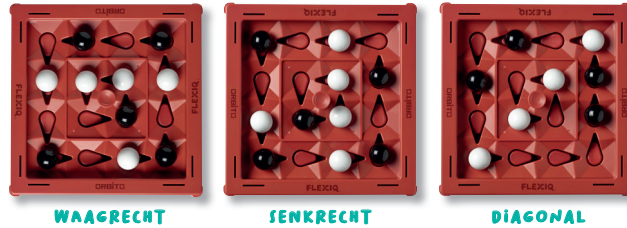


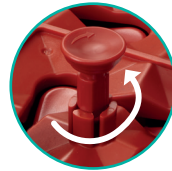
SPIEL

Versuche, auf dem sich verändernden Spielbrett 4 deiner Kugeln in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale Linie zu bringen!



SPIELVORBEREITUNG

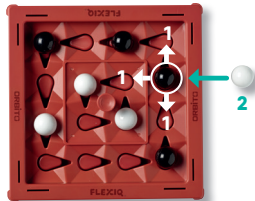
- Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielbrett.
- Hebt den Knopf im Zentrum des Brettes an und dreht ihn um ein Viertel, um ihn zu justieren.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle 8 Kugeln.
- Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt.



SPIELT & PASST EUCH AN

Pro Zug fügt jeder Spieler dem Spielbrett 1 Kugel hinzu. Jeder Zug besteht aus 3 Schritten:

1 BEWEGE 1 GEGNERISCHE KUGEL AUF EIN LEERES NACHBARFELD!



- Dieser Schritt ist nicht während des ersten Zugs des Spiels möglich (da es noch keine gegnerische Kugel auf dem Brett gibt) oder wenn alle Nachbarfelder der gegnerischen Kugeln belegt sind.
- Dieser Zug ist freiwillig, du kannst auch darauf verzichten, eine gegnerische Kugel zu bewegen.
- Die Kugel kann nur auf ein direktes Nachbarfeld bewegt werden, und nur waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal.

2 PLATZIERE 1 DEINER KUGELN AUF EINEM BELIEBIGEN LEEREN FELD.



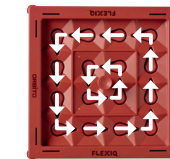
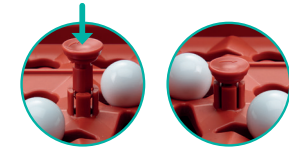
Eigene Kugeln darf man anschließend nicht mehr umplatzieren. Das darf nur dein Gegner! (S. Schritt 1.)

3 UM DEINEN ZUG ZU BEENDEN, MUSST DU DEN ORBITO-KNOPF DRÜCKEN!



Dadurch bewegen sich **ALLE** Kugeln um 1 Position!

Erst DANACH wird geschaut, ob es eine gültige 4er-Linie gibt. Gibt es schon vorher, durch das Platzieren einer Kugel während eines Zugs, eine 4er-Linie, zählt diese NICHT!



2 ORBITS

HINWEIS Beide "Orbits", der innere und der äußere, drehen sich gegen den Uhrzeigersinn.

SPIELENDE

Das Spiel endet auf folgende Arten:

- 4 gleichfarbige Kugeln liegen (nach dem Drücken des Orbito-Knopfs!) in einer Linie (siehe "DER GEWINNER!").
- Niemand hat eine 4er-Linie, nachdem die 16. Kugel platziert und der Orbito-Knopf gedrückt wurde. In diesem Fall drückt ihr den Orbito-Knopf bis zu weiteren 5mal. Der erste, von dem sich nun eine 4er-Linie bildet, gewinnt das Spiel. Ist dies auch nach 5mal drücken nicht der Fall, endet das Spiel unentschieden.

HINWEIS Habt ihr nach dem Drücken des Orbito-Knopfs gleichzeitig eine 4er-Linie, gilt dies ebenfalls als Unentschieden.

DER GEWINNER!

- Gewinner ist, wer als Erster 4 eigene Kugeln in einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Linie hat.

HINWEIS Es kann passieren, dass du durch das Drücken des Orbito-Knopfs eine 4er-Linie für deinen Gegner bildest und ihn so zum Gewinner machst!



DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HilFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!

ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONS-
GESCHWINDIG-
KEIT WÜRFEL-
SPIELE



REAKTIONS-
GESCHWINDIG-
KEIT KARTEN-
SPIELE



'FLEX'
GEDÄCHTNIS-
SPIELE



SCHNELLE
STRATEGIE-
SPIELE



TAKTISCHE
BRETT-
SPIELE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW