

Twisty

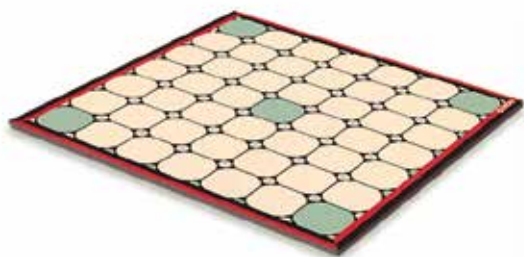


uno years
años Jahre
8-99



Twisty

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 28



x 44



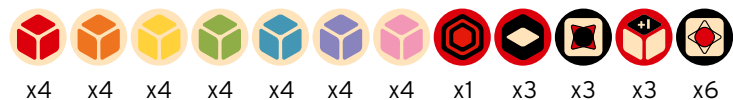
x 4



x 4

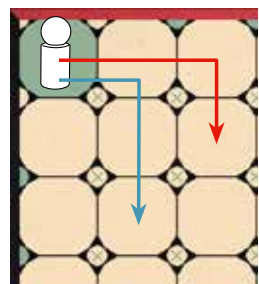
CONTENU

4 pions joueurs et 4 jetons « pion » assortis, 28 jetons « cube couleur » en carton :
4 séries (étoile, carré, triangle, rond), 1 plateau de jeu, 44 jetons « cube couleur » en bois :



But du jeu : être le premier à atteindre la case centrale après avoir récupéré 7 cubes de couleur dans un ordre précis.

Préparation du jeu : les 44 jetons « cube couleur » en bois sont mélangés puis posés aléatoirement sur le plateau afin de recouvrir toutes les cases hormis la case centrale et les 4 coins. Chaque joueur choisit un pion et prend le jeton « pion » assorti. Il place son pion sur l'un des 4 coins du plateau et pose le jeton pion devant lui. Il prend également une série de jetons « cube couleur » en carton (étoile, carré, triangle ou rond). Il les mélange et les aligne devant lui faces « cube couleur » visibles. Cela lui donne l'ordre (de gauche à droite) dans lequel il devra récupérer ses 7 cubes de couleur.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur (appelons-le A) déplace son personnage de 3 cases en dessinant un « L » : 2 cases horizontales + 1 verticale ou 1 case horizontale + 2 verticales.

À la fin de son déplacement, si le pion du joueur « A » arrive :

- **Sur une case vide :** il y reste jusqu'au prochain tour.
- **Sur une case avec un jeton de « cube couleur » :**

- Celui-ci correspond au prochain cube de couleur de sa série : il récupère le jeton en bois et le pose sous le jeton en carton correspondant de sa série,



- Celui-ci ne correspond pas au prochain cube de couleur de sa série : il y reste jusqu'au prochain tour.

• **Sur une case avec un jeton « déplacement supplémentaire » :**

- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer horizontalement ou verticalement sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer en diagonale sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer à nouveau en « L »,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer sur un autre jeton identique. Si un autre joueur est déjà positionné sur une des sorties possibles, le déplacement vers cette sortie ne sera pas possible.

NB1 : les joueurs peuvent combiner plusieurs déplacements d'affilée.

Par exemple : le joueur A effectue son déplacement en L et arrive sur un jeton . Il décide alors de se déplacer d'une case en diagonale pour arriver sur une case , ce qui lui permet d'effectuer un nouveau déplacement en L qui se termine sur le cube de couleur qu'il cherchait à atteindre, le tout en un seul tour.

• **Sur une case où se situe déjà le pion d'un autre joueur (appelons-le B) :**

Si le **joueur B** a déjà récupéré devant lui le prochain cube de couleur de la liste du **joueur A**, alors le **joueur A** peut voler ce cube et le poser devant lui sous le jeton correspondant de sa liste. **B** déplace alors le jeton du cube carton correspondant tout à la fin de sa liste et **A** déplace son pion dans un des coins libres du plateau.

NB2 : le **joueur A** peut choisir comme destination une case occupée par le **joueur B** uniquement si : - **B** possède le prochain objectif de cube de **A**
- Ce cube n'est pas protégé (cf. règle du jeton « sauvegarde »)

• **Sur une case avec le jeton « sauvegarde » :**

: il peut protéger ses cubes de couleur. Il place alors les jetons bois qu'il a déjà récupérés au-dessus des jetons en cartons correspondants. Tous les cubes ainsi placés sont protégés ; on ne pourra plus les lui voler.

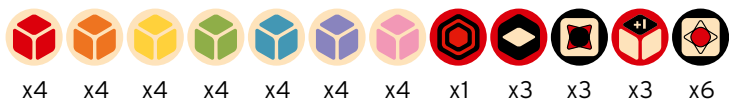


Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a récupéré les 7 cubes de sa série dans le bon ordre, il doit rejoindre la case centrale et remporte alors la partie.

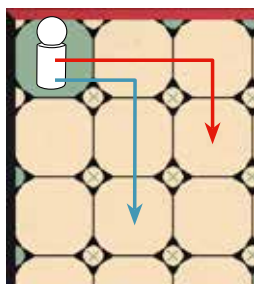
CONTENTS

4 playing pieces and 4 matching "playing piece" counters, 28 cardboard "coloured cube" counters: 4 series (star, square, triangle, circle), 1 board, 44 wooden "coloured cube" counters:



Object: To be the first to reach the centre square after collecting 7 coloured cubes in a given order.

Preparing to play: Mix up the 44 wooden "coloured cube" counters and then place them randomly on the board so as to cover all the squares except the centre square and the 4 corners of the board. The players each choose a piece which they place randomly on one of the 4 corners of the board. They also take the matching "playing piece" counter which they place in front of them. They then each take a series of cardboard "coloured cube" counters (star, square, triangle or circle) which they shuffle and then line up in front of them with the "coloured cube" sides face up. That gives them each the order (from left to right) in which they must collect their 7 coloured cubes.



How to play:

The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction. On your turn, move your piece three squares by tracing an L shape: 2 squares horizontally and 1 vertically, or 1 square horizontally and 2 vertically.

At the end of your move, if your piece lands:

• **On an empty square:** it stays there until your next turn.

• **On a square with a "coloured cube" counter:**

- If the counter corresponds to the next coloured cube in your series: collect the wooden counter and place it below the corresponding cardboard counter in your series.



- If the counter does not correspond to the next coloured cube in your series: your piece simply stays on that square until your next turn.

• **On a square with an "extra move" counter:**

: it can either stay on that square, or move horizontally or vertically to a neighbouring square,

: it can either stay on that square, or move diagonally to a neighbouring square,

: it can either stay on that square, or make another L-shaped move,

: it can either stay on that square, or move to another identical counter, but cannot move to a counter already occupied by another piece.

NB1: Players may combine several moves in one turn.

For example, you make your L-shaped move and land on a counter. You then decide to move diagonally one square to land on a counter, which allows you to make another L-shaped move ending on the coloured cube that you were aiming to reach, all in a single turn.

• **On a square already occupied by another player's piece:**

If that **player** has already retrieved the next coloured cube on your list, you can steal the cube and place it below the corresponding counter in your series in front of you. The **other player** then moves that cardboard "coloured cube" counter to the end of her list and player moves her playing piece to one of the free corners on the board.

NB2: You can only choose to land on a square occupied by **another player** if:

- That **player** is in possession of the next cube you are looking to collect
- That cube is not protected (see the rule about the "safety" counter).

• **On a square with a "safety" counter**

: This allows you to protect your coloured cubes by placing the wooden counters you have already collected on top of the corresponding cardboard counters. All those cubes are protected; no one will be able to steal them from you.

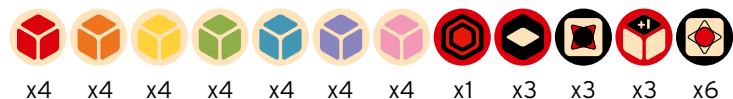


Winning:

Once you have collected the 7 cubes from your series in the right order, you need to reach the centre square to win the game.

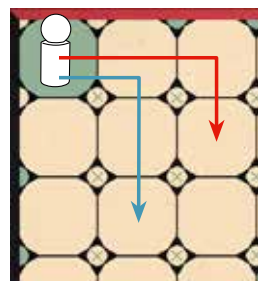
INHALT

4 Spielfiguren und 4 farblich passende Spieler-Marken, 28 Farbwürfel-Marken aus Karton:
4 Serien (Stern, Viereck, Dreieck, Kreis), 1 Spielbrett, 44 Farbwürfel-Marken aus Holz.



Ziel des Spiels: Als Erster das Mittelfeld erreichen, nachdem man zuvor 7 Farbwürfel in einer bestimmten Reihenfolge gesammelt hat.

Vorbereitung des Spiels: Die 44 Holzmarken mit farbigen Würfeln werden gemischt und beliebig auf dem Spielbrett verteilt, bis alle Felder außer dem Mittelfeld und den Eckfeldern besetzt sind. Jeder Spieler wählt eine Figur und die dazu passende Spieler-Marke. Er stellt die Spielfigur auf ein beliebiges der vier Eckfelder des Spielbretts und legt die Spieler-Marke vor sich hin. Er nimmt ebenso eine Serie von Kartonmarken mit Farbwürfeln (Stern, Viereck, Dreieck oder Kreis). Er mischt sie und reiht sie vor sich mit der Seite der farbigen Würfel aufgedeckt auf. Dies gibt ihm die Reihenfolge (von links nach rechts) vor, in der er seine 7 Farbwürfel sammeln muss.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler (nennen wir ihn A) zieht seine Figur 3 Felder in Form des Buchstabens „L“: 2 horizontale Felder + 1 vertikales oder 1 horizontales Feld + 2 vertikale Felder.

Am Ende des Zugs kommt die Figur des Spielers „A“ auf:

• **Ein leeres Feld:** Er bleibt dort bis zur nächsten Runde stehen.

• **Ein Feld mit einer Farbwürfel-Marke:**

- Entspricht diese dem nächsten Farbwürfel seiner Serie, gewinnt er die Holzmarke und legt sie unter die entsprechende Kartonmarke seiner Serie.



- Entspricht sie nicht dem nächsten Farbwürfel seiner Serie, bleibt er bis zur nächsten Runde auf diesem Feld.

• **Ein Feld mit einer Marke für einen „zusätzlichen Zug“:**

: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder horizontal oder vertikal auf ein benachbartes Feld ziehen.

: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder diagonal auf ein benachbartes Feld ziehen.

: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder erneut in Form des Buchstabens „L“ ziehen.

: Er kann entweder auf diesem Feld bleiben oder auf eine andere Marke mit dem gleichen Symbol ziehen. Ist eines der möglichen Zielfelder schon von einem anderen Spieler besetzt, ist der Zug auf dieses Feld nicht möglich.

Anmerkung 1: Die Spieler können mehrere Züge nacheinander ausführen.

Der Spieler A führt zum Beispiel einen Zug in Form des Buchstabens „L“ aus und kommt auf eine -Marke. Dann beschließt er, diagonal ein Feld weiter zu ziehen, um auf ein -Feld zu kommen, von dem aus er ein zweites Mal in L-Form ziehen darf, und landet in einem einzigen Spielzug schließlich auf dem Farbwürfel, den er erreichen wollte.

• **Ein Feld, auf dem sich schon die Figur eines anderen Spielers befindet** (nennen wir ihn B):

Wenn **Spieler B** schon vor **Spieler A** den nächsten Farbwürfel auf der Liste des Spielers A eingesammelt hat, kann **Spieler A** diesen Würfel „stehlen“ und ihn vor sich unter die entsprechende Marke seiner Liste legen. **B** legt dann die entsprechende Würfelmarke aus Karton an das Ende seiner Liste und **A stellt seiner Spielfigur** in eine der freien Ecken des Spielbretts.

Anmerkung 2: Der Spieler A kann als Zielfeld ein Feld, das schon von **Spieler B** besetzt ist, nur wählen, wenn: - **B** den nächsten von **A** gesuchten Würfel besitzt, - dieser Würfel nicht geschützt ist (s. Regel der Sicherheitsmarke).

• **Ein Feld mit der Sicherheitsmarke**

: Der Spieler kann seine Farbwürfel schützen, indem er seine zuvor gewonnenen Holzmarken auf die entsprechenden Kartonmarken legt. All diese so platzierten Würfel sind nun geschützt, man kann sie ihm nicht mehr wegnehmen.

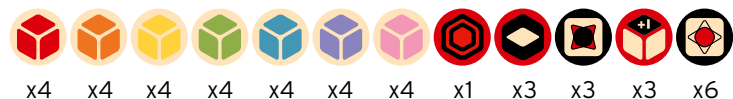


Ende des Spiels:

Gewinner ist der Spieler, der die 7 Würfel seiner Serie in der richtigen Reihenfolge gesammelt hat und anschließend zum Mittelfeld zurückkehrt.

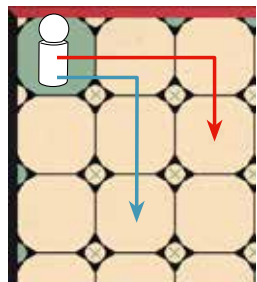
**INHOUD**

4 spelerspionnen, 4 pionfiches, 28 kartonnen fiches met een gekleurde kubus: 4 reeksen (ster, vierkant, driehoek, rondje), 1 spelbord, 44 houten fiches met een gekleurde kubus:



Doel van het spel: als eerste het middelste vakje bereiken na 7 gekleurde kubussen te hebben verzameld in een specifieke volgorde.

Vorbereiding van het spel: De 44 houten fiches met een gekleurde kubus worden geschud en daarna willekeurig op het bord gelegd, zodat alle vakjes bedekt zijn, behalve het middelste vakje en de 4 hoeken. Elke speler kiest een pion en plaatst deze willekeurig op een van de vier hoeken van het bord. De spelers pakken ook elk een reeks gekleurde kartonnen fiches (ster, vierkant, driehoek of rondje). De spelers schudden de kartonnen fiches en leggen ze voor zich in een rij van links naar rechts, met de gekleurde kubussen naar boven. De spelers moeten hun 7 gekleurde kubussen in die volgorde (van links naar rechts) verzamelen.

**Verloop van het spel:**

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Deze speler (speler A) verplaatst zijn pion 3 vakjes en vormt op die manier een L: 2 horizontale vakjes en 1 verticale of 1 horizontaal vakje en 2 verticale.

Als de pion van speler A terechtkomt:

• **op een leeg vakje:** blijft de pion hier staan tot de volgende beurt.

• **op een vakje waar een fiche met gekleurde kubus op ligt:**

- als de kubus gelijk is aan de volgende gekleurde kubus van zijn reeks, pakt hij de houten fiche en legt deze onder de bijbehorende kartonnen fiche van zijn reeks,



- als deze kubus niet overeenkomt met de volgende gekleurde kubus van zijn reeks, blijft de pion er tot de volgende beurt staan.

• **op een vakje met één van de fiches voor extra stappen:**



: an de speler op dit vakje blijven staan of zijn pion horizontaal of verticaal verplaatsen naar een aangrenzend vakje,



: kan de speler op dit vakje blijven staan of zijn pion diagonaal verplaatsen naar een aangrenzend vakje,



: kan de speler op dit vakje blijven staan of opnieuw een L-verplaatsing maken,



: kan de speler op dit vakje blijven staan of de pion verplaatsen naar een andere, identieke fiche. Als er al een andere speler op een van deze plaatsen staat, kan de speler niet meer naar deze plaats gaan.

Opmerking 1: de spelers kunnen meerdere verplaatsingen achter elkaar uitvoeren.

Bijvoorbeeld: speler A maakt een L-verplaatsing en komt terecht op een fiche. Hij kan dan besluiten om zijn pion diagonaal te verplaatsen naar een , zodat hij opnieuw een L-verplaatsing mag maken die uitkomt op een gekleurde kubus die hij nodig had. Dit alles is dus mogelijk in één beurt.

• **op een vakje waar al een pion van een andere speler op staat (speler B):**

Als **speler B** al eerder de volgende gekleurde kubus van de reeks van **speler A** heeft gepakt, mag **speler A** deze kubus van **speler B** afpakken en deze voor zich leggen, onder de fiche van zijn reeks. **Speler B** verplaatst dan de kartonnen fiche naar het eind van zijn reeks en **A** verplaatst zijn pion naar een van de vrije hoeken van het bord.

Opmerking 2: speler A kan een vakje dat door speler B wordt bezet alleen als eindvakje kiezen wanneer: - speler B de volgende kubus bezit die A nodig heeft
- deze kubus niet beschermd is (zie de regel van de 'beschermingsfiche')

• **op een vakje met de 'beschermingsfiche':**



: Speler A kan zijn gekleurde kubussen beschermen. Hij plaatst de houten fiches die hij al heeft gewonnen dan op de bijbehorende kartonnen fiches. Alle kubussen die op die manier zijn neergelegd, zijn nu beschermd. Ze kunnen niet meer gestolen worden.



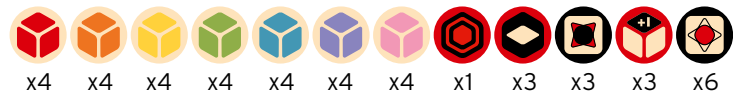
Kartonnen fiches met een gekleurde kubus
Houten fiches met een gekleurde kubus

Einde van het spel:

Als een speler de 7 kubussen van zijn reeks in de juiste volgorde heeft verzameld, moet hij op het middenvakje terecht zien te komen. De speler die hier als eerste in slaagt, wint het spel.

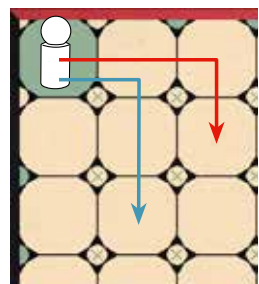
CONTENIDO

4 peones jugadores y sus 4 fichas «peón» correspondientes, 28 fichas «cubo de color» de cartón: 4 series (estrella, cuadrado, triángulo, círculo), 1 tablero de juego, 44 fichas «cubo de color» de madera.



Objetivo del juego: ser el primero en llegar a la casilla central después de haber conseguido 7 cubos de color siguiendo un orden concreto.

Preparación del juego: se mezclan las 44 fichas «cubo de color» de madera y se ponen aleatoriamente sobre el tablero para tapar todas las casillas a excepción de la casilla central y las cuatro esquinas. Cada jugador elige un peón y coge la ficha «peón» correspondiente. Coloca su peón en una de las cuatro esquinas del tablero y deja la ficha «peón» frente a él. También, coge una serie de fichas «cubo de color» de cartón (estrella, cuadrado, triángulo o círculo). Las mezcla y las alinea delante de él con las caras «cubo de color» hacia arriba. De esta manera, obtendrá el orden (de izquierda a derecha) en el que deberá recuperar sus 7 cubos de color.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador (llamémosle A) mueve su personaje tres casillas dibujando una «L»: 2 casillas horizontales + 1 vertical o 1 casilla horizontal + 2 verticales.

Si con este movimiento el peón del jugador «A» llega:

• **A una casilla vacía:** se queda en ella hasta su próximo turno.

• **A una casilla con una ficha «cubo de color»:**

- Si corresponde al siguiente cubo de color de su serie: recupera la ficha de madera y la pone debajo de la ficha de cartón correspondiente de su serie.



- Si no corresponde al siguiente cubo de color de su serie: se queda ahí hasta su próximo turno.

• **A una casilla con una ficha «movimiento extra»:**

: puede quedarse en esta casilla o moverse en sentido horizontal o vertical para llegar a una casilla adyacente,

: puede quedarse en esta casilla o moverse en diagonal para llegar a una casilla adyacente,

: puede quedarse en esta casilla o moverse de nuevo en «L»,

: puede quedarse en esta casilla o moverse para llegar a otra ficha idéntica. Si otro jugador ya ocupa una de las salidas posibles, no será posible desplazarse hacia esa casilla.

Nota 1: los jugadores pueden combinar varios movimientos seguidos.

Por ejemplo, el jugador **A** realiza su movimiento en L y llega a una ficha . Entonces decide moverse de una casilla en diagonal para llegar a una casilla , lo que le permite realizar un nuevo movimiento en L para terminar en el cubo de color que quería alcanzar, todo en un mismo turno.

• **A una casilla que ya está ocupada por el peón de otro jugador** (llamémosle B):

Si el jugador **B** ya ha conseguido el siguiente cubo de color de la lista del jugador **A**, entonces este puede robarle este cubo y ponerlo junto a la ficha correspondiente de su lista. **B** mueve entonces la ficha del cubo de cartón correspondiente al final de su lista y **A** mueve su peón a una de las esquinas libres del tablero.

Nota 2: el jugador **A** puede elegir como destino una casilla ocupada por el jugador **B**

únicamente si: - **B** posee el próximo objetivo de cubo de **A**

- Este cubo no está protegido (véase la regla de la ficha «protección»)

• **A una casilla con una ficha «protección»:**

: puede proteger sus cubos de color. Coloca entonces las fichas de madera que ya ha conseguido encima de las fichas de cartón correspondientes. Todos los cubos así colocados están protegidos y ya no podrán ser robados.

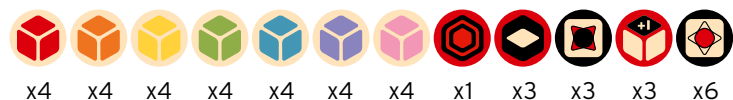


Final de la partida:

Cuando un jugador ha conseguido los 7 cubos de su serie en el orden correcto, debe llegar a la casilla central y entonces gana la partida.

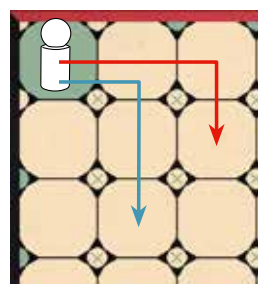
CONTENUTO

4 pedine giocatori + 4 gettoni "pedina" abbinati; 28 gettoni "cubo colorato" di cartone: 4 serie ("stella", "quadrato", "triangolo", "cerchio"); 1 tabellone; 44 gettoni "cubo colorato" di legno.



Scopo del gioco: raggiungere per primo la casella centrale dopo aver raccolto 7 cubi colorati in un ordine ben preciso.

Preparazione del gioco: si mischiano i 44 gettoni "cubo colorato" di legno e si dispongono a caso sul tabellone, in modo da coprire tutte le caselle tranne quella centrale e quelle agli angoli. Ciascun giocatore sceglie una pedina e prende il gettone "pedina" abbinato. Posiziona la pedina in un angolo del tabellone e mette il gettone "pedina" davanti a sé. Poi prende una serie di gettoni "cubo colorato" di cartone ("stella", "quadrato", "triangolo" o "cerchio"), li mischia e li mette in fila davanti a sé con la faccia del "cubo colorato" rivolta verso l'alto: questo sarà l'ordine (da sinistra a destra) che dovrà seguire per impossessarsi dei 7 cubi colorati di legno.



Svolgimento del gioco:

inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Il giocatore (che chiameremo "A") sposta la propria pedina di 3 caselle disegnando una "L": 2 caselle orizzontali + 1 verticale oppure 1 casella orizzontale + 2 verticali.

Dopo essere stata spostata, la pedina del giocatore "A" può giungere su diversi tipi di caselle.

- **Casella vuota:** il giocatore rimane sulla casella fino al turno successivo.
- **Casella con sopra un gettone "cubo colorato":**
 - se il cubo sulla casella corrisponde al successivo cubo colorato della sua serie, il giocatore prende il gettone di legno e lo dispone davanti a sé sotto il rispettivo gettone di cartone;



- se il cubo della casella non corrisponde al successivo cubo colorato della sua serie, il giocatore.

• **Casella con sopra un gettone "spostamento extra":**

- : il giocatore può rimanere sulla casella oppure spostarsi in orizzontale o in verticale su una casella adiacente;
- : il giocatore può rimanere sulla casella oppure spostarsi in diagonale su una casella adiacente;
- : il giocatore può rimanere sulla casella oppure spostarsi di nuovo a "L";
- : il giocatore può rimanere sulla casella oppure spostarsi su un altro gettone identico libero (se è già occupato da un altro giocatore, questo spostamento non sarà possibile).

N.B.1 : I giocatori possono combinare diversi spostamenti di seguito.

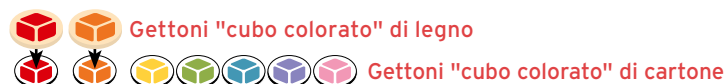
Per esempio, il **giocatore "A"** esegue il suo spostamento a "L" e giunge sopra un gettone . A questo punto, decide di spostarsi in diagonale di una casella per giungere su un'altra casella , il che gli consente di spostarsi di nuovo a "L" e di giungere sul cubo colorato che cercava di raccogliere, e tutto questo in un unico turno.

• **Casella contenente già la pedina di un altro giocatore** (che chiameremo "B"): se il prossimo cubo colorato della serie del **giocatore "A"** è stato precedentemente preso dal **giocatore "B"**, allora "A" può rubare il cubo a "B" e posizionarlo davanti a sé sotto il rispettivo gettone di cartone. Il **giocatore "B"** sposta alla fine della sua serie il gettone di cartone corrispondente a quello che gli è stato rubato e il **giocatore "A"** sposta la sua pedina in uno degli angoli vuoti del tabellone.

N.B.2 : Il **giocatore "A"** può scegliere di andare su una casella occupata dal **giocatore "B"** solamente se: - "B" possiede il cubo che rappresenta il prossimo obiettivo di "A";
- il cubo non è protetto (cfr. la regola del gettone "protezione").

• **Casella con sopra il gettone "protezione":**

- : il giocatore può proteggere i propri cubi colorati di legno finora raccolti, mettendoli sui rispettivi gettoni di cartone. Tutti i cubi disposti in questo modo sono protetti e nessuno potrà più rubarli.

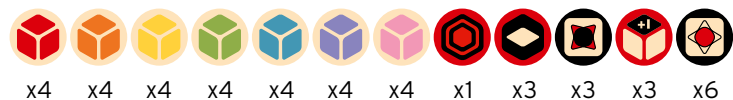


Fine della "partita":

Quando un giocatore riesce a recuperare nell'ordine esatto tutti i 7 cubi della sua serie, raggiunge la casella centrale e vince la partita.

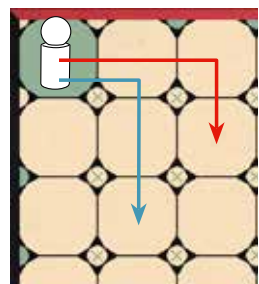
CONTEÚDO

4 peões jogadores e 4 fichas “peão” condizentes, 28 fichas “cubo de cor” de cartão: 4 séries (estrela, quadrado, triângulo, círculo), 1 tabuleiro de jogo, 44 fichas “cubo de cor” de madeira.



Objetivo do jogo: Ser o primeiro a alcançar a casa central após ter recuperado 7 cubos de cor seguindo uma ordem precisa.

Preparação do jogo: As 44 fichas “cubo de cor” de madeira são baralhadas e, depois, colocadas aleatoriamente no tabuleiro, a fim de cobrir todas as casas, exceto a casa central e os quatro cantos. Cada jogador escolhe um peão e pega no “peão” condizente. Coloca o seu peão num dos 4 cantos do tabuleiro e coloca a ficha peão à sua frente. Pega igualmente numa série de fichas “cubo de cor” de cartão (estrela, quadrado, triângulo ou círculo). Baralha-as e alinha-as à sua frente com as faces “cubo de cor” visíveis. Isso dá-lhe a ordem (da esquerda para a direita) segundo a qual deverá recuperar os seus 7 cubos de cor.



Desenrolar do jogo:

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se depois no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador (chamemos-lhe A) desloca a sua personagem 3 casas, desenhando um “L”: 2 casas horizontais + 1 vertical ou 1 casa horizontal + 2 verticais.

No fim da sua deslocação, se o peão do jogador “A” chegar:

- a uma casa vazia: mantém-se lá até à ronda seguinte;
- a uma casa com uma ficha de “cubo de cor”:

- Esta corresponde ao próximo cubo de cor da sua série: ele recupera a ficha de madeira e põe-na debaixo da ficha de cartão correspondente da sua série,



- Esta não corresponde ao próximo cubo de cor da sua série: mantém-se lá até à próxima ronda.

• a uma casa com uma ficha “deslocação suplementar”:

- : pode permanecer nesta casa ou deslocar-se na horizontal ou na vertical para uma casa adjacente;
- : pode permanecer nesta casa ou deslocar-se na diagonal para uma casa adjacente;
- : pode permanecer nesta casa ou deslocar-se novamente em “L”;
- : pode permanecer nesta casa ou deslocar-se para outra ficha igual. Se outro jogador se encontrar já posicionado numa das saídas possíveis, a deslocação para essa saída não será possível.

N. B. 1: Os jogadores podem combinar várias deslocações seguidas.

Por exemplo, o jogador A efetua a sua deslocação em L e chega a uma ficha . Decide então deslocar-se uma casa na diagonal para chegar a uma casa , o que lhe permite efetuar uma nova deslocação em L que termina no cubo de cor que tentava alcançar, tudo isto numa só ronda.

• a uma casa onde já se situa o peão de outro jogador (chamemos-lhe B):

Se o jogador B já tiver recuperado à sua frente o próximo cubo de cor da lista do jogador A, então o jogador A pode roubar esse cubo e colocá-lo na sua frente sob a ficha correspondente da sua lista. B desloca então a ficha do cubo de cartão que corresponde ao final da sua lista e A desloca seu peão para um dos cantos livres do tabuleiro.

- N. B. 2:** O jogador A pode escolher como destino uma casa ocupada pelo jogador B apenas se:
- B possuir o próximo objetivo de cubo de A;
 - esse cubo não estiver protegido (cf. regra da ficha “salvaguarda”)

• a uma casa com a ficha “salvaguarda” :

- : ele pode proteger os seus cubos de cor. Coloca então as fichas de madeira que já tiver recuperado sobre as fichas de cartão correspondentes. Todos os cubos assim colocados estão protegidos; já não lhes poderão roubar.

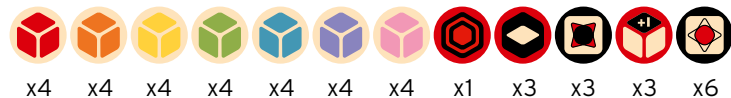


Fim da partida:

Quando um jogador tiver recuperado os 7 cubos da sua série na ordem correta, deve alcançar a casa central, vencendo, então, a partida.

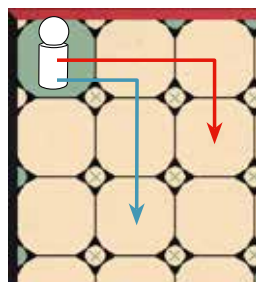
INDHOLD

4 spillebrikker og 4 spillejetoner, 28 jetoner med farvede kasser i karton: 4 serier (stjerne, firkant, trekant, rund), 1 spilleplade og 44 jetoner med farvede kasser i træ.



Spillets formål: At være den første til at nå frem til det midterste felt efter at have indsamlet 7 farvede kasser i en bestemt rækkefølge.

Forberedelse af spillet: De 44 jetoner med farvede kasser i træ blandes og lægges tilfældigt på spillepladen, så alle felter er dækket, på nær det midterste felt og de 4 hjørnefelter. Hver spiller vælger en spillebrik og sætter den på et tilfældigt hjørnefelt. Man vælger også en serie af jetoner med farvede kasser i karton (stjerne, firkant, trekant eller rund). Jetonerne blandes og lægges foran spilleren med de farvede kasser opad. Jetonerne placeres udgør den rækkefølge (fra venstre mod højre), i hvilken man skal indsamle de 7 farvede kasser.

**Spillets forløb:**

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han eller hun (lad os kalde personen A) flytter sin spillebrik 3 felter i L-form: 2 vandrette felter og 1 lodret felt eller 1 vandret felt og 2 lodrette felter.

Hvis A's brik slutter af med at lande:

• **på et tomt felt:** bliver den stående til næste gang, A har turen.


• **på et felt med en jeton med en farvet kasse:**


- Hvis den svarer til den næste farvede kasse i serien, tager man træjetonen og lægger den under den tilsvarende kartonjeton i serien.





- Hvis den ikke svarer til næste farvede i kasse i serien, bliver man stående til næste gang, man har turen.

• **på et felt med en jeton, som giver ret til at flytte sig 1 felt mere:**



 : Enten kan man blive på dette felt eller rykke videre til et felt ved siden af (vandret eller lodret).

 : Enten kan man blive på dette felt eller rykke videre til et felt ved siden af (diagonalt).

 : Enten kan man blive på dette felt eller rykke 3 felter videre i L-form.

 : Enten kan man blive på dette felt eller rykke videre til en identisk jeton. Hvis der allerede står en anden spiller på et af disse felter, kan man ikke gå dertil.

NB1: Spillerne har ret til at kombinere flere forskellige træk.

For eksempel flytter A sig i L-form og lander på jetonen . Han eller hun beslutter så at flytte sig 1 felt videre diagonalt for at lande på feltet , hvilket giver ret til et nyt træk i L-form, så han eller hun slutter af med at lande på den farvede kasse, det oprindeligt var planen at lande på med et enkelt træk.


• **på et felt, hvor der allerede står en anden spillers brik** (lad os kalde personen B): Hvis **B** allerede har taget den jeton, som svarede til den næste jeton på **A**'s liste, kan **A** stjæle den og lægge den foran sig under den tilsvarende jeton på listen. **B** flytter så den tilsvarende kartonjeton om bagest i rækken, og **A** flytter sin brik hen i et tomt hjørne på pladen.

NB2: **A** kan kun vælge at lande på et felt, som allerede er optaget af **B**, hvis:

- **B** har den kasse, som A planlægger at tage næste gang.

- Denne kasse ikke er beskyttet (jvf. reglen om helle-jetonen).

• **på et felt hvor helle-jetonen står.**

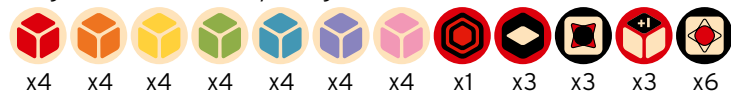
 : Man kan beskytte sine farvede kasser. Dette gøres ved at placere de træjetoner, man har samlet, oven på de tilsvarende kartonjetoner. Disse kartonkasser er nu beskyttet og kan ikke stjæles.

**Spillets afslutning:**

Når man har indsamlet de 7 kasser i en serie i den rigtige rækkefølge, skal man flytte sin brik til det midterste felt for at vinde spillet.

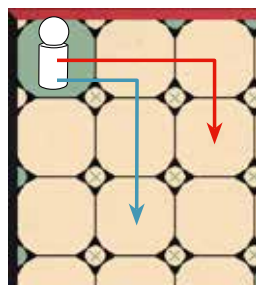
INNEHÅLL:

4 spelpjäser och 4 marker som motsvarar de 4 spelpjäserna, 28 spelmarker i papp med färgade kuber: 4 serier (stjärna, fyrkant, triangel, cirkel) i 7 olika färger, 1 spelbräde, 44 spelmarker i trä (färgade kuber och förflyttningsmarker):



Spelets mål: att komma först till mittenrutan efter att ha tagit 7 spelmarker (en i varje färg) i en förutbestämd ordning.

Spelförberedelser: De 44 spelmarkerna i trä blandas och placeras ut slumpmässigt på spelbrädet för att täcka alla rutor utom mittenrutan och de fyra hörnrutorna. Varje spelare väljer en spelpjäs och tar marken som hör till. Spelbjäsen placeras på en av spelbrädets hörnrutor och spelbjäsmarken placeras framför spelaren. Alla spelare tar sedan en serie spelmarker i papp var (stjärna, fyrkant, triangel eller cirkel), blandar dem och radar upp dem framför sig med sidan med de färgade kuberna uppåt. Det ger ordningen (från vänster till höger) som spelmarkerna på brädet ska plockas i för spelaren.

**Så går spelet till:**

Den yngsta spelaren börjar och man spelar medurs. Spelaren (i fortsättningen kallad A) flyttar sin spelpjäs 3 rutor i form av ett L: 2 rutor vågrätt och en ruta lodrätt eller 1 ruta vågrätt och 2 rutor lodrätt.

Om spelare A hamnar på:

- **En tom ruta:** händer ingenting.
- **En ruta med en spelmark med färgad kub:**

- Om den har rätt färg tar spelaren spelmarken i trä och lägger den under spelmarken i papp framför sig



- Om den har fel färg händer ingenting.

• En ruta med en förflyttningsmark:

- : spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta sig vågrätt eller lodrätt till en ruta bredvid
- : spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta sig diagonalt till en ruta bredvid
- : spelaren kan välja att stanna på rutan eller göra en ny L-förflyttning
- : spelaren kan välja att stanna på rutan eller flytta till en annan ruta med en likadan spelmark.

OBS 1! Det går att utnyttja förflyttningsmarkerna för att kombinera flera olika förflyttningar.

Om **spelare A** till exempel hamnar på en ruta med en och väljer att göra en förflyttning diagonalt till en ruta med en kan hen fortsätta med en L-förflyttning för att komma åt den spelmark som står i tur att bli tagen, allt i en och samma omgång.

• En ruta där en annan spelares (i fortsättningen kallad B) spelpjäs redan står:

Om **spelare B** redan har tagit den spelmark som **spelare A** vill komma åt kan **spelare A** stjäla spelmarken och lägga den framför sig under spelmarken i papp i motsvarande färg. **Spelare B** måste då lägga sin spelmark i papp i motsvarande färg sist i sin rad och **A** flyttar hans spelpjäs till ett ledigt hörn på brädet.

OBS 2! Spelare A kan bara flytta till en ruta där **spelare B** har sin spelpjäs:

- om **B** har den spelmark som **A** vill komma åt
- om spelmarken inte är skyddad (se nedan om skyddsmarken)

• Rutan med skyddsmarken

- : Spelaren kan nu skydda alla sina tagna spelmarker. Spelmarkerna i trä placeras då ovanpå spelmarkerna i papp i motsvarande färg. Det betyder att spelmarkerna inte längre kan stjälas.

**Spelets slut:**

När en spelare har tagit alla sina sju spelmarker i rätt ordning gäller det att skynda sig till mittenrutan. Den första spelare som hinner dit vinner och spelet är slut.

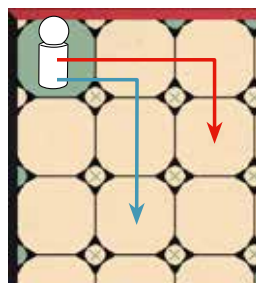
В КОМПЛЕКТЕ:

4 фишки игроков и 4 соответствующих жетона «фишка», 28 картонных жетонов «цветной кубик» (4 серии: звезда, квадрат, треугольник, круг), 1 игровое поле, 44 деревянных жетона «цветной кубик»:



Цель игры. первым дойти до центральной клетки, собрав 7 цветных кубиков в определенном порядке.

Подготовка к игре. Перемешайте 44 деревянных жетона «цветной кубик» и выложите их в случайном порядке на поле, закрыв все клетки кроме центральной и четырех угловых. Каждый игрок выбирает фишку и берет соответствующий жетон «фишка». Он ставит свою фишку в любой из 4 углов игрового поля и кладет жетон «фишка» перед собой. Игрок также берет серию картонных жетонов «цветной кубик» (звезда, квадрат, треугольник или круг), перемешивает их и выкладывает перед собой в ряд стороной «цветной кубик» вверх. Они показывают, в каком порядке (слева направо) он должен собрать 7 цветных кубиков.



Ход игры.

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Игрок (назовем его «А») перемещает свою фишку на 3 клетки буквой «Г», то есть на 2 клетки по горизонтали и 1 по вертикали или на 1 клетку по горизонтали и 2 по вертикали.

Дальнейшие действия игрока А зависят от клетки, на которой окажется его фишка.

• **Пустая клетка:** он остается на ней до следующего хода.

• **Клетка с жетоном «цветной кубик»:**

- Если это следующий цветной кубик его серии, игрок забирает деревянный жетон и кладет его под соответствующий картонный жетон своей серии.



- Если это не следующий цветной кубик его серии, фишка остается там до следующего хода.

• **Клетка с жетоном «дополнительное перемещение»:**

: Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любую соседнюю клетку по горизонтали или вертикали.

: Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любую соседнюю клетку по диагонали.

: Игрок может либо остаться на этой клетке, либо выполнить еще одно перемещение буквой «Г».

: Игрок может либо остаться на этой клетке, либо переместиться на любой аналогичный жетон, если он не занят другим игроком.

Примечание 1. Игроки могут выполнить несколько перемещений за один ход.

Например, игрок А перемещает фишку буквой «Г» и попадает на жетон . Переместив фишку на одну клетку по диагонали, он попадает на жетон , что позволяет ему выполнить еще одно перемещение буквой «Г», после которого он попадает на нужный ему цветной кубик.

То есть он добрался до него за один ход.

• **Клетка, на которой уже находится фишка другого игрока** (назовем его «Б»)

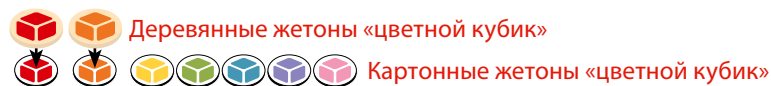
Если у **игрока Б** уже есть следующий цветной кубик (деревянный жетон) из серии **игрока А**, **игрок А** может украсть этот кубик и положить его перед собой под соответствующий жетон.

В этом случае игрок **Б** перемещает свой картонный жетон этого кубика в конец своего ряда и игрок А ставит свою фишку на один из свободных углов игрового поля.

Примечание 2. **Игрок А** может завершить перемещение на клетке, занятой **игроком Б**, только если: - у **игрока Б** есть следующий кубик из серии **игрока А**; - этот кубик не защищен (см. правило жетона «защита»).

• **Клетка с жетоном «защита»:**

: Игрок может защитить свои цветные кубики. Для этого он кладет уже заработанные деревянные жетоны поверх соответствующих картонных жетонов. Все эти кубики теперь защищены, и их больше нельзя украсть.



Конец партии

Побеждает игрок, который первым собрал 7 кубиков своей серии в нужном порядке, а затем дошел до центральной клетки.

Twisty

DJ08404

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France