



KIRLO

AUTOR: Lukas Zühl

ILLUSTRATION & DESIGN: Arnold Reisse

LEKTORAT: die spiele|texter (Michael Csorba)

VERLAG: Kagu Spiele, info@kaguspiele.eu

Danksagung

Unser Dank gilt allen Content Creators und Spieltester*innen, deren Engagement, Feedback und Leidenschaft das Spiel bereichert haben.

Acknowledgements

Special thanks to all content creators and game testers whose dedication, feedback, and passion helped shape and improve the game.

Remerciements

Nous remercions tous les créateur.rices de contenu et testeur.euses de jeux dont l'engagement, les commentaires et la passion ont enrichi le jeu.

Agradecimiento

Queremos dar las gracias a todos los creadores de contenido y probadores del juego, cuyo compromiso, comentarios y pasión han enriquecido el juego.

Brettspielgiraffe, Brettspielglück, Brettspielperlen, Boardgamepanther, Boardgameteacher (Stephan Hildebrandt), Heimspiele.info, Herr der Spiele, MeepleCards, Sofahelden.

Agnes, Alin, Annika, Board Game Café Budapest, Brettspielhelden Dresden e.V., Brigitte, Christiane, Dagmar, Daniel, Daniela, Doris, Gunda, Heike, Iryna, Julia, Karin, Lian, Marcia, Mats, Michael, Petra, Petra, Sieglinde, Sinah, Tatjana, Tjark Schönfeld, Torsten.

Deutsch.....4

Kirlo Stufe 1: Feste Zuweisung.....5

Kirlo Stufe 2: Würfel-Pool.....9

Kirlo Stufe 3: Würfel-Reihe.....10

Kirlo für 2-3 Personen.....11

English.....12

Kirlo level 1: Fixed assignment.....13

Kirlo level 2: Dice pool.....17

Kirlo level 3: Dice queue.....18

Kirlo for 2-3 players.....19

France.....20

Kirlo niveau 1: Attribution fixe.....21

Kirlo niveau 2: Tas de dés.....25

Kirlo niveau 3: Série de dés fixe.....26

Kirlo pour 2-3 personnes.....27

Español.....28

Kirlo Nivel 1: Distribución fija.....29

Kirlo Nivel 2: Conjunto de dados.....33

Kirlo Nivel 3: Hilera de dados.....34

Kirlo para 2-3 personas.....35



 Willkommen bei KIRLO, dem Brettspiel für alle Gelegenheiten! Was heißt „KIRLO“ eigentlich? Es ist Esperanto und bedeutet Wirbel oder Strudel. Wenn ihr euch den Spielplan anschaut, seht ihr sicherlich sofort, wieso das Spiel so heißt. KIRLO könnt ihr in verschiedenen Varianten spielen, die wir in den folgenden Kapiteln schrittweise einführen werden.

MATERIAL

- 1 Spielplan
(beidseitig bedruckt)
- 1 Spielregel
- 6 Würfel
(1 pro Farbe)
- 30 Spielsteine
(5 pro Farbe)



SPIELVARIANTEN

Ihr könnt Kirlo in mehreren Varianten, die einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben, spielen. Sie unterscheiden sich in der Art und Weise, wie die Würfel verteilt und gewürfelt werden:

Feste Zuweisung (Seite 5), gemeinsamer **Würfel-Pool** (Seite 9), gemeinsame **Würfel-Reihe** (Seite 10) oder **Spielplanseite B** für **2–3 Personen** (Seite 11).



Stufe 1:
feste Zuweisung
(einfach)



Stufe 2:
Würfel-Pool
(mittel)



Stufe 3:
Würfel-Reihe
(schwer)

Spielplanseite A

KIRLO Stufe 1: Feste Zuweisung

Dies ist die einfachste Variante des Spiels – die anderen bauen hierauf auf.
Ihr spielt mit fest zugewiesenen Farben.

Diese Variante ist die richtige für euch, wenn ihr:

- das Spiel gerade **neu erlernt**, oder
- es **einfach** halten möchtet, da ihr pro Zug nur die Steine einer Farbe zur Auswahl habt, *und*
- **nicht mehr als 6 Personen** seid, da es maximal sechs Farben im Spiel gibt.

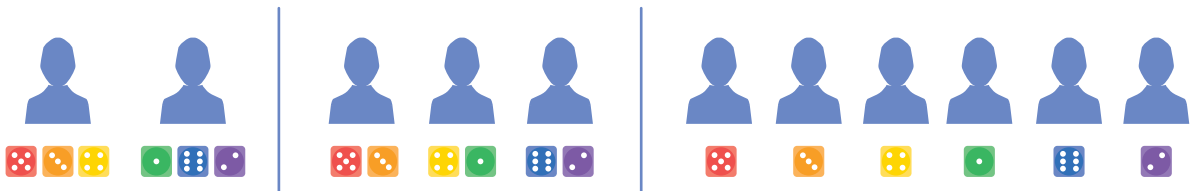
SPIELZIEL

Wer zuerst alle eigenen Spielsteine ins Ziel bringt, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG

FARBEN ZUWEISEN:

Teilt die farbigen Würfel gleichmäßig unter euch auf.



Seid ihr zu zweit, erhält jeder drei Farben, zu dritt je zwei Farben und sonst je eine. Spielt ihr zu viert oder fünft, sortiert die übrige(n) Farbe(n) aus.

SPIELSTEINE AUFSTELLEN:

Legt die Spielsteine auf die farblich passenden **Startfelder auf dem äußersten Ring** des Spielplans.

STARTSPIELER BESTIMMEN:

Wer am **buntesten** angezogen ist, fängt an.

SPIELABLAUF

Seid ihr zu zweit oder zu dritt, spielt ihr in jeder Runde mit einer anderen Farbe.

Das funktioniert wie folgt:

Bist du an der Reihe, wählst du einen beliebigen deiner Würfel für deinen Zug. Darfst du einen weiteren Zug ausführen, verwendest du den gleichen Würfel.

Am Ende des Zuges legst du den gerade gespielten Würfel beiseite.

Du spielst in der nächsten Runde eine andere verbleibende Farbe.

Erst nachdem du jede Farbe einmal gespielt hast, legst du wieder alle deine Würfel auf einen Haufen und kannst erneut frei wählen.

Hast du alle Steine einer Farbe ins Ziel gebracht, entfernst du den zugehörigen Würfel dauerhaft. War dies dein letzter Würfel, hast du gewonnen, ansonsten ist der nächste Spieler dran und du spielst in der nächsten Runde mit den verbleibenden Farben weiter.

Variante für 3 Spieler: Wollt Ihr es einfacher, spielt jeder mit nur einer Farbe.

Alle weiteren Punkte gelten für ALLE VARIANTEN des Spiels. (Nur die Wahl des Würfels beim erneuten Würfeln unterscheidet sich leicht in den Stufen 2 und 3, S. 9+10.)

REIHENFOLGE:

Es wird nacheinander im Uhrzeigersinn gespielt.

Sobald du an der Reihe bist, führst du folgende Schritte aus:

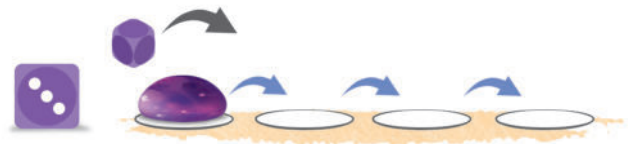
WÜRFELN:

Nimm deinen Würfel und würfle **einmal**.

ZIEHEN:

Ziehe einen Spielstein **derselben Farbe** um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.

Wenn du z. B. eine 3 mit dem lila Würfel gewürfelt hast, musst du einen lila Stein 3 Felder weit ziehen.

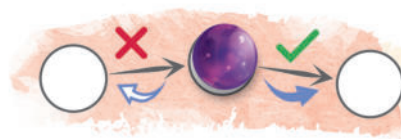


Beim ZIEHEN musst du beachten:

PFEILRICHTUNG:

Du darfst die Steine nur **in Richtung der Pfeile** ziehen.

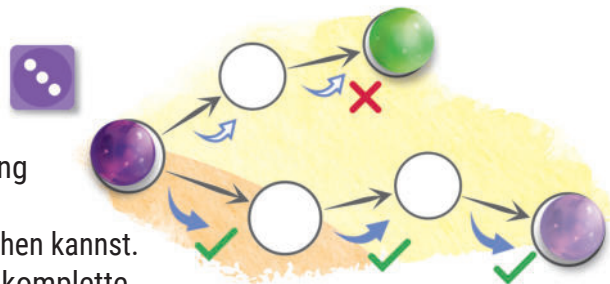
An Verzweigungen kannst du frei wählen, welchen Weg du mit deinem Stein ziehen möchtest (vorausgesetzt, der Weg ist nicht blockiert).



BLOCKADEN:

Du darfst mit deinem Stein **nicht über andere Steine springen**.

Blockiert ein Stein den Weg, musst du deinen Stein entlang einer anderen freien Bahn ziehen. Es besteht **Zugzwang**, solange du einen deiner Steine die komplette Augenzahl ziehen kannst. Falls alle deine Steine blockiert sind und du sie nicht die komplette Augenzahl ziehen kannst, musst du **passen** und die nächste Person ist dran.



SCHLAGEN:

Du darfst einen Stein **mit genauem Wurf** schlagen und **zurück auf eine Startposition setzen**.



Du darfst nun **erneut würfeln** und einen weiteren Zug mit einem beliebigen Stein derselben Farbe durchführen. Wenn ein Stein z. B. drei Felder vor deinem steht und du würfelst eine 3, dann kannst du den anderen Stein wegnehmen und deinen Stein auf dieses Feld ziehen.



Den geschlagenen Stein legst du nun **zurück auf ein beliebiges freies Startfeld der passenden Farbe**.

Du darfst nun erneut würfeln und einen weiteren Zug mit einem beliebigen Stein derselben Farbe durchführen!



Hinweis:

Welche Farbe der geschlagene Stein hat, ist völlig egal, d. h. du kannst sogar deine eigenen Steine schlagen, um dir auf Kosten des einen Steins einen weiteren Zug zu verdienen.

STERNFELD:

Auf das Sternfeld (*Ziel*) in der Mitte darfst du nur mit **genauem Wurf** ziehen.

Schaffst du dies, darfst du den **Stein nehmen** und vor dir ablegen. War dies dein **letzter Stein**, hast du **GEWONNEN!**

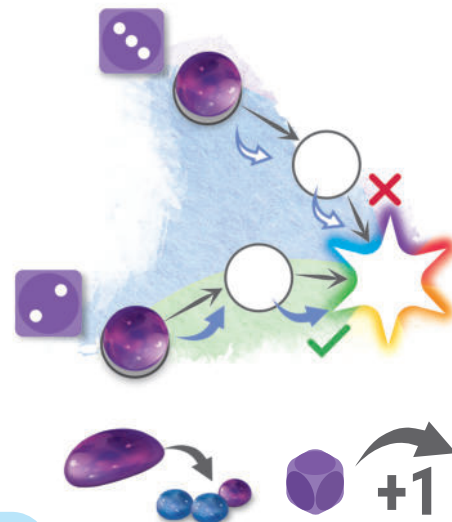
Wenn nicht, darfst du nun **erneut würfeln** und einen weiteren Zug ausführen.

Wenn das Ziel also z. B. zwei Felder vor dir ist und du eine 3 würfelst, klappt das nicht – du brauchst eine 2. Bei einer höheren Zahl wirkt das Feld wie blockiert und du kannst weitermachen wie im Absatz vorher beschrieben.

Hinweise:

Für jede Farbe gibt es genau ein Startfeld, von dem man mit einer gewürfelten 6 direkt ins Ziel gelangen kann (*vorausgesetzt, der Weg ist frei*). Die zugehörigen Felder sind größer.

Achte darauf, dass du nicht unbedingt mit deinen Steinen bis direkt vor das Sternfeld ziehst. Sonst musst du zwingend eine 1 würfeln.



ZUGENDE:

Dein Zug endet, nachdem du deinen Spielstein gezogen hast und keinen weiteren Zug ausführen darfst, weil dieser Stein nicht das Ziel erreicht hat und keinen anderen Stein geschlagen hat. **Die nächste Person ist nun an der Reihe.**

Die Runde endet, wenn alle Spieler am Zug waren.

VARIANTE für 2–3 Personen

Die Würfel werden zu Beginn des Spiels gewürfelt.

SPIELZUG:

Bist du an der Reihe, darfst du dir einen der Würfel aussuchen (*aber nicht verändern*). Sind alle deine Würfel aufgebraucht, würfelst du sie neu.

Spielplanseite A

KIRLO Stufe 2: Würfel-Pool (*wählbare Farben*)

Statt mit fest zugewiesenen Farben zu spielen, spielt ihr flexibel mit allen Farben und wählt diese aus dem gemeinsamen Pool an Würfeln aus.

Diese Variante ist die richtige für euch, wenn ihr:

- **mit allen sechs Farben** spielen wollt, egal wie viele ihr seid, *oder*
- **mehr als 6 Personen** seid, *oder*
- **mehr knobeln** wollt, da man hier alle Steine im Blick haben muss, nicht nur die einer Farbe.

Die Regeln ändern sich im Vergleich zu **Stufe 1** nur leicht, und zwar wie folgt:

SPIELZIEL:

Es gewinnt, wer am Ende die **meisten Steine** eingesammelt, d. h. ins Ziel gebracht, hat.

WÜRFEL-POOL:

Legt die sechs farbigen Würfel **auf einen Haufen** in der Mitte des Tisches.

WÜRFEL WÄHLEN:

Bist du an der Reihe, wähle einen Würfel **aus dem Pool** und wirf ihn.
Ziehe nun nach den üblichen Regeln einen Stein derselben Farbe.

Nach dem Schlagen eines Steines musst du **denselben Würfel** für deinen neuen Wurf nehmen.

Nach dem Erreichen des Ziels musst du **einen neuen Würfel** aus dem Pool (*andere Farbe*) für deinen neuen Wurf nehmen. Lege den anderen beiseite (*nicht in den Pool zurück*). Sollte der letzte Stein einer Farbe das Ziel erreicht haben, kann der Würfel zurück in die Schachtel gelegt werden, da nur mit den verbleibenden Farben weitergespielt wird.

ZUGENDE:

Lege den Würfel beiseite (*nicht in den Pool zurück*). Es wird mit den verbleibenden Würfeln weitergespielt, **bis der Pool leer ist**. Erst dann werden **alle Würfel wieder in die Mitte** gelegt und es geht von vorne los.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, **wenn der letzte Spielstein ins Ziel gebracht wurde**. Nun **zählt** ihr, wie viele Steine ihr jeweils eingesammelt habt. Wer die meisten Steine hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Spielplanseite A

KIRLO Stufe 3: Würfel-Reihe (wechselnde Farben)

Diese Variante baut auf der Stufe 2 auf und erhöht den Schwierigkeitsgrad dadurch, dass die Würfel nun in einer festen Reihenfolge gespielt werden müssen.

Diese Variante ist die richtige für euch, wenn ihr:

- **zu zweit oder zu dritt** seid (*mehr Personen sind auch möglich, aber der strategische Aspekt nimmt dann ab*) und
- **strategisch** gegeneinander spielen wollt und
- **mehr Zeit** pro Runde investieren möchtet.

Die Regeln ändern sich im Vergleich zu **Stufe 2** nur leicht, und zwar wie folgt:

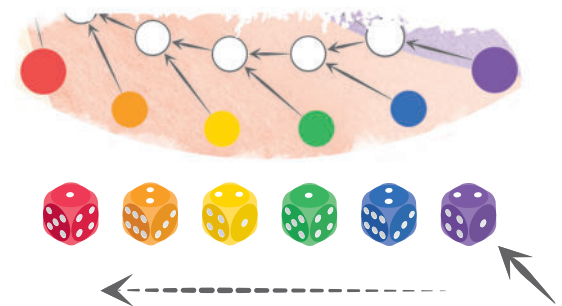
SPIELAUFBAU UND SPIELZIEL:

Wie in **Stufe 2**, also immer alle Steine nutzen und die meisten Steine ins Ziel bringen, um zu gewinnen.

WÜRFEL-REIHE:

Würfelt zu Beginn des Spiels alle farbigen Würfel und reiht sie so, wie sie gefallen sind, in der Mitte des Tisches auf. Sortiert sie in derselben Reihenfolge wie die Felder auf dem Spielplan.

Bist du an der Reihe, **nimm den ersten Würfel aus der Reihe, OHNE ihn neu zu würfeln**. Ziehe nun nach den üblichen Regeln einen Stein derselben Farbe um die genommene Augenzahl.



Hinweise:

Schau dir genau an, welche Würfel als nächstes drankommen – vielleicht kannst du einen guten Zug deines Gegners vereiteln oder deinen eigenen nächsten Zug begünstigen.

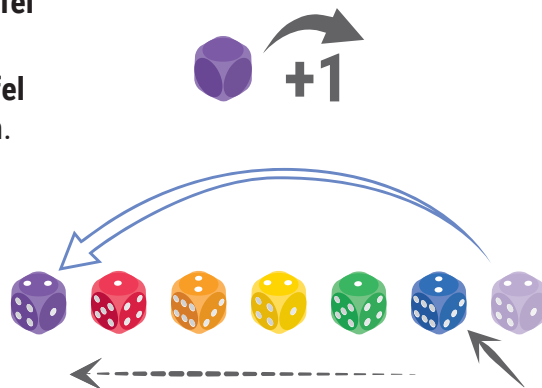
Sollte nur noch ein Würfel übrig sein, gibt es keine Reihe mehr und ihr wechselt euch einfach mit dem Würfeln ab.

Nach dem Schlagen eines Steines musst du **denselben Würfel** (gleiche Farbe) für deinen neuen Wurf nehmen.

Nach dem Erreichen des Ziels musst du **den nächsten Würfel** aus der Reihe (nächste Farbe) für deinen neuen Zug nehmen. Würfle vorher den gerade genutzten Würfel und lege ihn ans Ende der Reihe. Sollte der letzte Stein einer Farbe das Ziel erreicht haben, kann der Würfel zurück in die Schachtel gelegt werden, da nur mit den verbleibenden Farben weitergespielt wird.

ZUGENDE:

Würfle den Würfel und lege ihn so, wie er gefallen ist, **ans Ende der Reihe**. Dann ist die nächste Person an der Reihe.



Spielplanseite B

KIRLO für 2–3 Personen

Spielziel, Spielaufbau und Spielablauf entsprechen Kirlo **Stufe 1**:
Feste Zuweisung mit 5 oder 6 Spielern.

Bedeutung der SYMBOLE

Endet der Zug auf einem der folgenden Felder, dann:



TAUSCHE die Position **zweier beliebiger** Spielsteine.

Hinweis:

Ignoriert hierbei die Farbe des Startfelds.



HOLE einen bereits vor der gegnerischen Person **abgelegten Stein zurück** ins Spiel auf ein Startfeld der passenden Farbe. Sollte keines frei sein, dann auf ein beliebiges Startfeld.



🇬🇧 Welcome to KIRLO, the board game for all occasions! What does "KIRLO" actually mean? Well, it's Esperanto and means whirl or vortex. If you look at the game board, you'll immediately see why the game is called that. You can play Kirlo in different variants, which we will introduce step by step in the following chapters.

MATERIAL

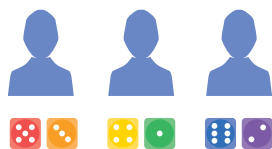
- 1 game board
(printed on both sides)
- 1 rulebook
(this one)
- 6 dice
(1 per colour)
- 30 tokens
(5 per colour)



GAME VARIANTS

You can play Kirlo in several variants with different levels of difficulty. They differ in the way the dice are distributed and rolled:

Fixed assignment (page 13), shared **dice pool** (page 17), shared **dice queue** (page 18) or **game board side B** for **2–3 players** (page 19).



Level 1:
fixed assignment
(simple)



Level 2:
dice pool
(medium)



Level 3:
dice queue
(hard)

Game board side A

KIRLO level 1: Fixed assignment

This is the simplest version of the game – the others build on this. You play with fixed assigned colours.

This variant is the right one for you if you:

- are just **learning** the game, or
- want to keep it **simple**, as you only have the tokens of one colour to choose from per turn, and there **no more than six players**, as there is a maximum of six colours in the game.

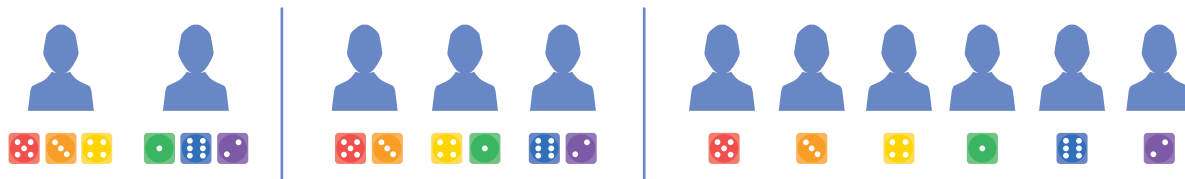
AIM OF THE GAME

The first player to get all their tokens from the starting spaces on the outer ring to the target space in the centre wins.

GAME PREPARATION

ASSIGN COLOURS:

Divide the coloured dice evenly among you.



In a 2-player game, you each get three colours. In a 3-player game, you each get two colours, otherwise you each get one colour. In games with 4 or 5 players, put the remaining two or one colours aside.

SET UP THE TOKENS:

Place the tokens on the matching coloured **starting spaces on the outermost ring** of the game board.

DETERMINE THE STARTING PLAYER:

Whoever is dressed in the **most colourful clothes** goes first.

GAMEPLAY

In a **2- or 3-player game**, you will play a different colour every round.

This works as follows:

When it's your turn, choose one of your dice for your turn. If you are allowed to take another turn, use the same die.

At the end of your turn, put the die you have just played aside so that you can play another remaining colour in the next round.

You must use each die before you can put them back on a pile in front of you and choose freely again.

If the last token of a colour is brought to the target space, put the die back in the box. If this was your last die, you win, otherwise it's the next player's turn and you play the remaining colours in your next turn.

Version for 3 players: If you want to make it easier, each player uses only one colour.

The following points are valid for ALL GAME VARIANTS.

(Only the choice of dice differs slightly in levels 2 and 3 when you gain a second throw. Page 17+18)

TURN ORDER:

The game is played in **clockwise order**.

As soon as it is your turn, perform the following steps:

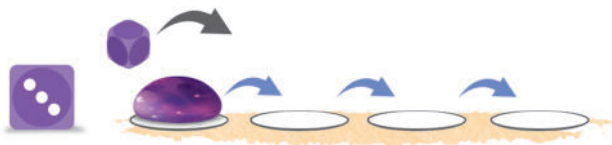
ROLL THE DICE:

Take your dice and roll **once**.

MOVE:

Move a token of the **same colour** forward by the number rolled.

For example, if you roll a 3 on the purple die, you must move a purple token 3 spaces.

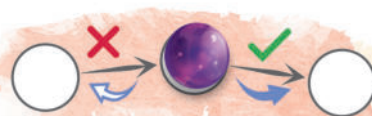


Note these while MOVING:

ARROWS:

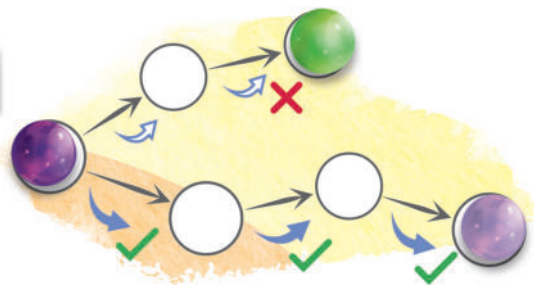
You may only move the tokens **in the direction of the arrows**.

When reaching a junction, you are free to choose which path you want to take with your token (*provided the path is not blocked*).



COMPLETE MOVE:

You must move a token for exactly the number of spaces rolled by your dice, e.g. three spaces if you rolled a 3.

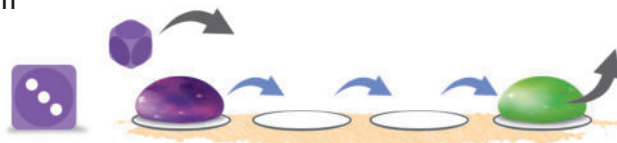


BLOCKADES:

You may **not jump over other tokens** with your token.

If a token blocks the path, you must move your token along another free path. You are **forced to move** as long as you can move one of your tokens exactly the number you rolled.

If all your tokens are blocked and you cannot move them to the exact number you rolled, you must **pass**, and it is the next player's turn.



HIT:

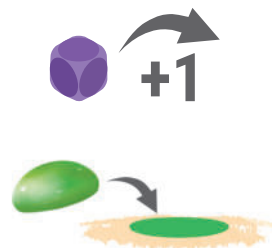
You may hit a token **with an exact roll** and place it **back on a starting space**.

You can now **roll the dice again** and make another move with any token of the same colour.

For example, if a token is three spaces in front of yours and you roll a 3, you can remove the other token and move your token to this space.

You now place the captured token **on any free starting space of the matching colour**.

You can now roll again and make another move with any piece of the same colour!



Note:

It doesn't matter what colour the token you hit is, i.e. you can even hit your own tokens to earn another move at the cost of one token.

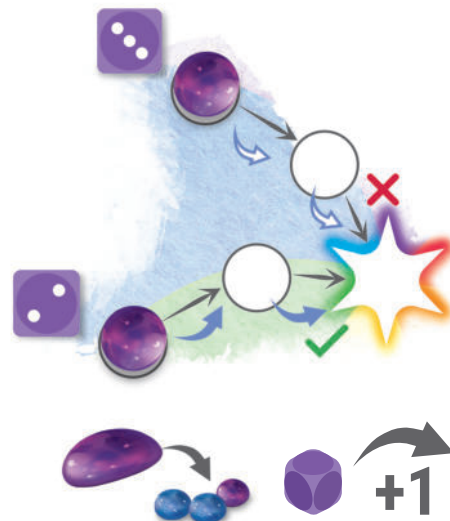
STAR SPACE:

You may only move to the star space (*target*) in the centre **with an exact roll**.

If you manage this, you can **pick up** the token and place it in front of you. If this was your **last token**, you **WIN!**

If not, you can now **roll the dice again** and make another move.

For example, if the target is 2 spaces in front of you and you roll a 3, it won't work – you need a 2. If the number is higher, the field is blocked, i.e. you must choose another path.



Notes:

There is exactly one starting space for each colour, from which you can go directly to the target with a rolled 6 (*provided the path is clear*). The corresponding spaces are highlighted with a coloured border.

Mind that if you move a token directly next to the target, you can only continue with it if you roll a 1.

END OF TURN:

Your turn ends after you have moved your token and are not allowed to make another move, because this token has not reached the centre and has not hit another token. **It is now the next player's turn.**

The round ends when all players have taken their turn.

VARIANT for 2–3 player

Roll the dice at the start of the game.

YOUR TURN:

When it is your turn, you may choose one of the dice (*but not change it*). Once all your dice have been used up, you roll them again.

Game board side A

KIRLO level 2: Dice pool (*selectable colours*)

Instead of playing with fixed colours, you play flexibly with all colours and select them from the shared pool of dice.

This variant is the right one for you if you:

- want to play **with all six colours**, no matter how many players you are, or
- there are **more than 6 players**, or
- want to **puzzle more**, because here you must keep an eye on all the tokens, not just those of one colour.

The rules change only slightly compared to **level 1**, as follows:

AIM OF THE GAME:

The player who has collected **the most tokens** at the end, i.e. moved them to the target space, wins.

DICE POOL:

Place the six coloured dice **in a pile** in the middle of the table.

CHOOSE DICE:

On your turn, choose a dice **from the pool** and roll it. Now move a token of the same colour according to the regular rules.

After hitting a token, you must use the same die (*same colour*) for your new roll.

After reaching the target space, you must **take a new dice** from the pool (*different colour*) for your new roll. Put the other one aside (*not back into the pool*). If the last token of a colour has reached the target, the dice can be put back in the box, as the game only continues with the remaining colours.

END OF TURN:

Set the dice aside (*do not put them back into the pool*). The game continues with the remaining dice **until the pool is empty**. Only then are **all the dice placed back in the centre** and the game continues.

END OF THE GAME:

The game ends **when the last token reached the target space**. Now you count how many tokens you have collected. The player with the most tokens wins the game.



Game board side A

KIRLO level 3: Dice queue (*alternating colours*)

This game variant builds on **level 2** and raises the difficulty level: Now, the dice must be played in the order they are laid out.

This variant is the right one for you if you:

- are **playing with two or three players** (*more are also possible, but then the strategic aspect decreases*), and
- want to play **strategically** against each other *and*
- you want to invest **more time** per round.

The rules change only slightly compared to **level 2**, as follows:

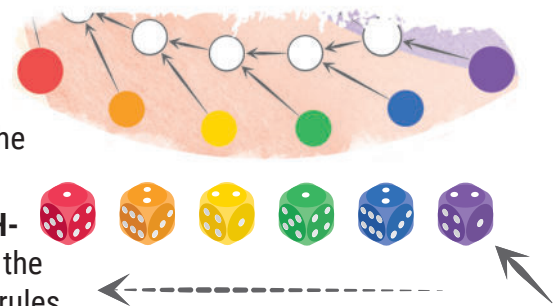
GAME STRUCTURE AND AIM:

As in **level 2**, i.e. always use all the tokens and get the most tokens to the target space to win.

DICE QUEUE:

At the start of the game, roll all the coloured dice and line them up in the middle of the table without changing their results. Sort them in the same order as indicated on the game board.

When it is your turn, **take the first die from the queue WITH-OUT re-rolling it**. Now move a token of the same colour by the number on the die you have taken according to the regular rules.



Note:

Look carefully at which dice are next in line – you might ruin a good move by your opponent or favour your own next move.

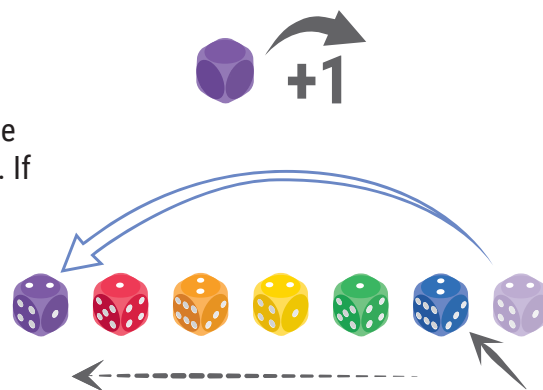
If there is only one die left, there is no more queue and you simply take turns rolling that die.

After hitting a token, you must use the same die (*same colour*) for your new roll.

After reaching the target space, you must take **the next die from** the queue (*next colour*) for your new move. First roll the dice you have just used and place it at the end of the queue. If the last token of a colour has reached the target space, the die can be put back in the box, as the game only continues with the remaining colours.

END OF TURN:

Roll the die and place it **at the end of the queue** without changing its result. Then it is the next player's turn.



Game board side B

KIRLO for 2–3 players

Aim of the game, game structure and game play correspond to Kirlo **level 1**:
Fixed assignment with 5 or 6 players.

Meaning of the SYMBOLS. *If the move ends on one of the following spaces, then:*



EXCHANGE the position of **any two** tokens.

Note:

Ignore the colour of the starting space.



RETURN a token that has already been placed in front of the opponent **into play** on a starting space of the matching colour. If there is none available, place it on any starting space.



 Bienvenue à KIRLO, le jeu de société pour toutes les occasions ! Que signifie "Kirlo" au juste ? C'est de l'espéranto et cela signifie tourbillon ou vortex. Si vous regardez le plateau de jeu, vous verrez tout de suite pourquoi le jeu s'appelle ainsi. Vous pouvez jouer à Kirlo de différentes manières, que nous présenterons progressivement dans les chapitres suivants.

Matériel de jeu

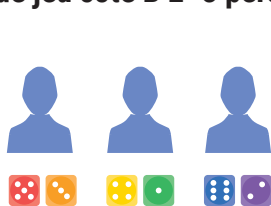
- 1 plateau de jeu
(imprimé en verso)
- 1 règle du jeu
(celle-ci)
- 6 dés
(1 par couleur)
- 30 pions
(5 par couleur)



VARIANTES DE JEU

Vous pouvez jouer à Kirlo en plusieurs versions, avec des niveaux de difficulté différents. Elles se distinguent par la manière dont les dés sont répartis et lancés :

Attribution fixe (page 21), **Tas de dés** commun (page 25), **Série de dés fixe** commune (page 26) ou **plateau de jeu côté B 2-3 personnes** (page 27).



Niveau 1:
Attribution fixe
(simple)



Niveau 2:
Tas de dés
(moyen)



Niveau 3:
Rangée de dés
(difficile)

Plan de jeu A

KIRLO niveau 1 : Attribution fixe

Il s'agit de la variante la plus simple du jeu - les autres se basent sur celle-ci. Vous jouez avec des couleurs fixes.

Cette variante est faite pour vous si vous :

- apprenez à jouer ;
- voulez rester dans une version simple (vous n'avez le choix entre les pions que d'une seule couleur) et êtes six joueurs ou moins (il y a au maximum six couleurs dans le jeu).

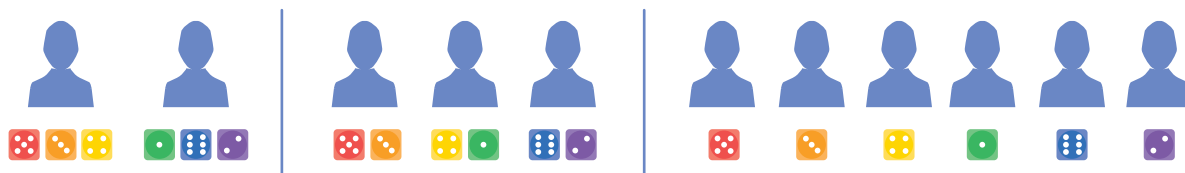
OBJECTIF DU JEU

La première personne à amener tous ses pions jusqu'à la ligne d'arrivée gagne !

PRÉPARATION DU JEU

ATTRIBUER LES COULEURS :

Répartissez équitablement les dés de couleur entre vous.



Si vous êtes deux, vous recevez chacun trois couleurs, si vous êtes trois, vous recevez chacun deux couleurs, et sinon, vous recevez chacun une couleur. Si vous jouez à quatre ou cinq, retirez respectivement deux ou une couleur(s) restante(s).

PLACEZ LES PIONS :

Placez les pions sur les **cases de départ** de couleur correspondante **sur l'anneau extérieur** du plateau de jeu.

DÉSIGNER LE PREMIER JOUEUR :

Celui qui porte les vêtements les plus colorés commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Si vous êtes deux ou trois, vous jouez à chaque tour avec une couleur différente.

Cela fonctionne de la manière suivante :

Lorsque c'est ton tour, tu choisis n'importe lequel de tes dés pour jouer. Si tu peux jouer un autre tour, utilise le même dé.

À la fin de ton tour, mets de côté le dés que tu viens de jouer. Tu joues une couleur restante différente au tour suivant.

Ce n'est qu'après avoir joué une fois chaque couleur, que tu mets à nouveau tous tes dés dans un tas et que tu peux à nouveau choisir librement.

Lorsque tu as amené tous les pions d'une couleur à l'arrivée, tu retires définitivement le dés correspondant. Si c'était ton dernier dés, tu as gagné, sinon c'est au tour du joueur suivant et tu continues à jouer au prochain tour avec les couleurs restantes.

Variante pour 3 personnes : si vous préférez un jeu plus simple, jouez chacun avec une seule couleur.

Tous les autres points sont valables pour TOUTES LES VERSIONS du jeu

(Seul le choix du dés lors du relancé diffère légèrement dans les étapes 2 et 3, voir ci-dessous. Page 25+26)

ORDRE DES JOUEURS :

On joue l'un après l'autre **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Dès que c'est ton tour, tu dois suivre les étapes suivantes.

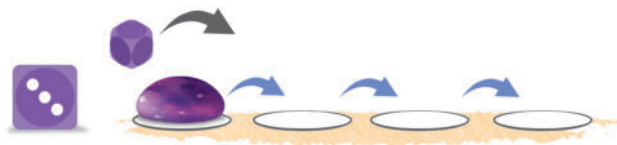
LANCER LE DÉS :

Prends ton dés et lance-le **une fois**.

DÉPLACER :

Avance une pierre de la **même couleur** du nombre points indiqué par le dé.

Exemple: si tu as obtenu un 3 avec le dé violet, tu dois déplacer un pion violet de 3 cases.

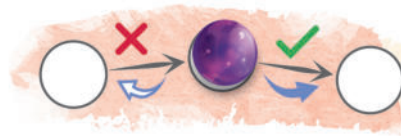


À prendre en compte lors des DÉPLACEMENTS :

SENS DES FLÈCHES :

Tu ne peux déplacer les pions que **dans le sens des flèches**.

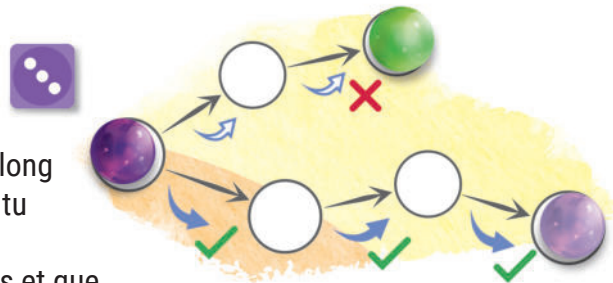
À la croisée des chemins, tu peux choisir librement le chemin que tu veux emprunter avec ton pion (à condition que le chemin ne soit pas bloqué).



LES BLOCAGES :

Tu ne peux **pas sauter par-dessus d'autres pierres** avec ton pion.

Si un pion bloque le chemin, tu dois déplacer ton pion le long d'un autre chemin libre. **Tu es obligé de bouger tant que tu** peux déplacer l'un de tes pions du nombre indiqué par le dé, tu es obligé de jouer ! Si tous tes pions sont bloqués et que tu ne peux pas les déplacer complètement, tu dois **passer** et c'est au joueur suivant de jouer.

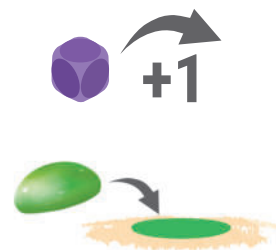


CAPTURER :

Tu peux capturer un pion et le **renvoyer à la case départ** en faisant **un lancer précis**.

Tu peux alors **relancer le dé** et effectuer un autre déplacement avec n'importe quel pion de la même couleur.

Par exemple, si un pion se trouve trois cases devant la tienne et que tu obtiens un 3, tu peux enlever l'autre pierre et déplacer ton pion sur cette case. Tu peux ensuite le pion capturé sur n'importe quelle case **de départ libre de la couleur correspondante**. Tu peux maintenant relancer les dés et effectuer un autre déplacement avec un pion de la même couleur de ton choix !



Remarque :

La couleur du pion capturé n'a aucune importance, c'est-à-dire que tu peux même capturer tes propres pions pour gagner un autre tour.

L'ÉTOILES :

Tu ne peux te déplacer sur le Champ d'étoiles (*Ziel*) au milieu qu'**avec un lancer de dé précis**. Si tu réussis, tu peux **ramasser le pion** et le poser devant toi.

Si c'était ton **dernier pion**, tu as **GAGNÉ** !

Si ce n'est pas le cas, tu peux **relancer le dé** et effectuer un autre déplacement.

Si la cible se trouve par exemple deux cases devant toi et que tu obtiens un 3, tu n'y arriveras pas - il te faut un 2.

Si le chiffre est plus élevé, la case est comme bloquée, c'est-à-dire que tu dois utiliser un autre chemin.

Remarque :

Pour chaque couleur, il y a exactement une case de départ à partir de laquelle on peut se rendre directement à l'arrivée avec un 6 sur le dé (*à condition que le chemin soit libre*). Les cases correspondantes sont mises en évidence par une bordure de couleur.

Fais attention à ne pas toujours déplacer tes pierres directement devant la case noire. Sinon, tu dois obligatoirement lancer le dé 1.

FIN DU TOUR :

Ton tour se termine après que tu aies déplacé ton pion et que tu n'aies pas le droit de faire un autre déplacement, car ce pion n'a pas atteint le centre et n'a pas capturé une autre pierre.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué.

VARIANTE pour 2-3 personnes

Les dés sont lancés au début du jeu.

LE TOUR DE JEU :

Lorsque c'est ton tour, tu peux choisir un des dés (*mais pas le changer*). Lorsque tous tes dés sont utilisés, tu les relances.



Plan de jeu A

KIRLO niveau 2 : Tas de dés (couleurs au choix)

Au lieu de jouer avec des couleurs fixes, vous jouez de manière flexible avec toutes les couleurs et les choisissez dans le tas de dés commun.

Cette variante est faite pour vous si :

- vous voulez jouer **avec les six couleurs**, peu importe combien vous êtes, *ou*
- vous êtes **plus de 6 personnes**, *ou*
- vous voulez **avoir plus de matière à réflexion**, car vous devez avoir un œil sur tous les pions et pas seulement sur ceux d'une seule couleur.

Les règles ne changent que légèrement par rapport au **niveau 1** :

BUT DU JEU :

Le gagnant est celui qui a collecté, c'est-à-dire amené à l'arrivée, **le plus de pions**.

TAS DE DÉS :

Placez les six dés de couleur **en un tas** au **milieu** de la table.

CHOISIR UN DÉ :

Lorsque c'est ton tour, choisis un dé **dans le tas** et lance-le.

Déplace ensuite un pion de la même couleur selon les règles habituelles.

Après avoir capturé un pion, tu dois prendre **le même dé** (*même couleur*) pour ton nouveau lancer.

Après avoir atteint l'objectif, tu dois prendre un nouveau dé dans le tas (*d'une autre couleur*) pour ton nouveau lancer. Mets l'autre de côté (*ne le remets pas dans le tas*). Si le dernier pion d'une couleur à atteint l'objectif, le dé peut être remis dans la boîte, car le jeu se poursuit uniquement avec les couleurs restantes.

FIN DE TOUR :

Mets le dé de côté (*ne le remets pas dans le tas*). Le jeu se poursuit avec les dés restants **jusqu'à ce que le tas soit vide**. Ce n'est qu'à ce moment-là que **tous les dés sont remis dans le tas** et que l'on recommence.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu se termine **lorsque le dernier pion est arrivée à destination**. Vous **comptez** alors le nombre de pions collectés. Le joueur qui a le plus de pions gagne la partie.



Plan de jeu A

KIRLO niveau 3 : Série de dés fixe (couleurs alternées)

Cette version du jeu se base sur le niveau 2 et augmente le degré de difficulté en ce sens que les dés doivent maintenant être joués dans un ordre fixe, tels qu'ils sont posés.

Cette variante est faite pour vous si vous :

- **êtes deux ou trois** (plus de personnes sont aussi possibles, mais l'aspect stratégique diminue alors) ;
- voulez jouer **stratégiquement** les uns contre les autres ;
- souhaitez investir **plus de temps** par tour.

Les règles ne changent que légèrement par rapport au **niveau 2** :

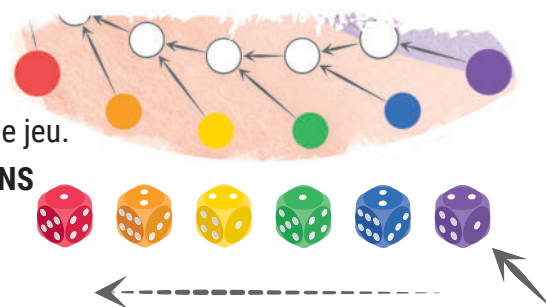
STRUCTURE ET OBJECTIF DU JEU :

Comme à l'étape 2, c'est-à-dire toujours utiliser tous les pions et en apporter le plus possible à l'arrivée pour gagner.

LIGNE DE DÉS :

Lancez tous les dés de couleur au début de la partie et alignez-les au milieu de la table comme ils sont tombés. Classez-les dans le même ordre que les cases du plateau de jeu.

Lorsque c'est ton tour, **retire le premier dé de la rangée SANS le relancer**. Déplace ensuite, selon les règles habituelles : un pion de la même couleur et déplacée de la même valeur que le dé.



Remarque :

Regarde bien quels sont les dés qui viennent ensuite - tu peux peut-être contrecarrer un bon coup de ton adversaire ou favoriser ton propre prochain coup.

S'il ne reste plus qu'un seul dé, il n'y a plus de rangée et vous jouez l'un après l'autre avec le même dé.

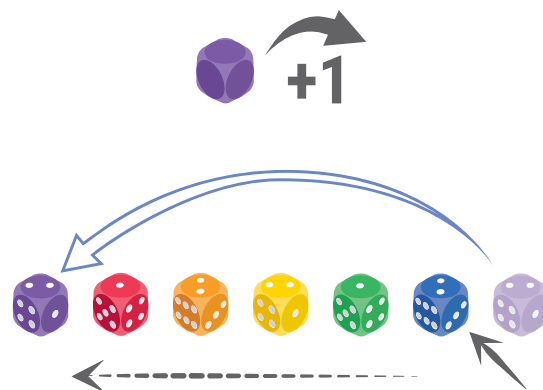
Après avoir capturé un pion, tu dois réutiliser **le même dé** (même couleur) pour ton nouveau lancer.

Après avoir atteint l'objectif, tu dois prendre **le dé suivant** (couleur suivante) pour ton nouveau tour.

Lance d'abord le dé que tu viens d'utiliser et place-le à la fin de la rangée. Si la dernière pierre d'une couleur a atteint l'objectif, le dé peut être remis dans la boîte, car on ne continue à jouer qu'avec les couleurs restantes.

FIN DU TOUR :

Lance le dé et place-le à la fin de la rangée, tel qu'il est tombé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.



Plan de jeu B

KIRLO pour 2-3 personnes

Le but du jeu, la structure et le déroulement du jeu correspondent à Kirlo **niveau 1**: Attribution fixe avec 5 ou 6 joueurs.

Signification des SYMBOLES du plan de jeu
Si le tour se termine sur l'une des cases suivantes :



ÉCHANGEZ la position de **deux** pions de **ton choix**.

Remarque :

Ne tient pas compte de la couleur de la case de départ.



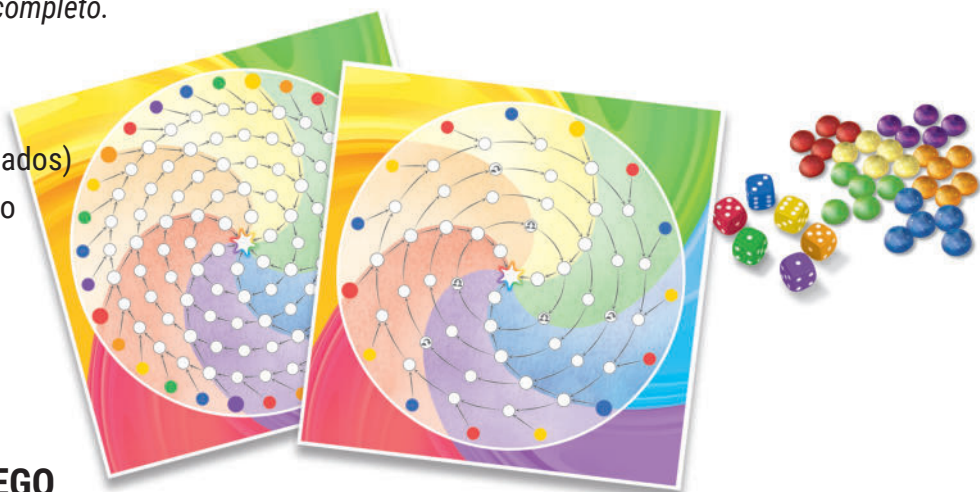
REMETTEZ en jeu un pion **déjà posé devant** l'adversaire sur une case de départ de la couleur correspondante. S'il n'y en a pas de disponible, placez-le sur n'importe quelle case de départ.



¡Te damos la bienvenida a KIRLO, el juego de mesa para todas las ocasiones! Pero ¿qué significa «KIRLO»? Bueno, «KIRLO» es una palabra en idioma esperanto que significa remolino o torbellino. Si nos fijamos en el tablero de juego, veremos enseguida por qué se llama así: las flechas entre las casillas del juego se mueven en espiral y en dirección al centro, al igual que un remolino. Se puede jugar Kirlo en diferentes variantes que iremos presentando en los siguientes capítulos. Pero, vayamos por orden... En primer lugar, debéis comprobar que todo el material esté completo.

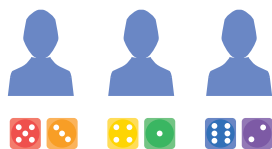
MATERIAL

- 1 tablero de juego
(Impreso por ambos lados)
- 1 instrucciones de juego
(estas)
- 6 dados
(1 por color)
- 30 fichas
(5 por color)



VARIANTES DEL JUEGO

Podéis jugar Kirlo en diferentes variantes con distintos niveles de dificultad. Estas variantes se distinguen por la forma en la que se distribuyen y se tiran los dados: **distribución fija** (Página 29), mismo **conjunto de dados** (Página 33) o misma **hilera de dados** (Página 34) **Lado B del tablero para 2-3 jugadores** (Página 35).



Nivel 1:
Distribución fija
(fácil)



Nivel 2:
Conjunto de dados
(media)



Nivel 3:
Hilera de dados
(difícil)

Lado A del tablero

KIRLO Nivel 1: Distribución fija

Esta es la variante más fácil del juego. Las otras son una derivación de esta variante. Vais a jugar con colores específicos, tal como lo conocéis de muchos otros juegos de mesa.

Esta variante es la adecuada para vosotros si:

- apenas estáis **aprendiendo a jugar**, o
- queréis un juego **sencillo** ya que solo podéis elegir fichas de un mismo color por cada turno, y
- **no sois más de seis jugadores**, ya que el juego tiene un máximo de seis colores.

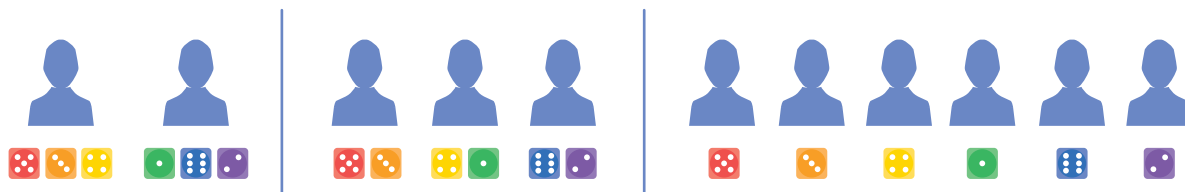
OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que consiga llevar todas sus fichas a la meta es el ganador.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

ASIGNAR LOS COLORES:

Repartid los dados de colores entre vosotros a partes iguales.



Si solo sois dos jugadores, cada quien tendrá tres colores. Si sois tres, cada quien tendrá dos colores. Si sois más, cada quien tendrá un solo color. Si sois cuatro o cinco jugadores, deberéis descartar el color restante o los dos colores restantes.

COLOCAR LAS FICHAS:

Colocad las fichas en las **casillas de salida del color coincidente en el anillo más externo** del tablero.

ELEGIR QUIÉN EMPIEZA:

El jugador o la jugadora con la ropa **más colorida** será quien comience el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

Si sois dos o tres jugadores, *jugaréis con un color diferente en cada ronda.*

Esto funciona de la siguiente manera:

Cuando sea tu turno, debes elegir cualquiera de tus dados para tu jugada. Si puedes realizar otro turno, usa el mismo dado.

Al final de tu turno, dejarás a un lado el dado que acabas de usar y en la siguiente ronda jugarás con otro de los colores restantes.

Solo después de haber jugado con todos los colores una vez, volverás a colocar todos tus dados en un montón y puedes volver a elegir libremente.

Cuando hayas llevado todas las fichas de un color a la meta, dejarás de usar el dado de ese color durante el resto del juego. Si este fue tu último dado, ¡ganaste! De lo contrario, será el turno del siguiente jugador y tú seguirás jugando en la siguiente ronda con los colores restantes.

Variante para 3 personas : si queréis que sea más fácil, cada uno juega con un solo color.

Todos los demás puntos se aplican para TODAS LAS VARIANTES del juego

(Solo la elección del dado para un nuevo lanzamiento es ligeramente diferente en los niveles 2 y 3, págs. 33 y 34.)

SECUENCIA DE LOS JUGADORES:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj, uno tras otro.

Cuando sea tu turno, deberás seguir los siguientes pasos:

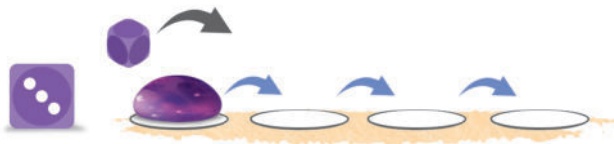
LANZAR EL DADO:

Toma tu dado y lánzalo **una vez**.

AVANZA FICHA:

Avanza una ficha del **mismo color** según el número de puntos que haya caído en el dado.

Por ejemplo, si tiraste un 3 con el dado púrpura, tienes que avanzar una ficha púrpura 3 casillas hacia adelante.

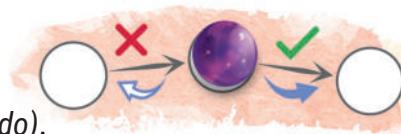


¡Al AVANZAR debes tener en cuenta:

DIRECCIÓN DE LAS FLECHAS:

Solo puedes avanzar las fichas **en la dirección de las flechas**.

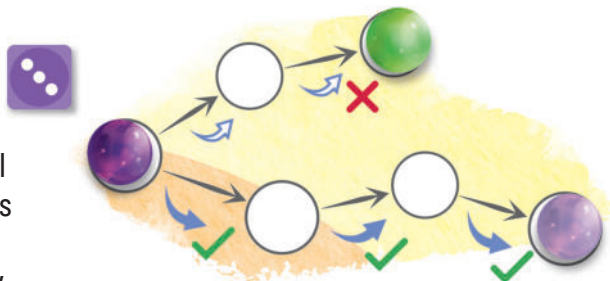
En las bifurcaciones, puedes elegir libremente qué camino seguir con tu ficha (*siempre y cuando el camino no esté bloqueado*).



BLOQUEOS:

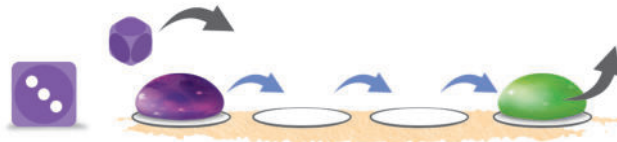
No puedes brincar sobre otras fichas con tu ficha.

Si una ficha está bloqueando el camino, deberás avanzar tu ficha por otro carril libre. Es **obligatorio hacer un movimiento** cuando puedas avanzar una de tus fichas por el número completo de los puntos del dado. Si todas tus fichas están bloqueadas y no puedes avanzarlas por el número completo de puntos del dado, tendrás que **pasar ese turno** y será el turno del siguiente jugador.



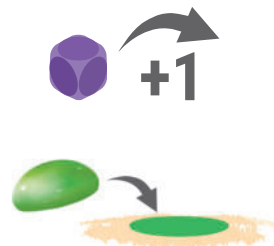
SACAR DE JUEGO:

Puedes sacar de juego una ficha con **un lanzamiento de dados exacto** y llevarla **de regreso a una posición inicial**.



Ahora puedes **volver a tirar el dado** y hacer otro movimiento con cualquier ficha del mismo color.

Ejemplo: Si una ficha está tres casillas delante de ti y tiras un 3, puedes quitar esa ficha y colocar tu ficha en esa casilla. Devuelve la ficha que quedó fuera de juego a **cualquier casilla de salida del mismo color que esté libre**. ¡Ahora puedes volver a lanzar el dado y hacer otro movimiento con cualquier ficha del mismo color!



Ten en cuenta:

No importa el color de la ficha sacada de juego, es decir que puedes incluso sacar una de tus propias fichas para ganarte otro movimiento a expensas de una ficha.

CASILLA NEGRA:

Solo puedes alcanzar la casilla de meta negra en el centro **con un lanzamiento de dados exacto**.

Si logras hacer esto, puedes **recoger la ficha** y ponerla delante de ti. Si esta fue tu **última ficha**, ¡**GANASTE!**!

Si no, puedes volver a tirar el dado y hacer otro movimiento.

Ejemplo: Si la meta está dos casillas delante de ti y tiras un 3, no funcionará: necesitas un 2. Si cae un número mayor, la casilla se considerará bloqueada, y puedes continuar como se describe en el apartado anterior.

Ten en cuenta:

Para cada color hay exactamente una casilla de salida desde la que se puede llegar a la meta con un lanzamiento de 6 (*siempre y cuando el camino esté libre*). Las casillas correspondientes están resaltadas con un borde coloreado.

Procura no avanzar tus fichas directamente delante de la casilla negra. De lo contrario, tendrás que tirar necesariamente un 1.



FIN DEL TURNO:

Tu turno termina cuando hayas avanzado tu ficha y no tengas derecho a otro movimiento más porque esa ficha no ha llegado al centro y no ha sacado de juego a otra ficha. **Ahora es el turno del siguiente jugador.**

La ronda termina cuando todos los jugadores han jugado.

VARIANTE para 2-3 personas

Los dados se tiran al comienzo del juego.

TURNOS DE JUEGO:

Si es tu turno, puedes elegir uno de los dados (*pero no lo puedes cambiar*).

Si has agotado todos tus dados, puedes volver a echarlos nuevamente.

Lado A del tablero

KIRLO Nivel 2: Conjunto de dados (*colores seleccionables*)

En vez de jugar con colores fijos, jugaréis de forma flexible con todos los colores eligiéndolos del conjunto compartido de dados.

Esta variante es la adecuada para vosotros si:

- queréis jugar **con los seis colores completos**, sin importar cuántos jugadores seáis, o
- **sois más de 6 personas**, o
- queréis **un juego más difícil**, ya que es necesario prestar atención a todas las fichas, no solo a las de un color.

Las reglas cambian solo ligeramente en comparación con el **nivel 1**, de la siguiente manera:

OBJECTIVO DEL JUEGO:

El ganador es quien haya reunido **la mayor cantidad de fichas** al final, es decir, que las ha llevado hasta la meta.

CONJUTO DE DADOS:

Colocad los seis dados de colores **en un montón** en el centro de la mesa.



ELEGIR UN DADO:

Si es tu turno, elige un dado **del montón** y échalo. Ahora, según las reglas que ya conoces, avanza una ficha del mismo color.

Después de haber sacado de juego una ficha, debes usar **el mismo dado** (*mismo color*) para tu nuevo lanzamiento.

Después de alcanzar la meta, tendrás que tomar un **nuevo dado** del montón (*de otro color diferente*) para tu nuevo lanzamiento. Deja el otro dado a un lado (*no lo devuelvas al montón*). Si la última ficha de un color ya llegó a la meta, el dado se puede colocar de nuevo en la caja, ya que solo se seguirá jugando con los colores restantes.

FIN DEL TURNO:

Deja el dado a un lado (*no lo devuelvas al montón*). Se seguirá jugando con los dados restantes **hasta que el montón quede vacío**. Solo entonces se vuelven a colocar **todos los dados** en el medio y se vuelve a comenzar.

FIN DE LA PARTIDA:

El juego termina **cuando la última ficha llega a la meta**. Ahora debéis contar cuántas fichas ha reunido cada uno de vosotros. El jugador con la mayor cantidad de fichas gana el juego.

Lado A del tablero

KIRLO Nivel 3: Hilera de dados (*colores cambiantes*)

Esta variante del juego se deriva del nivel 2 y aumenta la dificultad al tener que jugar los dados en un orden fijo, según cómo estén posicionados.

Esta variante es la adecuada para vosotros si:

- sois solo **dos o tres jugadores** (*también es posible jugar con más personas, pero el aspecto estratégico disminuirá en ese caso*) y
- queréis jugar los unos contra los otros **de forma estratégica** y
- queréis invertir **más tiempo** por ronda.

Las reglas cambian solo ligeramente en comparación con el **nivel 2**, de la siguiente manera:

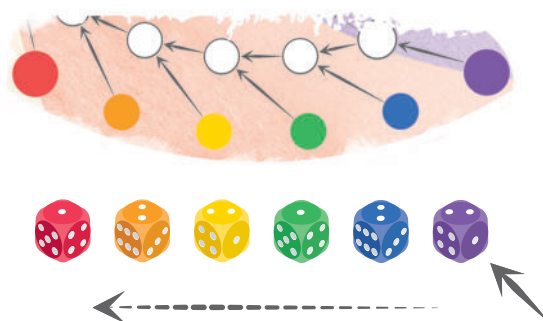
ESTILO Y OBJETIVO DEL JUEGO:

Igual que en el nivel 2, es decir, usar siempre todas las fichas y llevar la mayor cantidad de fichas a la meta para ganar.

HILERA DE DADOS:

Al principio del juego, echad todos los dados de colores y ponedlos en hilera en medio de la mesa tal como hayan caído. Ordenadlos en la misma secuencia que las casillas del tablero.

Si es tu turno, **saca el primer dado de la hilera SIN volver a echarlo**. Ahora, siguiendo las reglas que ya conoces, avanza una ficha del mismo color según el número de puntos echados del dado.



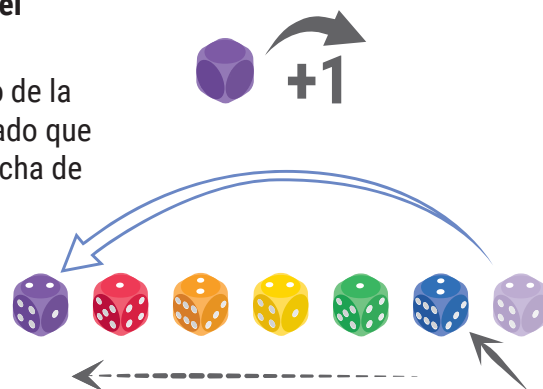
Ten en cuenta:

Presta mucha atención a qué dados seguirán a continuación: con suerte lograrás frustrar un buen movimiento de tu oponente o favorecer tu propio movimiento siguiente.

Si solo queda un dado, ya no hay hilera y simplemente debéis echar los dados alternando entre vosotros.

Después de haber sacado de juego una ficha, debes tomar **el mismo dado** (*mismo color*) para tu nuevo lanzamiento.

Después de llegar a la meta, debes tomar **el siguiente dado** de la hilera (*siguiente color*) para tu nuevo turno. Echa antes el dado que acabas de usar y colócalo al final de la hilera. Si la última ficha de un color ya llegó a la meta, el dado se puede colocar de nuevo en la caja, ya que solo se seguirá jugando con los colores restantes.



FIN DEL TURNO:

Echa el dado y colócalo **al final de la hilera** así como haya caído. Ahora es el turno del siguiente jugador.

Lado B del tablero

KIRLO para 2–3 personas

El objetivo, el desarrollo y la secuencia del juego corresponden al **nivel 1** de Kirlo: Distribución fija con 5 o 6 jugadores.

Significado de los SIMBOLOS

Si el movimiento termina en una de las siguientes casillas



INTERCAMBIA la posición de **dos fichas cualesquiera**.

Ten en cuenta:

Ignora aquí el color de la casilla de salida.



TRAE de vuelta al juego una ficha ya retirada por el oponente a una casilla de salida del color correspondiente. Si no hay ninguna casilla libre, colócala sobre otra casilla de salida cualquiera.



Schillerstr. 31
72581 Dettingen/Erms, Germany
info@kaguspiele.eu, www.kaguspiele.eu