



GAME RULES

RÈGLE DU JEU

SPIELREGELN

REGOLE DEL GIOCO

Steffen
Spiele



an imprint of

HEL
VETIQ

BASE GAME RULES

Passo is a 2-player game

Components

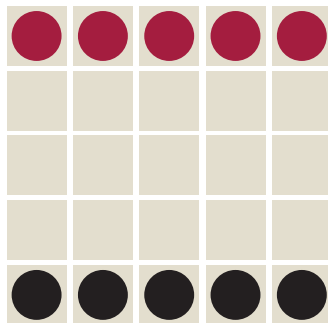
- 25 board tiles
- 10 wooden discs (5 of each colour)
- 12 power tokens (6 of each colour)

Setup

Put the board tiles together to create a 5x5 grid in the middle of the table.
Each player chooses a colour. Take the 5 discs of your colour and place them in a line on the first row on your side of the board. Then choose the first player.

Goal of the game

Be the first to move past your opponent's disc that's furthest away from you OR be the last player able to move.



HOW TO PLAY

- On your turn, you must move 1 of your discs to an adjacent tile.

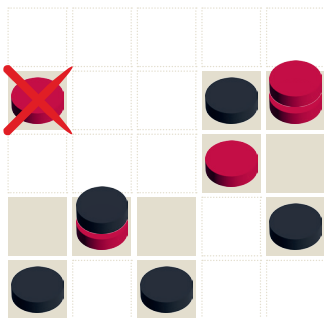
You can move your disc orthogonally and diagonally in any direction, including backwards. You can even move your disc onto a tile that is already occupied by 1 or 2 other discs. If the tile is occupied, simply place your disc on top of the others.

If there is a disc on top of yours, your disc is blocked and cannot be moved. Only the disc at the top of the stack may be moved.

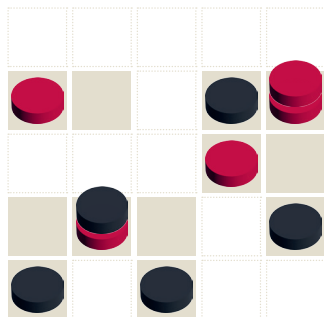
Note: each stack can only contain a maximum of 3 discs.

- Take note of the tile your disc is on before moving; this is called its 'start tile'. After you have moved your disc, remove its start tile from the game, if there are no other discs on it. If there is still a disc on the start tile, do not remove the tile.

If a tile becomes completely isolated orthogonally and diagonally from the other tiles, remove it from the game. This applies even if there are discs on the tile. Remove these discs from the game too.



Example: the tile at the top left is completely isolated orthogonally and diagonally. It is therefore removed from the game. The disc on the tile is also removed, since it is not able to move anywhere.



Note: any tiles that form an 'island', with discs that are still able to move, remain in play. Only remove the island when it has been reduced to 1 tile.

Example: the island of 2 tiles at the top left remains in play, because the red player is still able to move their disc.

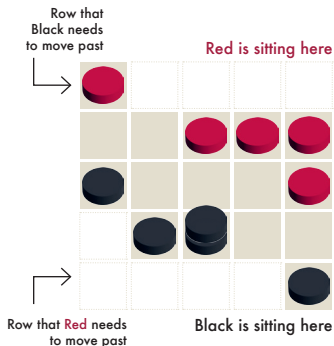
END OF THE GAME

There are 2 ways to win the game:

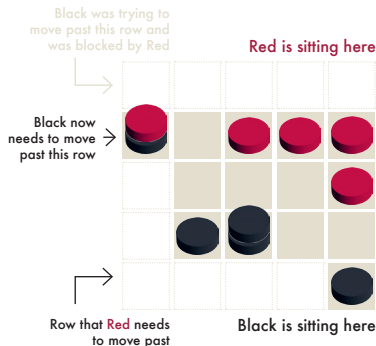
- The player who manages to move past their opponent's disc closest to their opponent wins. Moving past this final disc is possible even if there's no available square behind it. In that case, you move 'off the board'.
- Be the last player able to move a disc. If your opponent cannot move, you win.

Where is my opponent's back row?

EXAMPLE 1

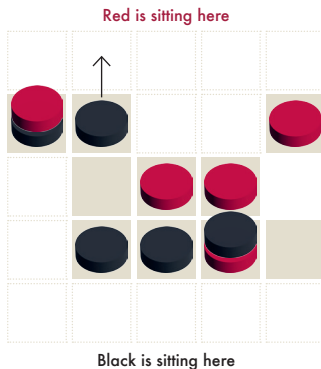


EXAMPLE 2



EXAMPLE 3

Winning move: it's Black's turn, they win by moving past the two last red discs.



ADVANCED RULES

Once you are used to the base game, give these advanced rules a try! Most of the base game rules stay the same, except for the following changes:

During setup, you also receive 6 power tokens of your colour. Secretly choose 3 of these and place them face down in front of you. You can also choose to play with the power tokens visible for even more strategy. Return the other 3 tokens to the box.

On your turn, you may use one of your power tokens. This power applies to one of your discs until the end of your turn. You can only use a power token once. After you have used it, remove the token from the game.

Icon	Power
	You can move this disc onto a tile where there is already a stack of 3 discs.
	You can move this disc twice.
	If you move a disc that's on top of a stack, it carries along all the discs below it.
	This disc can jump over a gap of 1 missing tile to land on the next tile in that direction.
	After you move this disc, do not remove its start tile.
	Place a tile that was previously removed from the game back onto an empty space of the original 5x5 grid, then move one of your discs onto it. Note: the disc must be moved to this new tile according to the normal movement rules; i.e. it must be moved from an orthogonally or diagonally adjacent tile.

RÈGLE DU JEU DE BASE

Un jeu pour 2 joueurs

Contenu du jeu

- 25 tuiles Plateau
- 10 disques en bois (5 par couleur)
- 12 jetons Pouvoir (6 par couleur)

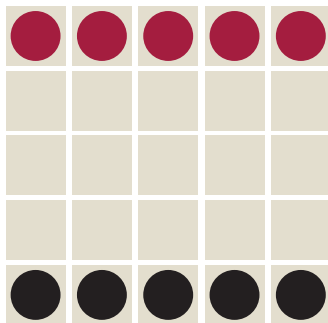
Mise en place

Disposez les tuiles Plateau entre vous de façon à créer un carré de 5 x 5.

Chacun·e prend 5 disques de la même couleur et les place, alignés, sur la première rangée de tuiles de son côté. Déterminez au hasard qui jouera en premier·e.

But du jeu

Dépasser le disque adverse le plus éloigné de vous OU être la dernière personne à pouvoir se déplacer.



TOUR DE JEU

- À son tour, chacun·e doit déplacer 1 de ses disques sur n'importe quelle tuile adjacente au disque choisi.

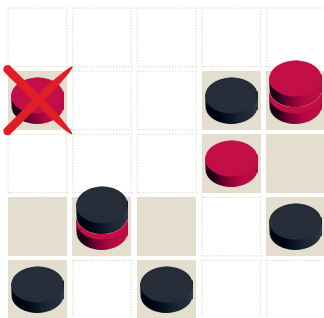
Il est possible de placer son disque sur n'importe quelle tuile adjacente, même en diagonale ou en arrière, et même si la tuile est déjà occupée par 1 ou 2 autres disques ; dans ce cas, empilez votre disque sur celui ou ceux déjà en place.

Un disque recouvert par un autre disque est bloqué et ne peut plus être déplacé par son ou sa propriétaire tant qu'il est recouvert. Seul le disque au sommet d'une pile peut être déplacé.

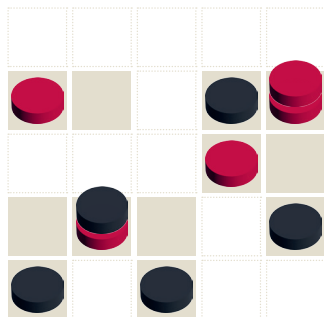
Attention, il est interdit d'empiler plus de 3 disques sur une tuile.

- Après le déplacement d'un disque d'une tuile à une autre, vous devez retirer du plateau la tuile de départ du disque déplacé à condition qu'il n'y ait pas d'autre(s) disque(s) dessus. S'il y a un ou des disques, la tuile reste en place.

Si une tuile est complètement isolée, orthogonalement et diagonalement, de toutes les autres tuiles, elle est immédiatement retirée du jeu, et ce même s'il y a encore des disques dessus. Ces disques sont également retirés du jeu.



Exemple : la tuile en haut à gauche est totalement isolée, orthogonalement et diagonalement. Elle est donc retirée du jeu ainsi que le disque rouge qui se trouve dessus et n'a plus aucune possibilité de déplacement.



Note : une "île" composée de plusieurs tuiles avec des disques mobiles reste active jusqu'à ce qu'elle se réduise à une seule tuile.

Exemple : dans ce cas les 2 tuiles en haut à gauche restent en place car le joueur Rouge peut encore déplacer son disque.

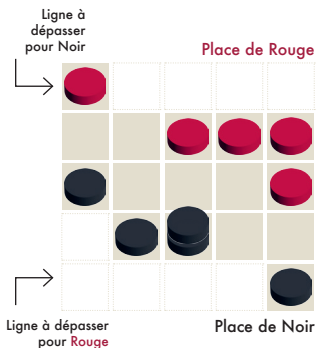
FIN DE PARTIE

Il y a 2 conditions de victoire possibles :

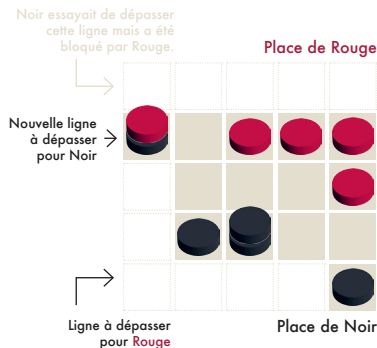
- Le joueur ou la joueuse qui parvient à dépasser le disque adverse le plus proche de son adversaire gagne. Dépasser le dernier disque adverse est possible même s'il n'y a plus de tuile disponible derrière ce disque. On fait alors un mouvement sur une tuile imaginaire.
- Si un joueur ou une joueuse ne peut pas déplacer de disque à son tour, son adversaire gagne.

Comment reconnaître la ligne à atteindre pour gagner :

EXEMPLE 1

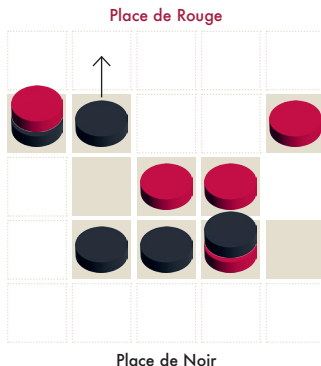


EXEMPLE 2



EXEMPLE 3

Coup gagnant : c'est au tour de Noir, il gagne en dépassant les 2 derniers disques rouges.



MODE DE JEU AVANCÉ

Une fois familiarisé-e-s avec le jeu de base, vous pouvez jouer avec la règle avancée. Suivez les mêmes règles que pour le jeu de base avec ces modifications :

Lors de la mise en place, chacun-e reçoit les 6 jetons Pouvoir de sa couleur et en choisit secrètement 3 qu'il ou elle retourne face cachée devant lui ou elle. Vous pouvez également choisir de jouer avec les jetons Pouvoir visibles pour encore plus de stratégie. Les autres jetons Pouvoir sont remisés dans la boîte.

À son tour, un joueur ou une joueuse peut décider d'utiliser l'un de ses jetons Pouvoir sur l'un de ses disques. Le disque gagne alors ce pouvoir pour ce tour. Un jeton Pouvoir est à usage unique : après l'avoir utilisé, il est défaussé.

Icône	Pouvoir
	Le disque peut aller sur une tuile sur laquelle il y a déjà 3 disques.
	Le disque peut se déplacer 2 fois.
	Le disque, s'il est au sommet d'une pile, se déplace avec tous les disques qui se trouvent en dessous de lui.
	Le disque peut sauter au-dessus d'un espace vide pour atteindre la tuile suivante.
	Le disque se déplace sans retirer sa tuile de départ.
	Placez sur un espace libre du plateau une tuile retirée précédemment et placez votre disque dessus. Note : le disque qui se déplace doit respecter les règles de mouvement habituelles et donc se déplacer depuis une tuile adjacente à la tuile ajoutée sur le plateau.

ANLEITUNG DES GRUNDSPIELS

Passo ist ein Spiel für 2 Personen.

Material

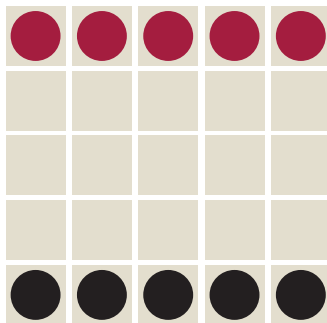
- 25 Spielplan-Plättchen
- 10 Holzscheiben (5 von jeder Farbe)
- 12 Effekt-Chips (6 von jeder Farbe)

Vorbereitung

Ordnet die Plättchen so in der Mitte des Tisches an, dass ein Spielplan aus 5×5 Plättchen entsteht. Wählt jeweils eine Farbe und nimmt die 5 Scheiben dieser Farbe. Legt diese auf die 1. Plättchen-Reihe auf eurer Seite des Spielplans. Bestimmt dann, wer beginnt.

Ziel des Spiels

Wer zuerst an der gegnerischen Scheibe vorbeizieht, die am weitesten von einem entfernt liegt ODER wer sich als Letzte(r) bewegen kann, gewinnt.



SPIELABLAUF

- Bist du am Zug, bewege 1 deiner Scheiben auf ein benachbartes Plättchen.

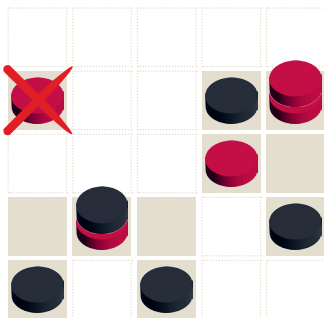
Du darfst deine Scheibe orthogonal oder diagonal bewegen, vor oder zurück. Du darfst deine Scheibe sogar auf ein Plättchen bewegen, auf dem sich bereits 1 oder 2 andere Scheiben befinden. Lege sie in diesem Fall einfach oben auf die andere(n) Scheibe(n).

Liegt auf deiner Scheibe eine andere Scheibe, so ist deine Scheibe blockiert und du kannst sie nicht bewegen. Du kannst immer nur die oberste Scheibe bewegen.

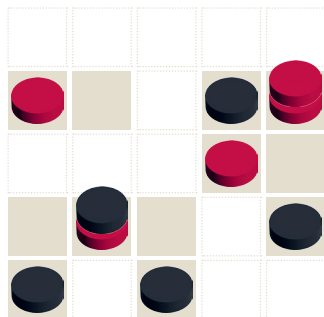
Hinweis: Ein Stapel darf aus max. 3 Scheiben bestehen.

- Wenn du eine Scheibe von einem Plättchen auf ein anderes bewegst, entfernst Du danach das Plättchen von dem deine Scheibe gestartet ist, sofern sich auf dem Plättchen keine weitere Scheibe befindet. Wenn noch eine oder zwei Scheiben auf dem Plättchen stehen von dem du gestartet bist, bleibt es an seinem Platz.

Entfernt Plättchen aus dem Spiel, die weder orthogonal noch diagonal erreichbar sind. Auch, wenn sich darauf noch Scheiben befinden. Entfernt diese Scheiben dann auch aus dem Spiel.



Beispiel: Da das Plättchen oben links komplett isoliert liegt, entfernst du es aus dem Spiel. Die Scheibe auf dem Plättchen entfernst du ebenfalls, da du keine Möglichkeit mehr hast, sie zu bewegen.



Hinweis: Mehrere Plättchen, die eine „Insel“ bilden, mit Scheiben, die ihr noch bewegen könnt, bleiben im Spiel. Entfernt nur Inseln aus 1 Plättchen.

Beispiel: Die Insel aus 2 Plättchen oben links bleibt im Spiel, weil du die rote Scheibe noch bewegen kannst.

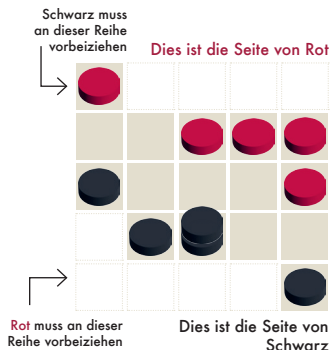
ENDE DER PARTIE

Ihr könnt eine Partie auf 2 Arten gewinnen:

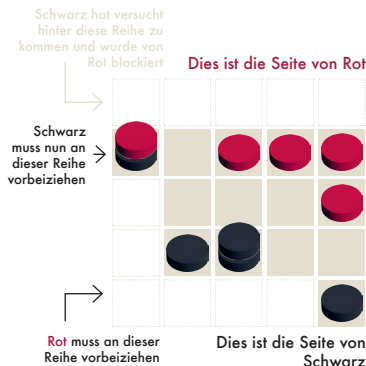
- Wem es zuerst gelingt, an der gegnerischen Scheibe vorbeizuziehen, die sich am weitesten auf der gegnerischen Seite befindet, gewinnt. Ihr dürft auch dann an dieser gegnerischen Scheibe vorbeiziehen, falls sich dahinter kein verfügbares Plättchen befindet. In diesem Fall „verlasst“ ihr den Spielplan.
- Wem es als Letzte(r) möglich ist, eine Scheibe zu bewegen, gewinnt. Kann dein Gegenüber keine Scheibe mehr bewegen, gewinnst du.

Wo ist die hintere Reihe meines Gegenübers?

BEISPIEL 1

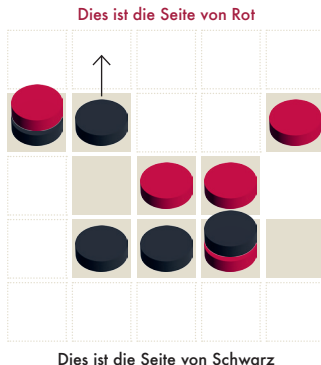


BEISPIEL 2



BEISPIEL 3

Gewinnzug: Schwarz ist an der Reihe und gewinnt in dem die schwarze Scheibe an den beiden letzten roten Scheiben vorbeizieht.



ERWEITERTE REGELN

Wagt euch gerne an die erweiterten Regeln, sobald ihr mit dem Grundspiel vertraut seid! Die Regeln des Grundspiels bleiben größtenteils erhalten, bis auf folgende Abweichungen:

Ihr erhaltet während der Vorbereitung zusätzlich 6 Effekt-Chips eurer jeweiligen Farbe. Wählt davon jeweils 3 aus, ohne dass euer Gegenüber sie sieht, und legt sie verdeckt vor euch. Um die Partie noch strategischer zu machen könnt auch mit offenen Effekt Chips spielen. Legt die anderen 3 Chips zurück in die Schachtel.

Bist du am Zug, darfst du 1 deiner Effekt-Chips verwenden. Dieser Effekt gilt für 1 deiner Scheiben, bis du deinen Zug beendet hast. Du kannst einen Effekt-Chip nur 1-mal verwenden. Entferne ihn nach Verwendung aus dem Spiel.

Symbol	Effekt
	Du darfst diese Scheibe auf ein Plättchen bewegen, auf dem sich bereits ein Stapel aus 3 Scheiben befindet.
	Du darfst diese Scheibe 2-mal bewegen.
	Bewegst du die oberste Scheibe eines Stapels, nimmt sie die Scheiben darunter mit sich.
	Diese Scheibe kann über eine Lücke aus 1 fehlenden Plättchen springen, um auf dem nächsten Plättchen in dieser Richtung zu landen.
	Nachdem du diese Scheibe bewegt hast, entferne nicht ihr Basis-Plättchen.
	Lege 1 Plättchen, das zuvor aus dem Spiel entfernt wurde, zurück auf ein leeres Feld des ursprünglichen 5x5-Spielplans und bewege dann 1 deiner Scheiben darauf. Hinweis: Es muss möglich sein, die Scheibe gemäß den normalen Bewegungsregeln – orthogonal oder diagonal – auf dieses Plättchen zu bewegen.

REGOLE BASE

Passo è un gioco per 2 giocatori.

Componenti

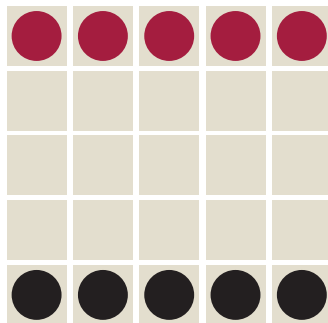
- 25 tessere
- 10 dischi di legno (5 per colore)
- 12 segnalini Potere (6 per colore)

Preparazione

Unite le tessere in modo da formare una griglia 5x5 al centro del tavolo. Scegliete un colore ciascuno, prendete i 5 dischi corrispondenti e posizionatevi sulla prima fila a partire dal vostro lato della griglia. Decidete poi chi sarà il primo a giocare.

Scopo del gioco

Supera il disco più lontano del tuo avversario OPPURE sii l'ultimo a potersi muovere.



SVOLGIMENTO

- A ogni turno, dovete spostare 1 dei vostri dischi su una tessera adiacente.

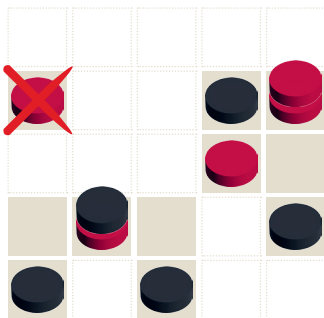
Potete muovere il disco ortogonalmente o diagonalmente in qualsiasi direzione, anche all'indietro, e potete spostarlo perfino su una tessera già occupata da 1 o 2 dischi, impilandolo sopra di essi.

Solo il disco in cima alla pila può muoversi, pertanto i dischi sottostanti sono bloccati e non possono essere spostati.

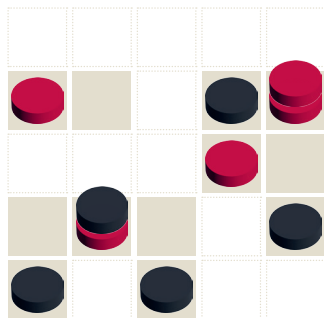
Nota: ogni pila può essere composta da un massimo di 3 dischi.

- Ricordate la tessera su cui si trova il vostro disco prima di muoversi, la cosiddetta "tessera di partenza", perché, dopo aver spostato il disco, se non ve ne sono altre sulla tessera di partenza, dovete rimuoverla dalla partita; se invece vi sono altri dischi, lasciatela in gioco.

Se una sola tessera rimane isolata sia ortogonalmente che diagonalmente dalle altre, rimuovetela dal gioco. Questa regola si applica anche alle tessere che hanno dischi sopra di esse; in questo caso rimuovete anche i dischi.



Esempio: la tessera in alto a sinistra è completamente isolata su tutti i lati, perciò va rimossa assieme al disco sopra di essa, poiché non può essere spostato da nessuna parte.



Nota: se più tessere formano un'isola, su cui possono muoversi i dischi, non rimuovetele dal gioco. Rimuovete l'isola solo quando è costituita da 1 tessera.

Esempio: l'isola formata da 2 tessere in alto a sinistra rimane in gioco, perché il giocatore può spostare il suo disco rosso.

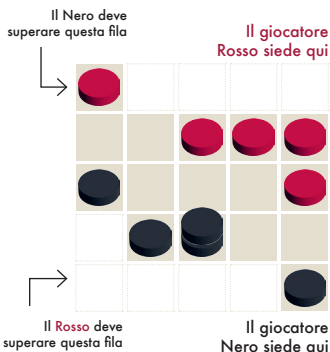
FINE DELLA PARTITA

La partita si vince in due modi:

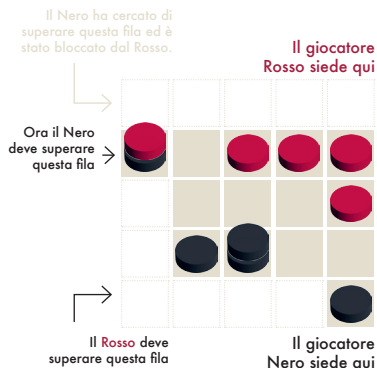
- Il giocatore che riesce a superare il disco avversario che gli è più lontano, vince. Si può superare il disco avversario anche se dopo di esso non ci sono tessere, muovendosi 'fuori' dalla griglia.
- Quando un giocatore può ancora muovere un suo disco e l'avversario no, vince.

Come si riconosce la fila dell'avversario da superare?

ESEMPIO 1

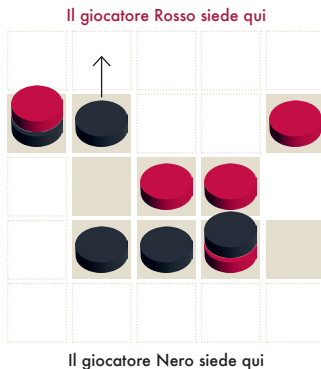


ESEMPIO 2



ESEMPIO 3

Mossa vincente: è il turno del Nero, che vince superando i due ultimi dischi rossi.



REGOLE AVANZATE

Quando avrete preso confidenza con le regole base, provate con quelle avanzate! La maggior parte delle regole rimane uguale, tranne per alcuni cambiamenti:

Durante la preparazione, ricevete 6 segnalini Potere del vostro colore. Sceglietene 3 in segreto e posizionateli a faccia in giù davanti a voi. Potete anche scegliere di giocare con i segnalini Potere visibili per una maggiore strategia. Rimettete i 3 segnalini rimanenti nella scatola.

Durante il turno, potete utilizzare uno dei vostri segnalini Potere. Il potere si applica a uno dei dischi fino alla fine del turno. Ogni segnalino Potere può essere usato una sola volta, dopodiché deve essere rimosso dal gioco.

Icona	Potere
	Potete muovere questo disco su una tessera che ha già una pila di 3 dischi.
	Potete muovere questo disco 2 volte.
	Se muovete il disco in cima alla pila, muovete anche quelli sotto di esso.
	Questo disco può saltare 1 spazio senza tessera e atterrare su quella successiva nella stessa direzione.
	Quando muovete questo disco, non eliminate la sua tessera di partenza
	Posizionate una tessera che è stata precedentemente rimossa dal gioco su uno spazio vuoto della griglia e spostatevi sopra un disco. Nota: dovete spostare il disco sulla nuova tessera in base alle regole, ossia muovendolo ortogonalmente o diagonalmente da una tessera adiacente.

About Steffen Spiele

Steffen Spiele is a wooden games publisher, dedicated to producing high-quality games that are both eco-friendly and built to last. With a keen focus on aesthetics, sustainability, and timeless appeal, Steffen Spiele's unique product line has captivated players of all ages for 20 years. Steffen spiele is an imprint of Helvetiq.

Über Steffen Spiele

Steffen Spiele ist ein Verlag für Holzspiele, der sich der Herstellung hochwertiger Spieleverschrieben hat, die sowohl umweltfreundlich als auch langlebig sind. Mit einem starken Fokus auf Ästhetik, Nachhaltigkeit und zeitloser Attraktivität fasziniert die einzigartige Produktlinie von SteffenSpiele seit 20 Jahren Spieler aller Altersgruppen. Steffen Spiele ist ein Imprint von Helvetiq.

À propos de Steffen Spiele

Steffen Spiele est un éditeur de jeux en bois qui se consacre à la production de jeux de haute qualité, à la fois respectueux de l'environnement et avec une forte jouabilité. La ligne de produits unique de Steffen Spiele a captivé les joueurs de tous âges depuis 20 ans. Steffen Spiele est une marque de l'éditeur Helvetiq.

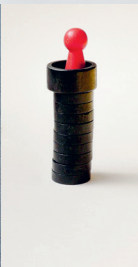
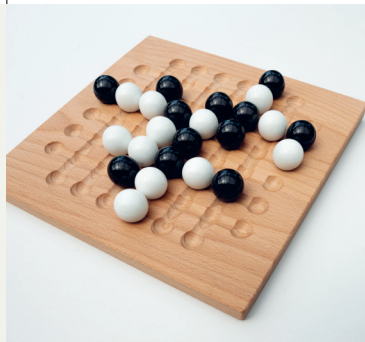
Informazioni su Steffen Spiele

Steffen Spiele è un editore di giochi in legno che si dedica alla produzione di giochi di alta qualità, ecologici e destinati a durare nel tempo. Con un'attenzione particolare all'estetica, alla sostenibilità e al fascino senza tempo, la linea di prodotti unici di Steffen Spiele affascina da 20 anni giocatori di tutte le età. Steffen spiele è un marchio di Helvetiq.



an imprint of







PASSO

Clemente Musa & Steffen Mühlhäuser

Steffen
Spiele



an imprint of

HEL·
VETIQ

© Steffen Spiele
Steffen Spiele is an imprint of Helvetiq.
© Helvetiq SA. All rights reserved.
Avenue des Acacias 7
CH-1006 Lausanne
steffen-spiele.com