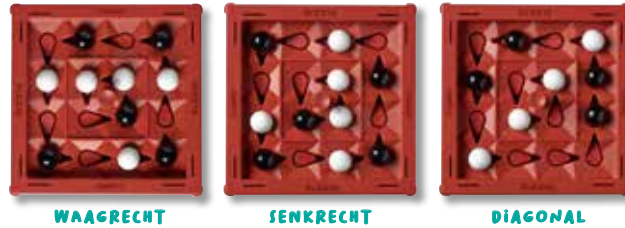


SPIEL

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



SPIELVORBEREITUNG

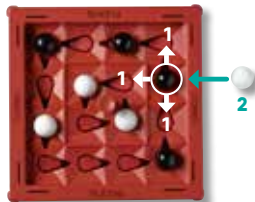
- Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielbrett.
- Hebt den Knopf im Zentrum des Brettes an und dreht ihn um ein Viertel, um ihn zu justieren.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle 8 Kugeln.
- Die Spieler einigen sich darauf, wer beginnt.



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!



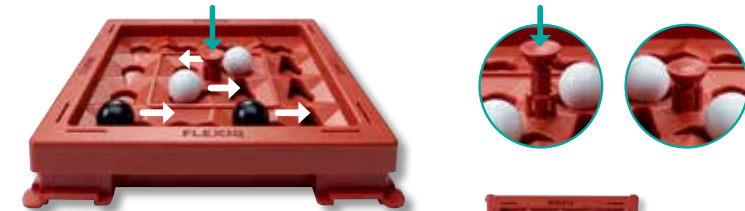
- Dieser Schritt ist nicht während des ersten Zugs des Spiels möglich (da es noch keine gegnerische Kugel auf dem Brett gibt) oder wenn alle Nachbarfelder der gegnerischen Kugeln belegt sind.
- Dieser Zug ist freiwillig, du kannst auch darauf verzichten, eine gegnerische Kugel zu bewegen.
- Die Kugel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



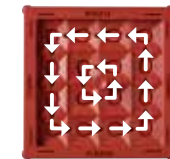
Eigene Kugeln darf man anschließend nicht mehr umplatzieren. Das darf nur dein Gegner! (S. Schritt 1.)

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

REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT KARTENSPIELE



REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT WÜRFELSPIELE



SCHNELLE STRATEGIESPIELE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW