



SET-UP OF THE GAME

Place the gameboard between the players. It can easily be rotated so that the active player is able to look at the playing situation from all sides. All players set up a card holder in front of them and choose a twin cube of their choice that they put in front of them as well. In the 2- or 3-player game, unneeded twin cubes are removed from the game.

The individual wooden cubes are put into the cotton bag – except for one per color. These four remaining cubes are positioned on the corner spaces of the gameboard in any order; they form the starting set-up and may not be moved in the first game round.

Shuffle the task cards. Each player draws 3 cards and sticks them into their card holder without showing the other players.

Put the remaining task cards as a face-down draw pile next to the gameboard.

OBJECT OF THE GAME

Players try to recreate the color combinations of their task cards on the gameboard. The first player to fulfill the required number of task cards wins the game.

This number is:

with 2 players – 7 task cards

with 3 players – 6 task cards

with 4 players – 5 task cards

THIS IS HOW YOU PLAY

The youngest player begins. Players alternate turns or, with more than 2 players, play in turn.

As the active player, you may:

- 1) blindly draw one wooden cube out of the bag and place it on any space in the playing area.

The restriction is:

There may be no more than 4 wooden cubes on top of one another.

or:

- 2) move a wooden cube already on the gameboard to any different space.

The restriction is:

The last-moved wooden cube is taboo for the next turn; it can be labeled with a marker.

A wooden cube that has been overbuilt or is within a closed level (see *illus. 1*) may not be moved.



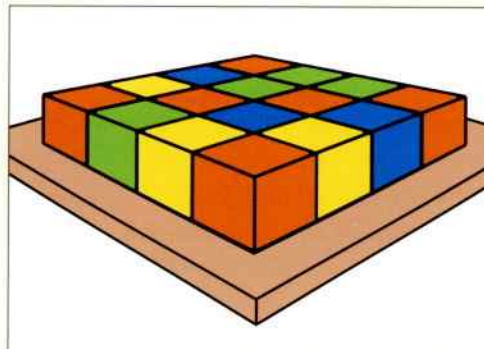
or:

- 3) place your own twin cube (horizontally or vertically) (see *illus. 2*). However, this is allowed only after you have fulfilled the first task card.

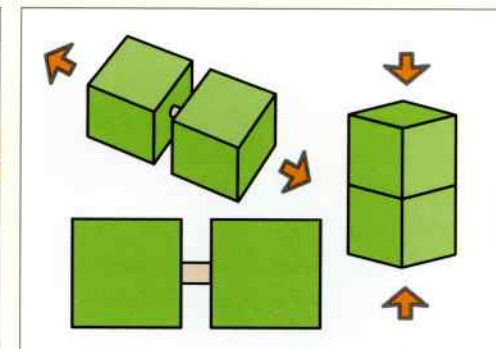
The restriction is:

After they have been placed, twin cubes may not be moved anymore; but other than that, they count the same as any other color cube.

The twin cubes allow players to secure their own positions or to obstruct an opponent's possible arrangements.



Illus. 1: A closed level applies if all spaces on one horizontal level are occupied. There are no closed levels in the vertical.



Illus. 2: Thanks to their dowel connection, twin cubes are adjustable so that they can be placed horizontally with a distance or vertically without a distance.

FULLFILLING THE TASK CARDS

In order to fulfill a task card, you recreate on the gameboard the combination depicted on the card. To do so, you **must** view the gameboard **either from above or from one of its four sides** (see *illustrations 3, 4, and 5*). Once you have fulfilled a task card, you show it to the other player(s) and then discard it face up.

You may rotate the task cards in your card holder in any direction anytime and fulfill them in any order.

On your turn, you try to place a wooden cube on the gameboard in such a way that you fulfill your own task cards. However, it may happen that you also inadvertently fulfill one or more task cards of another player. If that player realizes this, he may show and discard the respective card directly after your turn. After that, the next player has his turn.

After discarding a card, a new card is drawn from the face-down pile, so that all players always have 3 task cards in their card holder during the game. If the color combination on the new or on another task card in your card holder has already been fulfilled on the gameboard as well, you may show and discard this card, too, and draw again.



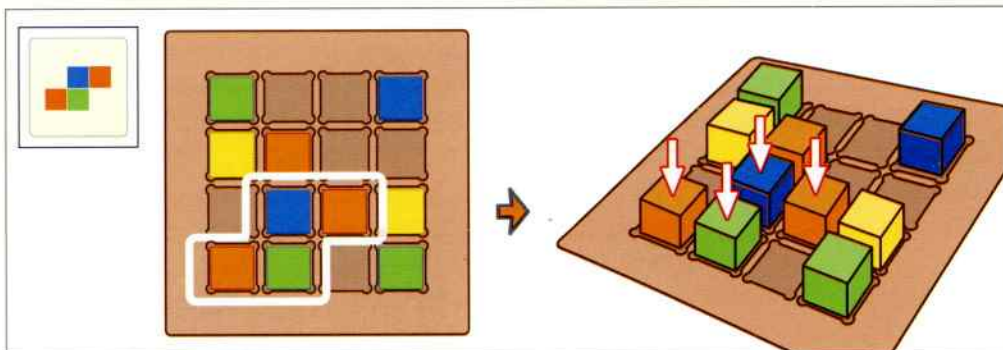
The different perspectives allow for multiple possibilities for fulfilling a task card.

The general rule is that an unobstructed view is always required!

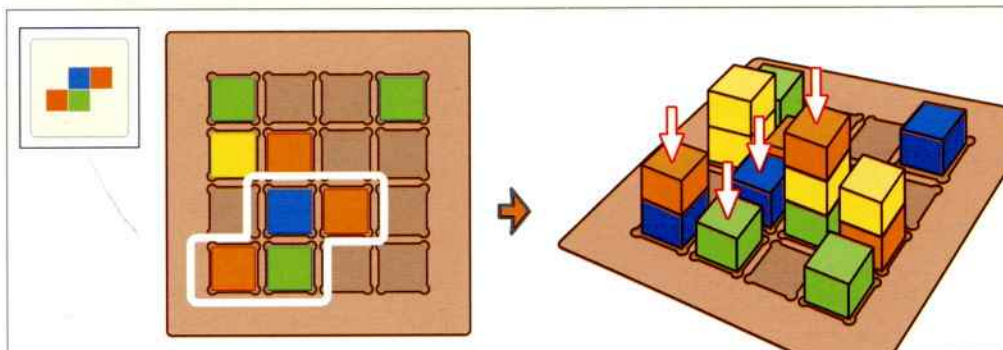
In this context, the row or the level of your arrangement on the gameboard doesn't matter. Arrangements on different levels or in different rows are also possible. Cubes hidden from view don't count.

See also the examples in *illus. 5* on p. 14 and p. 15.

Perspective 1: from above

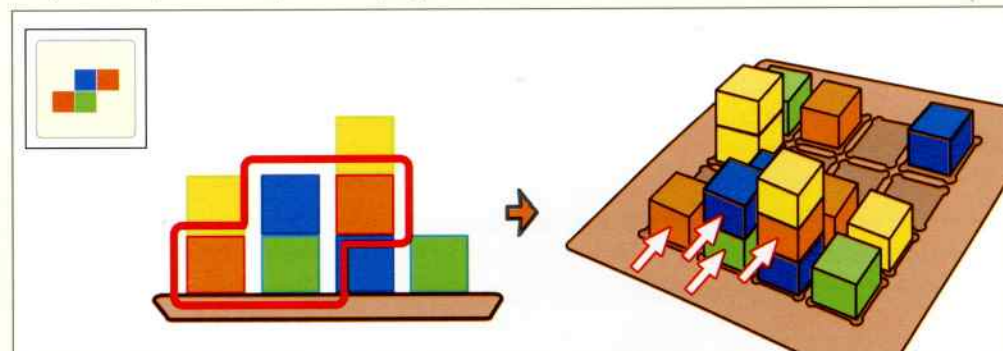


Illus. 3A: Fulfilling a task card within the same level

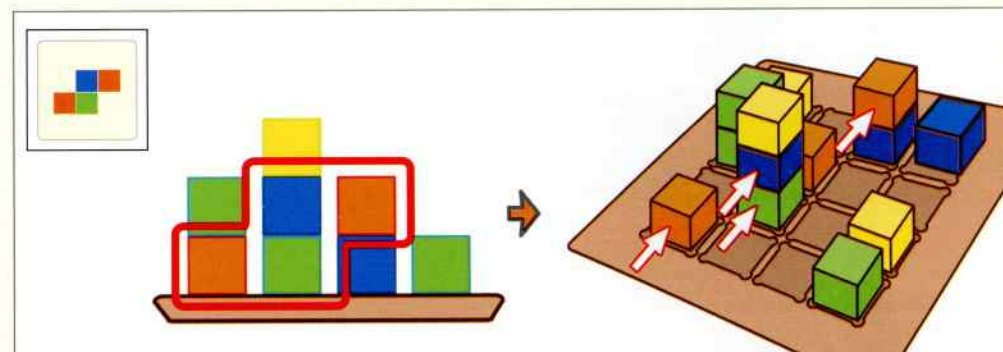


Illus. 3B: Fulfilling a task card on different levels

Perspective 2: from a side (the active player rotates the board the way he needs it)



Illus. 4A: Fulfilling a task card within the same row



Illus. 4B: Fulfilling a task card in different rows

END OF THE GAME

The first player to fulfill the required number of task cards wins the game. The current game round is still completed, though.

In case of a tie, the player who has placed his twin cube gets one extra point. If there is still a tie, each of the players involved draws one more card and tries to be the first to fulfill this card and win the game.

If all wooden cubes have been placed before the game ends, the player who has fulfilled the most task cards wins.

GAME VARIANT

For a higher degree of difficulty, the game can be played by adding the following rule: Besides not taking any wooden cubes out of closed levels, you may now not take any cubes out of closed rows (4 cubes in a row) either.

CUBE FOR A SOLO PLAYER

Cube as a brain teaser: You build arrangements of cubes that fulfill several predefined task cards at the same time. The more cards that need to be fulfilled, the more difficult it gets.



PRÉPARATIFS

Poser le plateau entre les joueurs. On peut le tourner facilement, ce qui permet toujours au joueur actif de bien visualiser les différentes perspectives. Chacun des joueurs place un porte-cartes devant lui et choisit un cube jumeau, qu'il dépose également devant lui. Les cubes jumeaux non utilisés (si 2 ou 3 joueurs) sont mis de côté.

Les différents cubes, à l'exception de 4, à savoir 1 par couleur, sont mis dans le sac en coton. Les 4 cubes restants sont disposés aux 4 coins du plateau de jeu, peu importe leur disposition. Ils ne peuvent pas être déplacés durant le premier tour.

On mélange les cartes de mission, chaque joueur en pioche 3 qu'il dispose face à lui sur son porte-cartes.

Les autres cartes, faces cachées, constituent la pioche.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent reproduire les combinaisons de couleurs de leurs cartes de mission sur le plateau de jeu. Celui qui y arrive en premier lieu gagne la partie. Le nombre de missions à remplir est fonction du nombre de joueurs :

2 joueurs – 7 cartes de mission

3 joueurs – 6 cartes de mission

4 joueurs – 5 cartes de mission

COMMENT JOUER ?

C'est le plus jeune qui commence. On joue ensuite à tour de rôle.

Le joueur dont c'est le tour peut soit :

- 1) Piocher un cube à l'aveugle dans le sac de coton et le placer où il veut sur le plateau de jeu.

Attention,
pas plus de 4 cubes superposés.

Soit :

- 2) Déplacer où il le veut un cube déjà en place.

Attention :
Le cube qui vient d'être déplacé est tabou, il est signalé par le marqueur.

Les cubes qui ne sont pas directement accessibles ou qui se trouvent sur un étage complété (voir Ill. 1.) ne peuvent plus être déplacés.

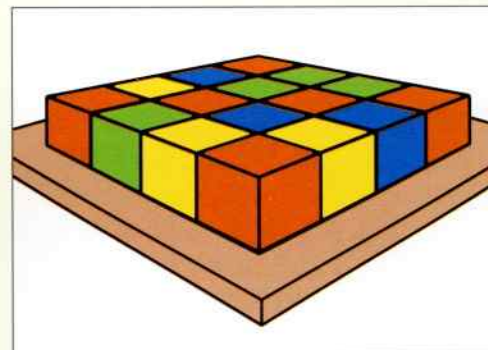
Soit :

- 3) Jouer son propre cube jumeau (horizontalement ou verticalement), voir Ill. 2. Ceci n'est cependant autorisé que si le joueur concerné a déjà rempli sa première mission.

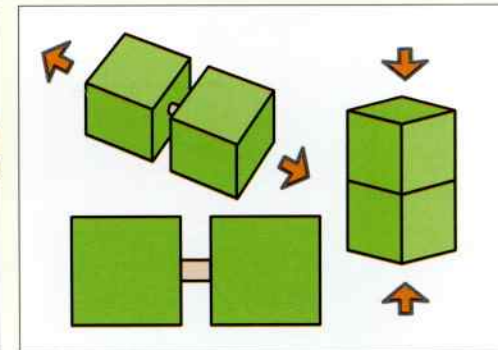
Attention :

Les cubes jumeaux ne peuvent plus être déplacés une fois qu'ils ont été joués, mais ils comptent comme tous les autres cubes.

Avec un cube jumeau, on peut fixer ses propres positions ou empêcher des positions potentiellement intéressantes de son ou ses adversaires.



Ill. 1 : On dit qu'un étage est complété lorsque toutes les cases d'un niveau horizontal sont occupées. Il n'y a pas d'étages complétés verticalement.



Ill. 2 : Les cubes jumeaux sont réglables grâce à la cheville qui les relie. Ils peuvent donc être utilisés horizontalement dans leur version longue et verticalement dans leur version courte.

COMMENT REMPLIR SES MISSIONS ?

Pour remplir la mission proposée sur une carte, il faut reproduire sur le plateau de jeu la combinaison illustrée sur celle-ci. Cette combinaison **doit** absolument apparaître quand on regarde le plateau **d'en haut** ou par **l'un des quatre côtés** (voir Ill. 3, 4 et 5). Quand un joueur a rempli la mission d'une de ses cartes, il montre celle-ci à l'autre ou aux autres joueurs avant de la mettre de côté.

Les cartes de mission que l'on a sur son porte-cartes peuvent être utilisées dans toutes leurs orientations et dans n'importe quel ordre.

A chaque tour, les joueurs placent un cube sur le plateau de jeu pour tenter de remplir une de leurs missions. Il est cependant possible que, sans le vouloir, un joueur remplisse une ou plusieurs missions d'un joueur adverse. Si le joueur concerné s'en rend compte, la carte en question sera dévoilée juste après le coup du joueur actif, puis mise de côté. C'est alors au tour du joueur suivant.

Quand une carte a été déposée, il faut en reprendre une nouvelle de la pioche, de sorte que chaque joueur ait toujours trois cartes sur son porte-cartes. Si cette nouvelle carte présente une mission déjà remplie sur le plateau de jeu, le joueur actif peut montrer cette carte, la mettre de côté et en piocher une autre.



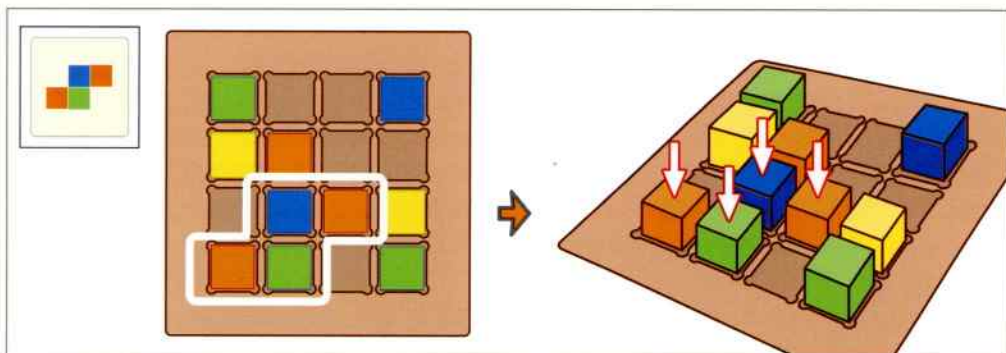
Les différentes perspectives peuvent offrir plusieurs solutions pour remplir une seule et même mission.

Mais fondamentalement, la vue sur la mission réalisée doit toujours être directe !

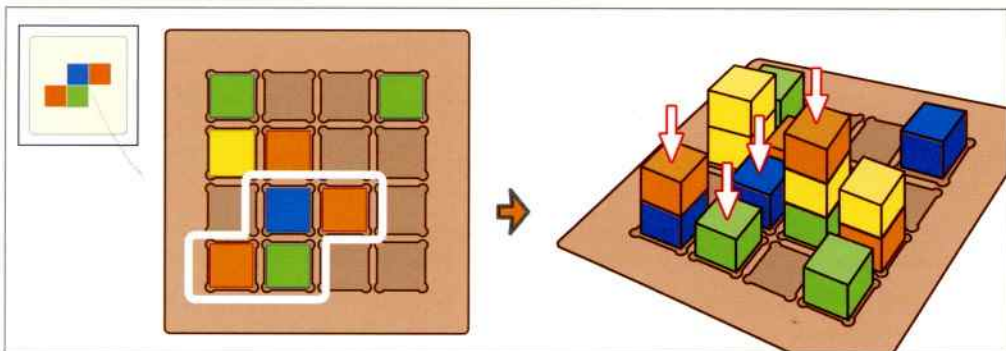
Par contre, les étages et les rangées qui permettent la mission importent peu. Même les missions réalisées dans des profondeurs de champ différentes sont valables. Les cubes cachés quant à eux ne comptent pas.

Pour plus d'exemples, voir Ill. 5 en pages 14 et 15.

Perspective 1 : Vue de haut

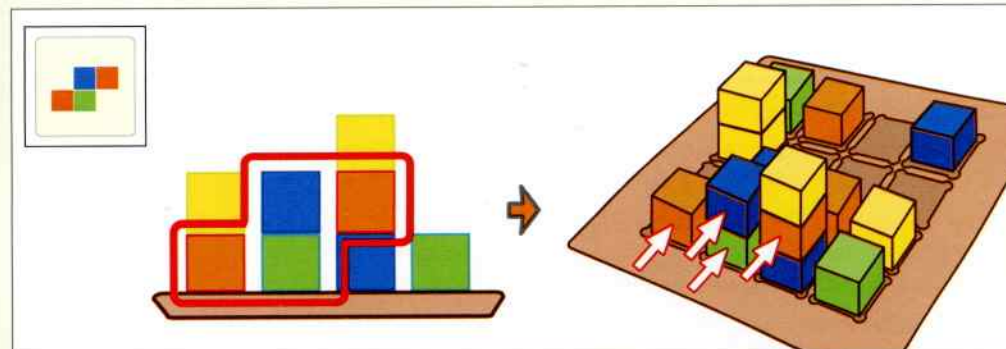


Ill. 3A : La mission de la carte est remplie sur un seul étage

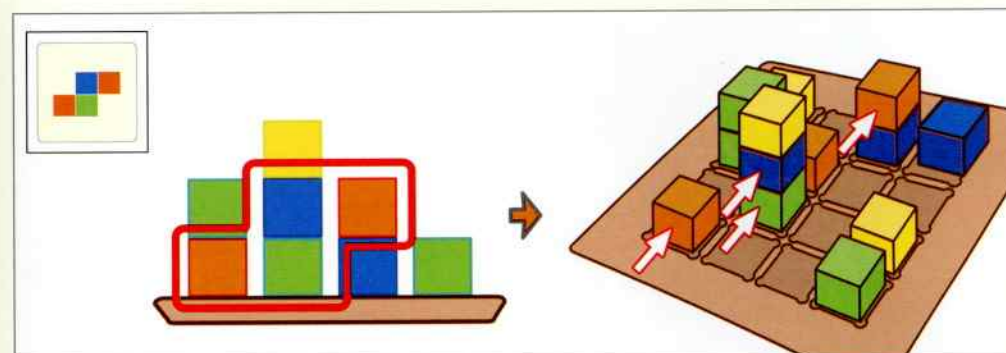


Ill. 3B : La mission de la carte est remplie sur plusieurs étages, niveaux et plans

Perspective 2 : De face - le joueur tourne le plateau de jeu en fonction de ses besoins spécifiques



Ill. 4A : La mission de la carte est remplie sur un seul plan



Ill. 4B : La mission de la carte est remplie sur plusieurs plans

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui a rempli toutes les missions qui lui sont assignées en premier lieu a gagné la partie. Les autres joueurs peuvent cependant terminer le tour.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a joué son cube jumeau qui remporte la partie. Si là aussi, il y a *ex æquo*, les joueurs concernés piochent encore une carte et c'est celui qui remplit sa mission en premier lieu qui a gagné.

S'il ne reste plus de cube avant la fin de la partie, c'est le joueur qui a rempli le plus de missions qui remporte celle-ci.

VARIANTE

Le jeu peut encore devenir plus difficile si en plus de bloquer chaque étage complet, on interdit aussi de déplacer les cubes d'une rangée complète (donc de 4 cubes).

CUBE POUR SOLITAIRE

Le joueur s'efforce de créer des montages qui remplissent simultanément plusieurs missions, définies au préalable par les cartes. Plus celles-ci sont nombreuses, plus cela devient difficile.