

SPIELZIEL

Versucht, möglichst häufig 3 identische Symbole in eine Linie zu bekommen und gewinnt so die meisten Plättchen.

SPIELVORBEREITUNG

- Legt alle Plättchen verdeckt auf den Tisch und mischt sie.
- Jeder nimmt sich 4 Plättchen und stellt sie so vor sich auf, dass die anderen sie nicht einsehen können.
- Die restlichen Plättchen verbleiben auf dem Tisch und bilden die Reserve zum Nachziehen.



SPIELT & PASST EUCH AN

Der Jüngste beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Pro Zug legt jeder 1 seiner Plättchen offen in die Tischmitte und nimmt sich anschließend 1 neues (sofern noch möglich). Die Plättchen müssen waagrecht, senkrecht oder auch diagonal an bereits ausliegende Plättchen angelegt werden (außer dem allerersten). Dabei darf niemals ein gedachter 3x3-Raster überschritten werden.

PLÄTTCHEN STAPELN

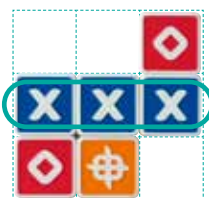


Ihr dürft Plättchen auch stapeln, aber nur bis zu einer Maximalhöhe von 3 Plättchen. Ihr dürft ein Plättchen nur auf ein Plättchen stapeln, wenn dessen Symbol unterschiedlich ist!



GEWINN-LINIE

Du hast eine Gewinn-Linie gebildet, wenn 3 identische Plättchen in einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Linie ausliegen.



WAAGRECHT



SENKRECHT



DIAGONAL

In dem Fall nimmt alle Plättchen (inklusive aller eventuellen Plättchen darunter!), die diese Linie bilden.

TRIXO-PLÄTTCHEN



Es gibt nur 5 Trixo-Plättchen!



Mit ihnen kannst du zwar auch eine Gewinn-Linie bilden, aber du kannst sie auch nutzen, um damit deine Gegner zu blockieren.

PFEIL-PLÄTTCHEN



Es gibt auch 3 Pfeil-Plättchen im Spiel.

Ein Pfeil-Plättchen kannst du nutzen, um eine komplette Reihe oder Spalte zu verschieben, solange du dabei den 3x3-Raster nicht verlässt. Anschließend entfernt das Pfeil-Plättchen aus dem Spiel.



Nach dem Schieben liegt **eine Gewinn-Linie 'X'** aus.

HINWEIS

Schiebst du eine Reihe oder Spalte mit einer Lücke dazwischen, wird sie dadurch geschlossen (sie wird also nicht 'mitgeschoben').

TEAM-SPIEL

Das 4-Spieler-Spiel kann auch mit 2 Teams gespielt werden. Dabei sitzen sich die Teammitglieder gegenüber. Jeder im Team spielt weiter wie gehabt, aber die gewonnenen Plättchen werden für das Team addiert.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Spieler alle ihre Plättchen ausgespielt haben.

DER GEWINNER!

Wer am meisten Plättchen gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt hiervon, wer mehr Trixo-Plättchen gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



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

ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT KARTENSPIELE



REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT WÜRFELSPIELE



SCHNELLE STRATEGIESPIELE



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW