

INHOUD

1 bord verdeeld in 4 regio's (vierkanten met 4 ruimtes), 8 donkere speelstukken (2 bollen, 2 cilinders, 2 kubussen en 2 kegels), en 8 lichte speelstukken in dezelfde vormen.

CONCEPT EN SPELDOEL

Iedere speler neemt 8 speelstukken van één kleur. Iedere beurt plaatsen de spelers één speelstuk op een lege ruimte op het bord, waarbij ze de plaatsingsregels volgen. De eerste speler die de vierde verschillende vorm in een rij, kolom of regio plaatst, wint het spel.

KLAARZETTEN

Plaats het bord tussen de twee spelers in. Iedere speler neemt 8 speelstukken (licht of donker) (Fig.1).

HET SPEL SPELEN

Bepaal naar willekeur de eerste speler.

Als je aan de beurt bent, plaats je één van je speelstukken op een lege ruimte op het bord.

Je mag geen vorm in dezelfde rij, kolom of regio plaatsen waar je tegenspeler een stuk met dezelfde vorm heeft (Fig.2).

Je kan wel een vorm in dezelfde rij, kolom of regio plaatsen als je eigen speelstuk met dezelfde vorm (Fig.3).

Voorbeeld: David zit tegenover Bella. David plaatst een bol op het bord. Bella mag de rest van het spel geen bol in dezelfde rij, kolom of regio als David zijn bol plaatsen. David zou echter zijn tweede bol in dezelfde rij, kolom of regio kunnen plaatsen als zijn eerste bol.

Deze unieke regel is van toepassing voor ieder stuk dat de speler plaatst gedurende het spel.

Ter verduidelijking: als een plaatsing toegestaan is door je eigen speelstukken, maar verboden door de speelstukken van je tegenspeler, dan is de plaatsing verboden.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die de vierde verschillende vorm in een rij, kolom of regio plaatst, wint het spel. Het maakt niet uit wie de andere speelstukken in de rij, kolom of regio bezit (Fig.4).

Als je geen van je eigen speelstukken kunt plaatsen wanneer je aan de beurt bent om te spelen, verlies je het spel onmiddellijk.

CONTENU

1 plateau divisé en 4 régions (carrés de 4 emplacements), 8 pièces foncées (2 sphères, 2 cylindres, 2 cubes et 2 cônes) et 8 pièces claires de mêmes formes.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs disposent chacun de 8 pièces d'une même couleur. À chaque tour ils vont en placer une sur un espace vide du plateau en respectant les règles de placement. Le premier joueur qui pose la quatrième forme différente dans une ligne, colonne ou région remporte la partie.

MISE EN PLACE

Le plateau est placé entre les deux joueurs et chacun prend possession d'un set de 8 pièces (claires ou foncées) (Fig.1).

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est déterminé au hasard.

À son tour, chacun doit placer l'une de ses pièces sur un emplacement vide du plateau.

Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une région où cette même forme a déjà été posée par l'adversaire (Fig.2).

Par contre il est possible de poser une forme dans une ligne, colonne ou région où cette même forme a déjà été posée par soi-même (Fig.3).

Exemple : David affronte Benoît. David pose une sphère sur le plateau de jeu. Benoît n'a donc plus le droit, jusqu'à la fin de la partie, de poser une de ses sphères dans la même ligne, colonne et région que la sphère de David. David par contre, pourra s'il le souhaite poser sa deuxième sphère dans la même ligne, colonne ou région que celle où se trouve sa première sphère.

Cette unique règle s'applique pour chaque pièce que chaque joueur posera tout au long de la partie.

Cas particulier : si un coup est autorisé par ses propres pièces mais en même temps interdit par la/les pièces de son adversaire, alors ce coup est interdit.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui pose la quatrième forme différente d'une ligne, colonne ou région, remporte immédiatement la partie. Peu importe à qui appartiennent les autres pièces de cette ligne, colonne ou région (Fig.4). Si un joueur ne peut poser aucune de ses pièces alors que c'est à son tour de jouer, il perd immédiatement la partie.