



Game Rules - Règles de Jeu - Spielregeln
Spelregels - Reglas de Juego - Regole del Gioco



INDIVIDUAL GAME

GAME COURSE: Choose a grid, place it on the board and cover it completely with 27 of the 28 L-tiles.

SHORT INSTRUCTIONS: (#1) On COLORED cells, place a tile of the corresponding color, (#2) L-Tiles of the same color CANNOT TOUCH one another, not with a side nor with a corner. (#3) Cover the grid COMPLETELY with L-tiles.

DEROULEMENT: Choisissez une grille, placez-la sur le tableau et couvrez-la entièrement avec 27 des 28 tuiles en L.

INSTRUCTIONS COURTES: (#1) Mettez sur les cellules en COULEUR une tuile en L de la même couleur. (#2) Les tuiles de la même couleur ne peuvent JAMAIS SE TOUCHER, ni d'un côté, ni d'un coin. (#3) Remplissez la grille ENTIEREMENT avec les tuiles en L.



JEU INDIVIDUEL

INDIVIDUELLES SPIEL

VERLAUF: Wählen Sie einen Raster, legen Sie ihn auf das Spielbrett und bedecken Sie ihn mit 27 der 28 L-Fliesen.

KURZE INSTRUKTIONEN: (#1) legen Sie auf eine gefärbte Zelle eine L-Fliese mit der gleichen Farbe. (#2) L-Fliesen der gleichen Farbe dürfen sich NICHT BERÜHREN, weder mit einer Seite, noch mit einer Ecke. (#3) Füllen Sie den Raster VOLLSTÄNDIG mit L-Fliesen aus.



INDIVIDUEEL SPEL

VERLOOP: Kies een raster, plaats het op het spelbord en bedek het volledig met 27 van de 28 L-tegels.

KORTE INSTRUCTIES: (#1) Plaats op een GEKLEURDE cel een L-tegel van die kleur. (#2) L-tegels van dezelfde kleur mogen elkaar NIET RAKEN, noch met een zijde, noch met een hoek. (#3) Vul het raster VOLLEDIG in met L-tegels.

JUEGO INDIVIDUAL

MARCHA: Elige una rejilla, ponla en el tablero y cubrela entero con 27 de las 28 piezas en "L".

INSTRUCCIONES BREVES:

(#1) Pon sobre una casilla COLORADA una pieza en "L" del mismo color. (#2) Piezas con el mismo color no pueden tocarse, ni con un lado, ni con un ángulo. (#3) Llene la rejilla TOTALMENTE con las piezas en "L".

GIOCO INDIVIDUALE

SVILUPPO: Scegliete una griglia, ponetela sul piano e copritela interamente con 27 dei 28 pezzi a L.

ISTRUZIONI BREVI:

(#1) Mettete sulle caselle colorate un pezzo ad L dello stesso colore. (#2) I pezzi dello stesso colore non si devono mai toccare ne' su un lato ne' su un angolo. (#3) Riempite interamente la griglia con i pezzi ad L.

#1

#2

#3

#1

#2

#3



FULL INSTRUCTIONS:

CONTENTS: 1 game board, 20 different grids on 10 two-sided cards and 28 L-shaped tiles in 4 colors with corresponding symbols. In the upper left is the number of the grid, its difficulty, from level 1 (starter) to 6 (very hard). The color of the border corresponds to the level.

PREPARATION: Choose a grid to play and place it in the cutout of the game board.

PURPOSE OF THE GAME: Place 27 of the 28 L-tiles on the grid, until EACH of the 81 CELLS of the grid is covered.

GAME RULES: On COLORED cells, place a tile of this color. (#1). L-Tiles of the same color CAN NOT TOUCH one another, not with a side nor with a corner (#2). Cover the grid COMPLETELY with L-tiles (#3).

STRATEGY: Easy? Each grid has only one correct solution! First place tiles you are really confident in. You can work on several places at once. Like a puzzle, eventually you will arrive at the right solution. When in doubt of a tile you can turn it over, with the symbols covered, and continue doing so. If the first tile was wrong, eventually you will get stuck. Now you know which ones to remove to start over on a new track.

COLOR VERSUS SYMBOLS: One can play the game using only the symbols I,X,S,O rather than colors, for colorblind people for instance, or those who prefer playing on pen and paper.

MORE INFORMATION: For extra grids, black-and-white paper fill-in grids, or to learn about the origins of this game – visit www.lixso.com



INSTRUCTIONS COMPLETES:

CONTENU: 1 plateau de jeu, 20 grilles différentes sur 10 cartes double-faces et 28 tuiles en forme de "L" en 4 couleurs avec les symboles correspondants.

Dans le coin en haut à gauche se trouve le numéro de la grille et la difficulté de niveau 1 (pour apprendre le jeu) jusqu'à 6 (très difficile).

La couleur du bord correspond à la difficulté.

PREPARATION: Choisissez une grille de la difficulté désirée et placez-la sur le plateau de jeu au centre.

BUT DU JEU: Placez 27 des 28 tuiles en L sur la grille, afin de couvrir CHACUNE des 81 CASES de la grille.

REGLES DU JEU: Mettez sur les cellules en COULEUR de la grille une tuile en L de cette couleur (#1). Les tuiles de la même couleur ne peuvent JAMAIS SE TOUCHER, ni d'un côté, ni d'un coin (#2). Remplissez la grille ENTIEREMENT avec les tuiles en L (#3).

STRATEGIE: Facile? Chaque grille n'a qu'une seule solution! Placez d'abord les tuiles desquelles vous êtes sûr. Vous pouvez jouer à partir de plusieurs endroits différents de la grille, vous arriverez toujours, comme dans un puzzle, à la seule bonne solution. En cas de doute, vous pouvez retourner une tuile, face symboles cachée. Ainsi de suite pour les tuiles suivantes. Si cette première tuile est mal placée vous finirez par vous coincer.

Comme ça, vous savez quelles tuiles enlever, pour ensuite essayer une autre piste.

COULEURS VERSUS SYMBOLES: Vous pouvez jouer le jeu en vous servant des symboles I,X,S,O au lieu des couleurs, par exemple pour les daltoniens, ou pour ceux qui préfèrent jouer avec un crayon et une feuille.

PLUS D'INFOS: Pour plus des grilles, des grilles en noir et blanc à remplir avec les symboles, ou pour en savoir de plus sur l'origine de ce jeu, visiter www.lixso.com



UITGEBREIDE INSTRUCTIES:

INHOUD: 1 spelbord, 20 verschillende rasters op 10 dubbelzijdige kaarten en 28 L-tegels in 4 kleuren met overeenkomstige symbolen. In de linkerbovenhoek staat het nummer van het raster, de moeilijkheidsgraad van niveau 1 (om het spel te leren) tot 6 (zeer moeilijk).

De kleur van de rand komt overeen met de moeilijkheid.

VOORBEREIDING: Kies een raster met de gepaste moeilijkheidsgraad, en plaats het op het spelbord in de uitsparing.

DOEL: Plaats 27 van de 28 L-tegels op het raster, tot ALLE 81 CELLEN van het raster bedekt zijn.

SPELREGELS: Plaats op een GEKLEURDE cel een L-tegel van die kleur (#1). L-tegels van dezelfde kleur mogen elkaar NIET RAKEN, noch met een zijde, noch met een hoek (#2). Vul het raster VOLLEDIG in met L-tegels (#3).

STRATEGIE: Eenvoudig? Elk raster heeft slechts 1 juiste oplossing! Plaats eerst de L-tegels waar je zeker van bent. Je kan op verschillende plaatsen in het raster werken, je zal tenslotte, zoals in een puzzel, steeds op de enige juiste oplossing uitkomen. Een L-tegel waaraan je twijfelt kan je omkeren, met de symbolen onzichtbaar. Dat doe je ook met de volgende - als die eerste L-tegel verkeerd ligt loop je uiteindelijk vast. Zo weet je welke L-tegels je moet verwijderen en kan je een ander spoor proberen.

KLEUR VERSUS SYMBOLEN: Het spel kan met de symbolen I,X,S,O i.p.v. met kleuren gespeeld worden, voor wie kleurenblind is bvb, of wie liever met pen en papier speelt.

MEER INFORMATIE: Voor bijkomende rasters, papieren invulrasters, of om meer te weten over het ontstaan van dit spel, surf naar www.lixso.com



STRATEGIC GAME FOR 2 OR 4 PLAYERS - JEU DE STRATEGIE POUR 2 OU 4 JOUEURS
STRATEGISCHES SPIEL MIT 2 ODER 4 SPIELER - STRATEGISCH SPEL VOOR 2 OF 4 SPELERS
JUEGO DE ESTRATEGIA PARA 2 O 4 JUGADORES - GIOCO STRATEGICO PER 2 O 4 GIOCATORI



PREPARATION: Choose a grid with difficulty 3, 4, 5 or 6.

Distribute the L-tiles: **2 players:** 2 colors for each player. **4 players:** 1 color for each player and 2 teams of 2 players.

PURPOSE: Place as many L-tiles as possible on the grid. The player (or team) with the greatest number of placed L-tiles is the winner.

GAME RULES: Taking turns, place an L-tile on the grid, if possible. The game ends when all players can no longer place another L-tile. Colored squares have to be observed and same colored L-tiles cannot touch one another, neither with a side nor with a corner. Squares can be left empty (the grid does not have to be filled entirely). With 4 players, the players of the same team have to sit together and play one after the other. But the first two players should be from different teams.



PREPARATION: Choisissez une grille de niveau 3, 4, 5 ou 6 et placez-là sur le plateau. Distribuez les tuiles: 2 couleurs par joueur si on joue à 2 et 1 couleur par joueur pour une partie à 4. A 4 joueurs, on joue en équipe de 2.

BUT DU JEU: Placer ses tuiles sur la grille. Le gagnant est celui (ou l'équipe) - qui en a placé le plus grand nombre.

REGLES DE JEU: A tour de rôle et tant que c'est possible, chaque joueur place une tuile de sa (ses) couleur(s) sur la grille. Le jeu finit quand plus personne ne peut placer de tuile. Il faut respecter les cases colorées. Les tuiles d'une même couleur ne peuvent pas se toucher (même pas par le coin). Il peut y avoir des cases vides (il ne faut pas remplir la grille complètement). A 4 joueurs, les joueurs d'une même équipe sont assis côte à côte et jouent l'un après l'autre mais, pour plus d'équité, les deux premiers joueurs à jouer doivent être d'équipes différentes.



VORBEREITUNG: Wählen Sie einen Raster mit Schwierigkeitsstufe 3, 4, 5 oder 6. Legen Sie es auf das Brett. Verteilen Sie die L-förmigen Fliesen: **2 Spieler:** 2 Farben pro Spieler. **4 Spieler:** 1 Farbe pro Spieler und 2 Mannschaften von jeweils 2 Spielern.

ZIEL: Die größtmögliche Anzahl L-förmige Fliesen auf das Brett legen. Die Anzahl abgelegter Fliesen wird zusammen gezählt um den Gewinner (Spieler oder Mannschaft) zu bestimmen.

SPIELREGELN: Jeder Spieler legt abwechselnd eine L-Fliese auf das Brett, solange er kann. Das Spiel ist beendet, wenn keiner eine weitere L-Fliese legen kann. Die Farben der Spielfelder müssen eingehalten werden, und L-Fliesen der gleichen Farbe dürfen einander nicht berühren, weder mit einer Seite, noch mit einer Ecke. Leere Spielfelder dazwischen sind erlaubt. (Das Brett muss NICHT vollständig angefüllt sein). Bei 4 Spielern sitzen die Spieler derselben Mannschaft zusammen und spielen nacheinander. Aber die 2 ersten Spielern müssen verschieden Mannschaften angehören.



VOORBEREIDING: Kies een raster van niveau 3, 4, 5 of 6 en zet het op het speelbord. Verdeel de tegels: **bij 2 spelers,** 2 kleuren per speler; **bij 4 spelers** 1 kleur per speler en speel in 2 ploegen van 2 tegen elkaar.

DOEL: Zo veel mogelijk van je L-tegels op het bord plaatsen. Winnaar is de speler of de ploeg met de meeste tegels op het raster.

SPELREGELS: Beurteilings en zolang als mogelijk plaatst elke speler een tegel van zijn kleur op het rooster. Het spel eindigt als niemand nog een tegel kan plaatsen. Gekleurde cellen respecteren en tegels van dezelfde kleur mogen elkaar niet raken, noch met een zijde, noch met een hoek. Er mogen lege cellen overblijven. (Het raster moet niet volledig bedekt zijn). Indien 4 spelers, zitten de spelers van dezelfde ploeg zij aan zij en spelen na elkaar. Maar de eerste twee die spelen moeten van een verschillende ploeg zijn.



PREPARACION: Se elige una cuadrícula de nivel 3, 4, 5 o 6, y se pone en el tablero. Se reparten las piezas: **2 jugadores:** dos piezas de colores para cada jugador **4 jugadores:** una piezas de colores para cada jugador y se juega por equipos de dos.

OBJETIVO: Poner el máximo número de piezas sobre la cuadrícula. El jugador (o equipo) que ponga el máximo de piezas en el tablero es el ganador.

REGLAS DE JUEGO: Por turnos, cada jugador intentará poner una pieza de su color en el tablero en la medida que le sea posible. El juego terminará cuando nadie puede poner ninguna pieza más. Se tienen que respetar las casillas de colores. Las piezas del mismo color no pueden tocarse ni por los lados ni en ángulo. Pueden quedarse casillas vacías (la cuadrícula no tiene por qué estar cubierta totalmente). En caso de jugar a cuatro jugadores, los jugadores del mismo equipo se sentarán juntos y jugarán uno después del otro. Sin embargo, al comenzar el juego, los dos primeros jugadores no podrán ser del mismo equipo.



PREPARAZIONE: Scegliete una griglia di livello 3, 4, 5 o 6. Ponetela sul tabellone. Distribuite i pezzi: **2 giocatori:** 2 colori per giocatore. **4 giocatori:** 1 pezzo per giocatore e 2 squadre di 2 giocatori.

OBBIETTIVO DEL GIOCO: Mettere il più possibile di pezzi a forma di L sulla griglia. Il giocatore (o squadre) con il maggior numero di pezzi sulla griglia è il vincitore.

REGOLE DEL GIOCO: A turno, ogni giocatore pone un pezzo a forma di L del suo colore sulla griglia fintanto che possibile. Il gioco finisce quando più nessuno può mettere un pezzo a forma di L. Rispettare il colore delle caselle; i pezzi a forma di L dello stesso colore non possono toccarsi né sul lato, né sull'angolo. Alla fine del gioco si possono lasciare delle caselle vuote (non è necessario riempire completamente la griglia). Se si gioca in 4, i giocatori della stessa squadra giocano uno dopo l'altro. Però i primi due giocatori devono fare parte di squadre differenti.