wegen van dezelfde kleur leveren punten op aangezien ze als twee onafhankelijke wegen tellen. In totaal verdient de speler met deze tegel 8 punten.



De paarse wegen op de reeds gelegde tegels leveren maar 1 keer 3 punten op, hoewel ze met twee verschillende wegen op de zonet gelegde tegel verbonden zijn. In totaal verdient de speler met deze tegel 5 punten.

3. Een nieuwe tegel trekken

Op het einde van zijn beurt neemt de speler de bovenste neurontegel van de trekstapel en houdt die verborgen in zijn hand zodat hij als enige de wegen op de tegel ziet.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Zodra de laatste tegel van de trekstapel genomen wordt, legt elke speler in zijn beurt zijn laatste neurontegel en krijgt de bijhorende punten, maar trekt geen nieuwe tegel meer op het einde van zijn beurt.

EINDE VAN DE RONDE

Een ronde zit erop wanneer de laatste neurontegel gelegd en gewaardeerd werd.

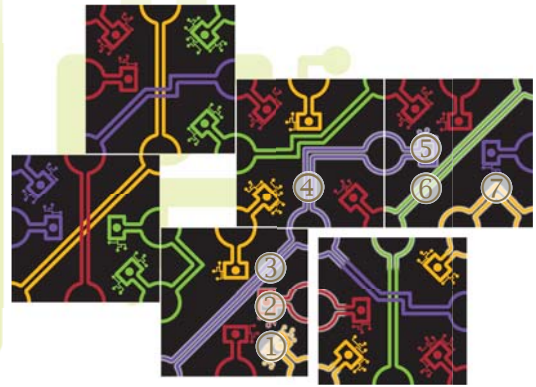
Schud de neurontegels en vorm een nieuwe gedekte trekstapel. Elke speler trekt een neurontegel. De speler links van de laatste speler draait een starttegel om van de trekstapel en begint de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is gedaan nadat elke speler een ronde begonnen is. De speler die op het einde van alle rondes het meeste punten verzameld heeft, wint het spel.

VERSCHOVEN VIERKANT

In de variatie Verschoven Vierkant mag je een vierkante neurontegel ook zo plaatsen dat slechts de helft van een zijde grenst aan een al gelegde tegel.



In totaal verdient de speler met deze tegel 7 punten.

NEURON VOOR ÉÉN SPELER

Bij een spel met één speler zijn dezelfde regels als voor het basisspel van toepassing. De speler probeert in 24 beurten zoveel mogelijk punten te verzamelen. Onderstaande tabel geeft weer hoe goed een speler gespeeld heeft.

Aantal punten	Hexagoon
0–159	beginner
160–189	leerling
190–209	gevorderde
210–229	expert
230–249	meester
250+	grootmeester

Aantal punten	Vierkant
0–149	beginner
150–179	leerling
180–199	gevorderde
200–219	expert
220–239	meester
240+	grootmeester

Aantal punten	Verschoven vierkant
0–159	beginner
160–189	leerling
190–209	gevorderde
210–229	expert
230–249	meester
250+	grootmeester

Made in Germany, © 2010 HUCH! & friends

Verdeler:

Hutter Trade GmbH + Co KG, Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Auteur: Reiner Knizia, Ontwerp: HUCH! & friends Vertaling: Bart Hillewaert