



Spelregels

Vorbereiding

Je hebt 1 speelbord, 25 gekleurde kaartjes, 25 voetjes en 12 blokjes. Duw het steeltje van het plastic voetje door de uitsparing in het midden van het kaartje. Houd daarbij de gekleurde kant van het kaartje boven. Elke keer als je begint, plaats je de kaartjes in willekeurige volgorde in de vakjes op het speelbord, zonder dat op kruispunten tussen 4 kaartjes vierkantjes van één kleur ontstaan.

Spel in vogelvlucht

Kies een kleur en leg 3 blokjes van die kleur voor je [bij 3 of 4 spelers: 2 blokjes]. Het doel van het spel: plaats je eigen blokjes zo snel mogelijk op het bord. Dit doe je door eerst op het kruispunt tussen 4 kaartjes een vierkant in jouw kleur te vormen. De jongste speler werpt de dobbelsteen en volgt de aanwijzing: je legt de dobbelsteen voor je neer en draait de kaartjes linksom of rechtsom (een kwart of een half) of verwisselt 2 kaartjes. Je mag zélf bepalen welke kaartjes je linksom of rechtsom draait of welke kaartjes je verwisselt. Als je kaartjes van positie verwisselt, mag je ze niet ook nog eens draaien! Zodra er een vierkant in jouw kleur is, leg je een blokje op het kruispunt. Dat is het eerste blokje dat je kwijt bent! Als aan het begin van je beurt al een vierkant ligt, mag je (nog voordat je de dobbelsteen gooit) jouw blokje plaatsen. De kaartjes onder het blokje kunnen niet meer gedraaid of verplaatst worden, tenzij het 'Anti-Blok' wordt gegooid (zie bijzondere spelsituaties). Om beurten gooien spelers met de dobbelsteen en worden de aanwijzingen gevolgd.

De speler die als eerste zijn blokjes op het speelbord heeft gelegd, wint het spel!

Bijzondere spelsituaties

- **Anti-Blok.** Als op de dobbelsteen een blok met een rood kruis erdoor zichtbaar wordt, mag de speler één van de blokjes van het speelbord afhalen (mits die er zijn) en aan de eigenaar geven. Daarna werpt deze speler een 2^{de} keer met de dobbelsteen en draait of verwisselt kaartjes. Gooit hij het Anti-Blok nog een keer, is zijn beurt voorbij.
- **2x draaien: 1+1.** Als de dobbelsteen 2x naar links of rechts aangeeft, mag de speler ook 2 verschillende kaartjes ieder 1x in dezelfde richting draaien.

Leuke spelvarianten

Voor 1 speler:

- Probeer in 20 beurten zo veel mogelijk blokjes (van alle kleuren) kwijt te raken.
- Probeer zo veel mogelijk blokjes van alle 4 de kleuren op het speelbord te plaatsen, waarbij je een tijdslimiet kunt stellen (bijvoorbeeld binnen 15 minuten).
- Plaats 3 blokjes, in één willekeurige kleur, in zo min mogelijk beurten op het bord.

Voor 3 tot 4 spelers:

Als het spel te snel is afgelopen, kun je 3 blokjes proberen te plaatsen. Eventueel met een tijdslimiet van bijvoorbeeld 30 minuten. Voeg dan wel de regel toe dat je nooit twee keer achter elkaar aan hetzelfde kaartje mag draaien.

Héél veel spelplezier!!

The Game Master

Rules of the Game

Preparation

Equipment : 1 board of 25 squares, 25 coloured cards, 25 riders, 12 blocks and a special die. The cards are made up of 4 mini squares in 4 different colours. Push the stems of the riders through the middle of the cards. The coloured side should be up. Every time you start the game, place the cards at random on the 25 squares of the board; the intersections should not be covered by single-colour mini squares.

A bird's eye view of the game

Pick your colour and place the three corresponding blocks in front of you (2 blocks each for 3 or 4 players). The aim of the game is to place all your blocks on the board. A block can be placed as soon as you succeed in constituting a square in your own colour at the intersection of four cards. The youngest player starts by throwing the die and carrying out its instructions: turn the card to the right or the left (by a quarter or a half-turn) or swap two cards. It's up to you to decide which card you'll turn to the right or to the left or which cards you'll swap. But if you swap cards, you cannot turn them as well ! As soon as you succeed in assembling a square in your own colour, you put one of your blocks in the centre. You've done it - your first block is in place! If, when it's your turn, you see that a square has already been assembled in your colour, you may claim it by putting your block in the centre (before throwing the die). These four cards can no longer be turned or moved except in case a player throws an Anti-Blok (see Special situations). Taking turns in throwing the die, the players follow its instructions. ***The player who succeeds in placing his blocks on the board has won the game!***

Special situations

- **Anti-Blok.** When the die is cast and a red cross turns up, the player can pick up one of the blocks already placed (if any) and hand it back to its owner. He once more casts the die and follows the instructions. If he throws another red cross, it's the next player's turn.
- **Turn 2 x : 1+1.** If the die shows 2 x left (or right), the player can choose to turn two different cards 1 time each, though always in the given direction.

How exciting variations can be

For one player:

- try to get rid of as many blocks as possible (all colours) taking 20 turns
- try to place as many blocks as possible (all colours) within a set space of time (e.g. within 15 minutes)
- Try and position 3 blocks of one and the same colour taking a minimum of turns

For 3 to 4 players:

If the game finishes too quickly, you may try to position 3 (instead of 2) blocks. You can also add a certain time limit, for example 30 minutes. But in that case an extra rule should be added: a card cannot immediately be turned again if it has just been turned.

Enjoy the game!!

The Game Master



Spielregeln

Spielvorbereitung

Die Spielmaterialie: 1 Spielflach, 25 farbige Karten, 25 Reisszwecken und 12 Blöckchen. Steck das Stielchen der Reisszwecke durch das Loch der Karte, wobei die farbige Seite der Karte nach oben zeigt. Jede Spiel verteilen Sie die Karten willkürlich über die 25 Felder des Spielflaches wo es keine Vierecken der Karten mit dieselben Farben förm.

Das Spiel im kurzer Abriss

Wähle 3 gleichfarbige Blöcke zum spielen (bei 3 bzw. 4 Spieler, 2 Stück). Das Ziel ist deine Blöcke auf den Spielflach los zu werden. Dies ist nur dann möglich wenn die Kreuzung von jeweils 4 Karten deiner Farbe einen Viereck darstellt. Der jüngste Spieler würfelt und befolgt die Anweisung: die Karten linksrum bzw. rechtsrum drehen (ein Viertel oder ein Halb) oder wechseln. Man entscheidet selbst in welche Richtung die Karten gedreht oder gewechselt werden. Wenn bereits 2 Karten von der Stelle gewechselt sind ist die Drehung ausgeschlossen! Sobald ein Viereck deiner Farben zustande gebracht ist legt man ein Blöckchen auf die Kreuzung.

So wird man seine Blöckchen los! Dürfte anfangs dieses Spiels bereits ein Viereck da sein, so darf man (bevor zu würfeln) sein Blöckchen setzen. Die Karten unterhalb des Blöckchens sind jetzt gesperrt; es sei denn ein sogenanntes 'Anti-Block' wird gewürfelt (bitte lesen Sie 'aussergewöhnliche Spielereignisse'). Der Reihe nach würfeln die Spieler und sie befolgen die Anweisungen.

Derjenige der als Erster seine Blöckchen los wird ist Sieger!

Aussergewöhnliche Spielereignisse

- **Anti-Block.** Wenn ein Spieler ein Blöckchen mit ein rotes Kreuz würfelt, ist es erlaubt ein Blöckchen vom Spielflach zu nehmen (vorausgesetzt dass es eins gibt) und es den Besitzer zurück zu geben. Darauf würfelt der gleiche Spieler nochmals und dreht oder wechselt Karten. Wenn das 'Anti-Block' jetzt wiederholt gewürfelt wird verpasst der Teilnehmer seine Reihe.
- **2x drehen:** 1+1. Wenn der Würfel 2x links oder rechts anzeigt, so darf man wahlweise 2 verschiedene Karten jede 1x drehen, aber nur in der gleichen Richtung,.

Tolle Spielabwechslungen, zum Beispiel

Solo:

- Versuch mal innerhalb 20 Züge soviel wie möglich, Blöcke (jede Farbe) los zu werden;
- Soviel wie möglich Blöcke, alle 4 Farben, aufs Spielflach zu bringen, in Zeit beschränkt (zB. innerhalb 15 Minuten).
- Bring 3 Blöcke, in einer beliebige Farbe, in so wenig mögliche Züge aufs Spielflach

Bis zu 3 oder 4 Spieler:

Wenn das Spiel zu eilig endet, sind vielleicht 3 Blöcke eine Auskunft. Man verabredet eine Beschränkung auf zB. 30 Minuten. Ergänze die Spielregeln ausnahmsweise: es ist untersagt 2x hintereinander die gleiche Karte zu drehen.

Viel Spielfreude!!

The Game Master

Règle de jeu

Préparation

Composition : 1 damier de 25 cases, 25 fiches de couleur, 25 cavaliers, 12 cubes et un dé spécial. Les fiches sont constituées par quatre petits carrés chacun d'une couleur différente ; la suite des couleurs varie avec les fiches. Fais passer les pieds des cavaliers par le milieu de la fiche ; le côté couleur doit rester visible. Pose les fiches au hasard sur les 25 cases du damier, toutefois sans former des carrés d'une même couleur aux croisements

Le jeu à vol d'oiseau

Choisis une couleur et pose les trois cubes correspondants devant toi (2 cubes pour 3 ou 4 joueurs). L'objectif du jeu est de placer tous les cubes sur le damier ; pour cela, il faut réussir à constituer sur le croisement de 4 fiches un carré de ta couleur. Le joueur cadet jette le dé et exécute l'ordre : tourner une fiche à droite ou à gauche (d'un quart de tour ou d'un demi-tour) ou bien échanger deux fiches. C'est à toi de décider quelle fiche tu tourneras à droit ou à gauche ou quelles fiches tu échangeras. Mais si tu changes deux fiches d'emplacement, tu ne peux plus les tourner ! Dès que tu as réussi à créer un carré de ta couleur, tu marque son milieu d'un de tes cubes. Et voilà, tu as déjà casé ton premier cube ! Si, lorsque c'est ton tour, il y a déjà un carré de ta couleur, tu peux le revendiquer en y plaçant ton cube (avant de jeter le dé). Les fiches ainsi réunies ne peuvent plus être tournées ou déplacées, sauf si un joueur jette un Anti-Blok (voir plus loin, configurations spéciales). Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et suivent les indications.

Le joueur qui a su mettre ses cubes sur le damier en premier est le gagnant !

Configurations spéciales

- **Anti-Blok.** Le joueur qui, ayant jeté le dé, obtient une croix rouge, peut prendre l'un des cubes déjà en place (s'il y en a) et le rendre à son propriétaire. Il jette le dé une nouvelle fois et suit les indications. Mais s'il obtient une deuxième fois la croix rouge, il doit passer son tour.
- **Tourner 2 x : 1+1.** Si le dé indique 2 x à gauche ou à droite, le joueur peut également décider de tourner, toujours dans la même direction, 1 x deux fiches différentes

Des variantes qui font flasher

Un joueur :

- En 20 tours, essaies de te débarrasser d'un maximum de cubes (de toutes les couleurs)
- Essaies de caser un maximum de cubes des 4 couleurs en un temps limité (p.ex. 15 minutes)
- Tenter de caser 3 cubes d'une même couleur dans un nombre de tours minimum

3 à 4 joueurs :

Si le jeu se termine trop rapidement, on peut également essayer de caser 3 cubes (au lieu de 2) dans un temps limité à p.ex. 30 minutes. Condition restrictive : on ne peut pas faire tourner 2 fois de suite la même fiche

Eclatez-vous !!

The Game Master