

quantik®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
ES	Reglas del juego	6
PT	Regras do jogo	7
IT	Regole del gioco	8
DE	Spielregeln	9
NL	Spelregels	10
SE	Spelregler	11
NO	Spilleregler	12
DK	Spilleregler	13
FI	Pelin säännöt	14
GR	Κανόνες του παιχνιδιού	15
HU	Játékszabály	16
BG	Инструкции за игра	17
CZ	Pravidla hry	18
SI	Pravila igre	19
HR	Pravila igre	20
SK	Pravidlá hry	21
RS	Pravila igre	22
LV	Spēles noteikumi	23
LT	Žaidimo taisyklės	24
EE	Mängu reeglid	25
RU	Правила игры	26
TR	Oyunun kuralları	27
AR	قوانين اللعبة	28
TH	กติกากาารเล่น	29
TW	遊戲規則	30
CN	游戏规则	31
KR	게임 설명	32
	Pictures	End

CONTENTS

1 board divided into 4 regions (squares with 4 spaces), 8 dark pieces (2 spheres, 2 cylinders, 2 cubes, and 2 cones), and 8 light pieces in the same shapes.

CONCEPT AND GOAL OF THE GAME

Each player takes a set of 8 pieces of one color. On each turn, they will place one of them on an empty space on the board, respecting the placement rules. The first player to place the fourth different shape in a row, column, or region wins the game.

SETUP

Place the board between the two players. Each player takes a set of 8 pieces (light or dark) (Fig.1).

PLAYING THE GAME

Randomly determine the first player.

On your turn, you must place one of your pieces on an empty space on the board.

You are not allowed to place a shape in the same row, column, or region in which your opponent has a piece of the same shape (Fig.2).

On the other hand, you can place a shape in the same row, column, or region as your own piece of the same shape (Fig.3).

Example: David faces Bella. David places a sphere on the board. For the rest of the game, Bella cannot place a sphere in the same row, column, or region as David's sphere. David, on the other hand, could place his second sphere in the same row, column, or region as his first sphere.

This unique rule applies for each and every piece that each player places throughout the game.

Clarification: If a placement is allowed by your own pieces, but forbidden by your opponent's pieces, the placement is forbidden.

END OF THE GAME

The first player to place the fourth different shape in a row, column, or region immediately wins the game. It doesn't matter who owns the other pieces in the row, column, or region (Fig.4).

If you cannot place any of your pieces when it is your turn to play, you immediately lose the game.

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.

CONTENIDO

1 tablero dividido en 4 regiones (cuadros con 4 espacios), 8 piezas oscuras (2 esferas, 2 cilindros, 2 cubos y 2 conos), y 8 piezas claras con las mismas formas.

CONCEPTO Y OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador toma un set de 8 piezas de un color. Cada turno, ellos colocarán uno de ellos en un espacio vacío en el tablero, respetando las reglas de posicionamiento. El primer jugador que coloque la cuarta forma distinta en una fila, columna o región, gana el juego.

MONTAJE

Pongan el tablero entre los dos jugadores. Cada jugador toma un set de 8 piezas (claras u oscuras) (Fig. 1).

JUGANDO EL JUEGO

Determinar al azar al primer jugador.

En su turno, debe colocar una de las piezas en un espacio en blanco en el tablero.

No se te permite colocar una forma en la misma fila, columna o región en la cual tu oponente tenga una pieza de la misma forma (Fig. 2).

Por otro lado, puedes colocar una forma en la misma fila, columna o región que tu pieza de la misma forma (Fig. 3).

Ejemplo: David se enfrenta a Bella. David coloca una esfera en el tablero. Por el resto del juego, Bella no puede colocar una esfera en la misma fila, columna o región que la esfera de David. David, por otro lado, podría poner su segunda esfera en la misma fila, columna o región que su misma esfera.

Esta única regla aplica para cada pieza que cada jugador coloca a través del juego.

Aclaración: Si una colocación es permitida por tus propias piezas, pero prohibida por las piezas de tu oponente, la colocación está prohibida.

FINAL DEL JUEGO

El primer jugador que coloque la cuarta forma diferente en una fila, columna o región, gana el juego inmediatamente. No importa quien posee las otras piezas en la fila, columna o región (Fig.4). Si no puedes poner ninguna de tus piezas cuando es tu turno para jugar, inmediatamente pierdes el juego.

CONTEÚDO

1 tabuleiro de jogo dividido em 4 partes (quadrados com 4 espaços), 8 peças escuras (2 esferas, 2 cilindros, 2 cubos e 2 cones), e 8 peças claras das mesmas formas.

CONCEITO E OBJECTIVO DO JOGO

Cada jogador retira as 8 peças de uma cor. No seu turno, coloca uma delas num espaço vazio do tabuleiro, respeitando as regras de colocação. O primeiro jogador a colocar a quarta peça de uma forma diferente numa linha, coluna, ou parte do tabuleiro é o vencedor.

PREPARAÇÃO

Coloca-se o tabuleiro entre os dois jogadores. Cada jogador retira um conjunto de 8 peças, escuras ou claras (Fig. 1).

COMO SE JOGA?

Escolhe-se à sorte o primeiro jogador.

Na sua vez, o jogador coloca uma das suas peças num espaço vazio do tabuleiro.

Não é permitido colocar uma peça de uma forma numa linha, coluna, ou parte do tabuleiro nas quais o outro jogador já tenha colocado uma peça com a mesma forma (Fig. 2).

Por outro lado, o jogador pode colocar as suas duas peças com a mesma forma na mesma linha, coluna, ou parte do tabuleiro (Fig. 3).

Exemplo: O António joga contra a Teresa e coloca uma esfera no tabuleiro. Neste jogo, a Teresa não pode colocar uma esfera na mesma linha, coluna, ou parte do tabuleiro. O António, por outro lado, pode colocar a segunda esfera na mesma linha, coluna, ou parte do tabuleiro da primeira esfera.

Esta regra aplica-se a todas as peças que os jogadores colocam ao longo do jogo.

Nota: Se as peças do jogador permitirem uma jogada, mas esta for proibida pelas peças do seu adversário, então não é permitido fazê-la.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a colocar a quarta peça com uma forma diferente na mesma linha, coluna, ou parte do tabuleiro vence imediatamente o jogo. Não importa a quem pertencem as outras peças na linha, coluna, ou parte do tabuleiro (Fig. 4).

Se no seu turno o jogador não puder colocar nenhuma peça, perde o jogo.

CONTENUTO

1 plancia divisa in 4 zone (quadrato e ciascuna con 4 posizioni), 8 pezzi scuri (2 sfere, 2 cilindri, 2 cubi e 2 coni) e 8 pezzi chiari con le stesse forme.

IDEA E SCOPO DEL GIOCO

I giocatori hanno ciascuno 8 pezzi dello stesso colore. Al proprio turno, rispettando le regole, ne giocheranno uno in una posizione vuota della plancia. Il primo giocatore che colloca la quarta forma diversa su una riga, colonna o zona, indipendentemente dal colore dei pezzi, vince la partita.

PREPARAZIONE

La plancia viene posta tra i due giocatori e ciascuno prende un set di 8 pezzi (chiari o scuri). (Fig. 1).

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Il primo a giocare viene deciso tirando a sorte.

Al proprio turno, ogni giocatore deve piazzare uno dei suoi pezzi su una posizione vuota sulla plancia.

E' vietato mettere in gioco una forma su una riga, colonna o zona dove la stessa forma sia già stata collocata dall'avversario. (Fig. 2).

Viceversa è possibile giocare una forma su una riga, colonna o zona dove quella stessa forma sia già stata collocata dallo stesso giocatore. (Fig. 3)

Esempio: Teo sfida Riccardo. Teo posa una sfera sulla plancia. Riccardo non ha più il diritto, fino al termine della partita, di posare una delle sue sfere sulla stessa riga, colonna o zona della sfera di Teo. Teo invece potrà, se lo desidera, giocare la sua seconda sfera sulla stessa riga, colonna o zona dove è presente la sua prima sfera.

Questa è l'unica regola particolare che si applica per ogni pezzo che ogni giocatore metterà in gioco durante la partita.

Chiarimento: se una mossa è permessa dai propri pezzi, ma è contemporaneamente vietata da uno o più pezzi dell'avversario, allora questa mossa è vietata.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che colloca la quarta forma diversa su una riga, colonna o zona, vince immediatamente la partita. Non ha importanza a chi appartengono gli altri pezzi di quella riga, colonna o zona (Fig.4). Se un giocatore non può posare nessuno dei suoi pezzi quando è il suo turno, perde immediatamente la partita.

SPIELMATERIAL

1 Spielfeld (unterteilt in 4 quadratische Regionen mit je 4 Feldern)

8 dunkle Spielsteine

8 helle Spielsteine (je 2 Kugeln, 2 Zylinder, 2 Quader und 2 Kegel)

SPIELÜBERBLICK

Abwechselnd setzt ihr je 1 Spielstein eurer Farbe auf ein leeres Feld des Spielplans. Wer die vierte unterschiedliche Form in einer Zeile, Spalte oder Region einsetzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Legt das Spielfeld zwischen euch. Nehmt euch jeweils die Spielsteine einer Farbe (*siehe Abb. 1*). Bestimmt zufällig, wer zuerst am Zug ist.

SPIELABLAUF

Wenn du am Zug bist, musst du 1 deiner Spielsteine auf ein leeres Feld des Spielfelds einsetzen.

Du darfst deinen Spielstein **nicht** in einer Zeile, Spalte oder Region einsetzen, in der dein Gegner bereits dieselbe Form eingesetzt hat (*siehe Abb. 2*).

Du darfst deinen Spielstein aber durchaus in einer Zeile, Spalte oder Region einsetzen, in der du selbst bereits eine solche Form eingesetzt hast (*siehe Abb. 3*).

Beispiel: Daniel spielt gegen Jenny. Er setzt eine Kugel. Jenny darf in der entsprechende Zeile, Spalte und Region keine Kugel mehr einsetzen. Daniel hingegen dürfte seine zweite Kugel in der entsprechenden Zeile, Spalte oder Region einsetzen.

Diese Regel gilt für jeden Spielstein, den du während des Spiels einsetzt.

Hinweis: Wenn dir ein eigener Spielstein das Einsetzen erlaubt, es aber aufgrund eines gegnerischen Spielsteins verboten ist, darfst du auf dem entsprechenden Feld den Spielstein **nicht** einsetzen.

SPIELEND

Wer die vierte, unterschiedliche Form in einer Zeile, Spalte oder Region einsetzt, gewinnt sofort. Es ist egal, welche Farbe die anderen Spielsteine haben – es dürfen deine eigenen oder fremde oder eine Mischung aus beiden sein (*siehe Abb. 4*).

Solltest du in deinem Zug keinen Spielstein regelgerecht einsetzen können, verlierst du sofort.

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.

INNEHÅLL

1 spelplan indelat i 4 områden (kvadrater med 4 platser), 8 mörka spelpjäser (2 sfärer, 2 cylindrar, 2 kuber och 2 koner) samt 8 ljusa spelpjäser i samma former.

MÅLET MED SPELET

Vardera spelare har en uppsättning med spelpjäser i varsin färg. Spelarna turas om att placera dem på en tom plats på spelplanen enligt reglerna nedan. Den som först lyckas placera 4 olika pjäser i en rad, kolumn eller område vinner.

FÖRBEREDELSE

Placera spelplanen mellan er. Vardera spelare tar en uppsättning spelpjäser i en färg (mörka eller ljusa) (Fig.1).

HUR MAN SPELAR

Slumpa fram vem som börjar.

När det är din tur ska du placera en av dina pjäser på en tom plats på spelplanen.

Du får inte placera en pjäs vars form redan är placerad av motspelaren i en rad, kolumn eller område. (Fig.2).

Men du får placera en likadan av dina egna pjäser i en rad, kolumn eller område. (Fig.3).

Exempel: David möter Bella. David placerar en sfär på spelplanen. Under resten av spelet får inte Bella placera en sfär i samma rad, kolumn eller område som Davids sfär. David får däremot placera ytterligare en sfär i samma rad, kolumn eller område som hans första sfär.

Denna regel gäller för varje spelpjäs som placeras på spelplanen genom hela spelet.

Förtydligande: Om en placering är tillåten för dina egna pjäser men inte tillåten av din motspelares pjäser är inte placeringen tillåten att göra.

HUR MAN VINNER

Den första spelaren som placerar en fjärde form i en rad, kolumn eller område på spelplanen vinner spelet. Det spelar ingen roll om spelpjäserna i raden, kolumnen eller område tillhör dig eller motspelaren. (Fig.4).

Om du inte kan placera någon av dina spelpjäser när det är din tur förlorar du spelet.

INNHold

1 spillfelt (inndelt i 4 områder (kvadrater med 4 plasser), 8 mørke spillebrikker (2 kuler, 2 sylindere, 2 kuber og to kjegler) og 8 lyse spillebrikker.

MÅLET MED SPILLET

Hver spiller har et sett med spillebrikker med hver sin farge.

Spillerne bytter på å plassere dem på en tom plass på spillebrettet, ifølge reglene under. Den som først lykkes plassere 4 ulike brikker i en rad, kolonne eller område vinner

FORBEREDELSE

Plasser spillebrettet mellom dere. Hver spiller tar et sett spillebrikker i en farge (mørke eller lyse) (Fig.1.)

HVORDAN MAN SPILLER

Trill terning om hvem som begynner.

Når det er din tur skal du plassere en av dine brikker på en tom plass på spillebrettet.

Du kan ikke plassere en brikke hvis motstanderen allerede har plassert en brikke i en rad, kolonne eller område. (Fig.2.)

Men du får plassere en brikke som er lik dine egne brikker i en rad, kolonne eller område. (Fig. 3.)

Eksempel: David møter Bella. David plasserer en kule på spillebrettet. Under resten av spillet får ikke Bella plassere en kule i samme rad, kolonne eller samme område som Davids brikke. David får derimot plassere ytterligere en kule i samme rad, kolonne eller område som hans første kule.

Denne regel gjelder for hver spillebrikke som plasseres på spillebrettet gjennom hele spillet.

Forklaring: Om en plassering er tillatt for dine egne brikker, men ikke tillatt for din motstanders brikker, er ikke plasseringen tillatt å gjøre.

HVORDAN MAN VINNER

Den første spilleren som plasserer en fjerde brikke i en rad, kolonne eller område på spillebrettet vinner spillet. Det spiller ingen rolle om spillebrikkene i raden, kolonnen eller området tilhører deg eller motspilleren. (Fig.4.)

Om du ikke kan plassere noen av dine spillebrikker når det er din tur taper du spillet.

INDHOLD

1 spillerum opdelt i 4 områder (firkanter med 4 pladser), 8 mørke spilstykker (2 kugler, 2 cylindre, 2 terninger og 2 kegler) og 8 lyse spilstykker i samme former.

MÅL MED SPILLET

Hver spiller har et sæt spillebrikker i hver farve. Spillerne skiftes til at placere dem på et tomt felt på spillepladen i henhold til reglerne nedenfor. Den der først lykkes med at placere 4 forskellige brikker på række, kolonne eller område vinder.

FORBEREDELSE

Placer spillepladen mellem jer. Hver spiller tager et sæt spillebrikker i en farve (mørk eller lys) (fig.1).

HVORDAN MAN SPILLER

Træk lod om hvem der starter.

Når det er din tur, placer en af dine spillebrikker på et tomt felt på spillepladen.

Du må ikke placere en spillebrik, hvis form allerede er placeret af modstanderen i en række, kolonne eller område. (Fig.2).

Men du må placere en af dine egne brikker i en række, kolonne eller område. (Fig.3).

Eksempel: David spiller med Bella. David placerer en kugle på spillepladen. Under resten af spillet må Bella ikke placere en kugle i samme række, kolonne eller område som Davids kugle. David må imidlertid gerne placere en anden kugle i samme række, kolonne eller område som hans første kugle.

Denne regel gælder for hver enkelt spillebrik placeret på spilleplade i hele spillet.

Afklaring: Hvis en placering er tilladt for dine egne brikker, men ikke tilladt for din modstanders brikker, er placeringen ikke tilladt.

HVORDAN MAN VINDER

Den første spiller som placerer en fjerde brik i en række, kolonne eller område på spilbrættet vinder spillet. Det er ligegyldigt om brikkerne i rækken, kolonnen eller området tilhører dig eller din modstander. (Fig.4).

Hvis du ikke kan placere nogen af dine brikker, når det er din tur, har du tabt spillet.

SISÄLTÖ

1 pelilauta jaettuna 4 alueeseen (neliöön, jossa 4 paikkaa), sekä 8 tummaa palikkaa ja 8 vaaleaa palikkaa (2 palloa, 2 sylinteriä, 2 kuutiota ja 2 kartiota kumpaakin väriä).

PELIN TAVOITE

Kumpikin pelaaja ottaa yhden värin kaikki 8 palikkaa. Pelaajat asettavat vuorotellen palikoitaan pelilaudan tyhjille paikoille asettamissääntöjen mukaisesti. Se pelaaja voittaa, joka ensiksi asettaa jollekin riville, sarakkeelle tai alueelle neljännen erimuotoisen palikan.

PELIVALMISTELUT

Asettakaa pelilauta pelaajien väliin. Kumpikin pelaaja ottaa yhden värin kaikki 8 palikkaa (tummat tai vaaleat) (kuva 1).

PELIN KULKU

Arpokaa pelin aloittaja.

Kun olet vuorossa, sinun pitää asettaa yksi palikoistasi pelilaudalle tyhjälle paikalle.

Et saa asettaa palikkaa sellaiselle riville, sarakkeelle tai alueelle, johon vastustajasi on jo asettanut samanmuotoisen palikan (kuva 2).

Saat kuitenkin asettaa palikan sellaiselle riville, sarakkeelle tai alueelle, johon olet itse asettanut samanmuotoisen palikan (kuva 3).

Esimerkki: Vaalea asettaa pelilaudalle pallon. Jatkossa tumma ei saa enää asettaa palloa samalle riville, sarakkeelle tai alueelle kuin missä vaalean pallo on. Vaalea saa kuitenkin asettaa toisen pallonsa samalle riville, sarakkeelle tai alueelle kuin missä hänen oma ensimmäinen pallonsa on.

Nämä asettamissäännöt koskevat kaikkia palikoita koko pelin ajan.

Täsmennys: Jos omat palikkasi sallivat uuden palikan asettamisen, mutta vastustajasi palikat kieltävät sen, niin silloin asettaminen on kiellettyä.

PELIN LOPPU

Kun pelaaja asettaa jollekin riville, sarakkeelle tai alueelle neljännen erimuotoisen palikan, hän voittaa pelin heti. Sillä ei ole merkitystä, minkä värisiä rivin, sarakkeen tai alueen muut palikat ovat (kuva 4).

Jos et voi omalla vuorollasi asettaa yhtäkään palikoistasi, häviät pelin heti.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 ταμπλό χωρισμένο σε 4 περιοχές (τετράγωνα με 4 θέσεις), 8 σκουρόχρωμα κομμάτια (2 σφαίρες, 2 κύλινδροι, 2 κύβοι και 2 κώνοι) και 8 ανοιχτόχρωμα κομμάτια με τα ίδια σχήματα.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης παίρνει ένα σετ 8 κομματιών ενός χρώματος. Σε κάθε γύρο, τοποθετεί ένα από αυτά σε μια άδεια θέση του ταμπλό, τηρώντας τους κανόνες τοποθέτησης. Ο πρώτος παίκτης που θα τοποθετήσει το τέταρτο διαφορετικό σχήμα στην ίδια γραμμή, στήλη ή περιοχή νικάει το παιχνίδι.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το ταμπλό ανάμεσα στους δυο παίκτες. Κάθε παίκτης παίρνει ένα σετ 8 κομματιών (σκουρόχρωμα ή ανοιχτόχρωμα) (Εικ. 1)

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τυχαία επιλέξτε τον πρώτο παίκτη.

Στο γύρο σας, πρέπει να τοποθετήσετε ένα από τα κομμάτια σας σε μια άδεια θέση του ταμπλό.

Δεν επιτρέπεται να τοποθετήσετε ένα σχήμα σε μια γραμμή, στήλη ή περιοχή στην οποία ο αντίπαλος έχει τοποθετήσει κομμάτι με το ίδιο σχήμα (Εικ. 2).

Όμως επιτρέπεται να τοποθετήσετε ένα σχήμα στην ίδια γραμμή, στήλη ή περιοχή όπου υπάρχει ίδιο σχήμα του χρώματός σας (Εικ. 3).

Παράδειγμα: Ο Γιάννης παίζει με τη Βασιλεία. Ο Γιάννης τοποθετεί μια σφαίρα στο ταμπλό. Για το υπόλοιπο του παιχνιδιού, η Βασιλεία δεν μπορεί να τοποθετήσει μια σφαίρα στην ίδια γραμμή, στήλη ή περιοχή με τη σφαίρα του Γιάννη. Ο Γιάννης από την άλλη, μπορεί να τοποθετήσει τη δεύτερη σφαίρα του στην ίδια γραμμή, στήλη ή περιοχή με την πρώτη του σφαίρα.

Αυτός ο κανόνας ισχύει για κάθε κομμάτι που τοποθετεί κάθε παίκτης σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Διευκρίνιση: Αν μια τοποθέτηση επιτρέπεται λόγω των δικών σας κομματιών, αλλά δεν επιτρέπεται λόγω των κομματιών του αντιπάλου, η τοποθέτηση δεν επιτρέπεται.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα τοποθετήσει το τέταρτο διαφορετικό κομμάτι στην ίδια γραμμή, στήλη ή περιοχή αμέσως κερδίζει το παιχνίδι. Δεν έχει σημασία σε ποιόν ανήκουν τα υπόλοιπα κομμάτια στη συγκεκριμένη γραμμή, στήλη ή περιοχή (Εικ. 4).

Αν δεν μπορείτε να τοποθετήσετε κάποιο από τα κομμάτια σας όταν είναι η σειρά σας να παίξετε, αμέσως χάνετε το παιχνίδι.

Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

1 db játéktábla 4 területre osztva (minden terület egy 4 mezőből álló négyzet), 8-8 db sötét, illetve világos színű játékelem (2 gömb, 2 henger, 2 kocka és 2 kúp).

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az egyik játékos a világos, a másik a sötét játékelemekkel játszik, és felváltva lépnek. A soron lévő játékos a tábla egyik üres mezőjére teszi valamelyik játékelemét az elhelyezési szabályok betartásával. A játékot az nyeri, akinek elsőként sikerül a tábla egyik sorában, oszlopában vagy területén a 4 különböző formát letennie.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tegyétek a táblát az asztal közepére. Mindkét játékos magához veszi a választott színéhez (világos, illetve sötét) tartozó 8 játékelemet (1. ábra).

A JÁTÉK MENETE

Tetszőleges módszerrel válasszatok kezdőjátékot.

A soron lévő játékos a tábla egyik üres mezőjére teszi valamelyik játékelemét.

Tilos abba a sorba, oszlopba vagy táblaterületre tenni az elemet, amelyikben már van az ellenfélnek ugyanilyen formájú eleme (2. ábra). Viszont tehetsz olyan formájú elemet abba a sorba, oszlopba vagy táblaterületre, ahol már van saját ugyanilyen formájú elemed (3. ábra).

Példa: Dávid Bella ellen játszik. Dávid leteszi a gömböt a táblára. A játék fennmaradó részében Bella már nem tehet gömböt a Dávid által letett gömbbel azonos sorba, oszlopba vagy táblaterületre. Dávid azonban leteheti a másik gömbjét az első gömbjével azonos sorba, oszlopba vagy táblaterületre.

A fenti elhelyezési szabály minden egyes játékelemre vonatkozik, és érvényes végig a játék során.

Megjegyzés: a fenti tiltó szabály felülírja a megengedő szabályt. Tehát, ha az ellenfélnek már van az adott sorban, oszlopban vagy táblaterületen bizonyos formájú eleme, akkor semmiképp nem teheted oda saját, ugyanilyen formájú játékelemet.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valaki lerakja a 4. különböző formájú játékelemet a tábla bármelyik sorába, oszlopába vagy területére, azonnal megnyeri a játékot. Nincs jelentősége annak, hogy a 4 különböző formájú elem melyik játékosé (4. ábra). Ha a soron lévő játékos egyik játékelemét sem tudja szabályosan letenni a táblára, azonnal elveszíti a játékot.

СЪДЪРЖАНИЕ

1 дъска разделена на 4 квадрата с по 4 позиции, 8 тъмни фигури (2 сфери, 2 цилиндъра, 2 кубчета и 2 конуса) и 8 светли фигури в същите форми.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Всеки играч получава по 8 фигури от един и същи цвят. Когато е на ход, играчът трябва да постави една от тях върху някоя от свободните позиции на дъската, като спазва съответните правила. Печели този играч, който подреди ред, колона или квадрат като постави последната четвърта фигура с различна форма без значение дали останалите фигури в реда, колоната или квадрата са от неговия цвят.

ПОДГОТОВКА

Поставете дъската между двамата играчи. Всеки играч си избира по един комплект от 8 фигури (светли или тъмни) (фиг.1).

КАК СЕ ИГРАЕ ?

Избира се на случаен принцип кой ще започне пръв.

При всеки ход, играчите поставят по една фигура върху свободна позиция на дъската.

Нямате право да поставяте фигура на ред, колона или квадрат, където вашият опонент е поставил своя фигура със същата форма (фиг.2).

Имате право да поставите втора ваша фигура със същата форма на ред, колона, или квадрат (фиг.3).

Пример: Дейвид играе срещу Бела. Дейвид поставя сфера на дъската. За останалата част от играта, Бела не може да постави сфера в същия ред или квадрат. Дейвид, обаче, може да постави другата си сфера на същия ред, колона или квадрат, където е първата му сфера.

Това правило важи за всяка фигура, която играчите поставят по време на играта.

Допълнително обяснение: Може да има ситуация, при която подредбата на твоите фигури ти позволява да поставиш още една твоя фигура със същата форма, но подредбата на фигурите на противника ти, не ти позволяват. В този случай нямаш право да поставиш фигурата си на тази позиция.

КРАЙ НА ИГРАТА

Първият играч, който постави четвъртата различна фигура в ред, колона или квадрат, веднага печели играта. Няма значение кой притежава другите фигури в реда, колоната или квадрата (фиг.4). Ако не можете да поставите някоя от вашите фигури, когато е ваш ред да играете, вие веднага губите играта и другият играч печели.

HERNÍ MATERIÁL

1 hrací deska rozdělená na 4 sektory (čtverce se 4 místy pro figurky), 8 tmavých figurek (2 koule, 2 válce, 2 krychle a 2 kužely) a 8 světlých figurek stejných tvarů.

MYŠLENKA A CÍL HRY

Každý hráč si vezme sadu 8 figurek ve své barvě. Ve svém tahu umístí v souladu s níže uvedenými pravidly jednu figurku na prázdné místo na hrací desce. Hru vyhrává ten z hráčů, komu se jako prvnímu podaří umístit čtyři různé tvary do jedné řady, sloupce nebo sektoru.

PŘÍPRAVA HRY

Hrací desku položte mezi hráče. Každý z nich si vezme jednu sadu figurek (světlých nebo tmavých, viz obr. 1).

PRŮBĚH HRY

Náhodně určete začínajícího hráče.

Hráč musí v každém svém tahu umístit jednu svou figurku na prázdné místo na hrací desce.

Není dovoleno umístit určitý útvar do téže řady, sloupce nebo sektoru, v němž již má soupeř svou figurku stejného tvaru (viz obr. 2).

Na druhou stranu však hráč může umístit určitý útvar do téže řady, sloupce nebo sektoru, v němž již má svou vlastní figurku stejného tvaru (viz obr. 3).

Příklad: Dan hraje s Petrem. Dan umístí na hrací desku krychli. Po zbytek hry již Petr nesmí umístit krychli do stejné řady, sloupce nebo sektoru, kde se již nachází Danova krychle. Na druhou stranu však Dan může umístit svou druhou krychli do stejné řady, sloupce nebo sektoru, kde je jeho první krychle.

Toto pravidlo o jedinečnosti se vztahuje na každou figurku, kterou budou hráči během hry umisťovat na hrací desku.

Poznámka: Pokud by umístění dovolovala vaše vlastní figurka, ale současně by ho zakazovala soupeřova figurka, není možné takovou figurku zahrát.

KONEC HRY

První hráč, který umístí do jedné řady, sloupce nebo sektoru čtyři figurky různých tvarů, se stává okamžitě vítězem. Nezáleží na tom, komu patří ostatní figurky v dané řadě, sloupci nebo regionu (obr. 4).

Pokud je hráč na tahu a nemůže umístit žádnou svou zbývající figurku, automaticky prohrává.

VSEBINA

1 igralna plošča razdeljena na 4 dele (kvadranti s 4 prostori), 8 temnih figuric (2 kroglji, 2 valja, 2 kocki in 2 stožca) ter 8 svetlih figuric enakih oblik.

POTEK IN CILJ IGRE

Vsak igralec ima komplet osmih figuric ene barve. Vsakič, ko je igralec na potezi, položi eno od figuric na prazen prostor na tabli, glede na pravila polaganja. Prvi igralec, ki položi četrto od štirih različnih oblik v vrsto, stolpec ali kvadrant, je zmagovalec.

ZAČETNA RAZPOREDITEV

Položite igralno ploščo med igralca. Vsak od igralcev vzame komplet osmih figuric v eni barvi (temni ali svetli) (Slika 1).

POTEK IGRE

Naključno izberite prvega igralca.

Ko ste na vrsti, morate položiti eno od svojih figuric na prazen prostor na tabli.

Figurice ni dovoljeno položiti v isto vrsto, stolpec ali kvadrant, kjer ima soigralec že položeno figurico enake oblike (Slika 2).

Lahko pa odložite figurico v isto vrsto, stolpec ali kvadrant, kjer imate že odloženo figurico enake oblike vi (Slika 3).

Primer: Jaka sedi nasproti Ane. Jaka položi na tablo valj. Do konca igre Ana ne more položiti svojega valja v isto vrsto, stolpec ali kvadrant, kot je položen Jakov valj. Jaka pa lahko svoj drugi valj odloži v isto vrsto, stolpec ali kvadrant, kot je položen njegov prvi valj.

To edinstveno pravilo velja za vsako figurico, ki jo kateri koli igralec položi na tablo tekom igre.

Pojasnilo: Če postavitev dovoljujejo vaše figurice, a je ne dovoljujejo figurice soigralca, potem ta postavitev ni dovoljena.

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki postavi četrto figurico različne oblike v vrsto, stolpec ali kvadrant, takoj zmaga igro. Ni pomembno, kdo je lastnik ostalih figuric v vrsti, stolpcu ali kvadrantu (Slika 4).

Če na svoji potezi ne morete postaviti nobene od svojih figuric, ste takoj izgubili igro.

SADRŽAJ

1 ploča podijeljena na 4 polja (kvadrati s 4 mjesta), 8 tamnih figurica (2 kugle, 2 valjka, 2 kocke i 2 stošca) i 8 svijetlih figurica istih oblika.

KONCEPT I CILJ IGRE

Svaki igrač ima komplet od osam figura iste boje. Svaki put kad je na potezu, igrač pomakne jednu od figura na prazan prostor na ploči, prema pravilima postavljanja. Pobjednik je prvi igrač koji postavi četvrti od četiri različita lika u red, stupac ili kvadrat.

POČETNI POLOŽAJ

Postavite ploču između dva igrača. Svaki od igrača uzima komplet od osam figura iste boje (tamni ili svijetli). (Slika 1)

IGRANJE IGRE

Odaberite po želji prvog igrača.

Kada ste na potezu, morate postaviti jednu od vaših figura na prazan prostor na ploči.

Figurica se ne smije nalaziti u istome redu, stupcu ili kvadratu gdje je suigrač već postavio figuricu istog oblika. (Slika 2)

Ali možete postaviti figuricu u isti red, stupac ili kvadrat, gdje već sami imate figuru istog oblika. (Slika 3)

Primjer: Zoran sjedi nasuprot Ane. Zoran postavlja valjak na ploču. Do kraja igre Ana ne može postaviti svoj valjak u isti red, stupac ili kvadrat gdje već stoji Zoranov valjak. Zoran može postaviti svoj drugi valjak u isti red, stupac ili kvadrat gdje već stoji njegov prvi valjak.

Ovo jedinstveno pravilo odnosi se na bilo koju figuru koju bilo koji igrač postavlja na ploču tijekom igre.

Objašnjenje: Ako vaše figurice dopuštaju postavljanje nove figurice, ali to ne dopuštaju figurice suigrača, onda je takvo postavljanje nedozvoljeno.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji postavi četvrti različiti lik u red, stupac ili kvadrat, samim time je pobjednik u igri. Nije bitno tko posjeduje druge figure u redu, stupcu ili kvadratu. (Slika 4)

Ako ne možete postaviti nijednu od vaših figura na ploču, gubite igru.

HERNÝ MATERIÁL

1 hracia doska rozdelená na 4 sektory (štvorce so 4 miestami pre figúrky), 8 tmavých figúrok (2 gule, 2 valce, 2 kocky a 2 kužele) a 8 svetlých figúrok rovnakých tvarov.

MYŠLIENKA A CIEĽ HRY

Každý hráč si vezme sériu 8 figúrok vo svojej farbe. V súlade s nižšie uvedenými pravidlami pri svojom ťahu umiestni jednu figúrku na prázdne miesto na hracej doske. Hru vyháva ten hráč, ktorému sa ako prvému podarí umiestniť štyri rôzne tvary do jedného radu, stĺpca alebo sektora.

PRÍPRAVA HRY

Hraciu dosku položte medzi hráčov. Každý z nich si vezme jednu sériu figúrok (svetlých alebo tmavých). (*Pozrite si obr. 1.*)

PRIEBEH HRY

Náhodne určite začínajúceho hráča.

Hráč musí pri každom svojom ťahu umiestniť jednu svoju figúrku na prázdne miesto na hracej doske.

Nie je dovolené umiestniť určitý útvar do rovnakého radu, stĺpca alebo sektora, v ktorom už má svoju figúrku rovnakého tvaru súper (*pozrite si obr. 2.*)

Na druhej strane však hráč môže umiestniť určitý útvar do rovnakého radu, stĺpca alebo sektora, v ktorom už má svoju vlastnú figúrku rovnakého tvaru (*pozrite si obr. 3.*)

Príklad: Danko sa hrá s Petrom. Danko umiestni na hraciu dosku kocku. Po zvyšok hry už Peter nesmie umiestniť kocku do rovnakého radu, stĺpca alebo sektora, v ktorom sa už nachádza Dankova kocka. Na druhej strane však Danko môže umiestniť svoju druhú kocku do rovnakého radu, stĺpca alebo sektora, v ktorom sa nachádza jeho prvá kocka.

Toto pravidlo o jedinečnosti sa vzťahuje na každú figúrku, ktorú budú hráči počas hry umiestňovať na hraciu dosku.

Poznámka: Ak by umiestnenie dovoľovala vaša vlastná figúrka, no súčasne by to zakazovala súperova figúrka, takúto figúrku nemožno zahrať.

KONIEC HRY

Prvý hráč, ktorý umiestni do jedného radu, stĺpca alebo sektora štyri figúrky rôznych tvarov, sa okamžite stáva víťazom. Nezáleží na tom, komu patria ostatné figúrky v danom rade, stĺpci alebo sektore (*obr. 4.*) Ak je hráč na ťahu a nemôže umiestniť žiadnu svoju zostávajúcu figúrku, automaticky prehráva.

SADRŽAJ

1 tabla podeljena u 4 regiona (kvadrati sa po 4 mesta), 8 tamnih figura (2 kugle, 2 cilindra, 2 kocke i 2 kupe) i 8 svetlih figura u istim oblicima.

KONCEPT I CILJ IGRE

Svaki igrač uzima set od 8 figura jedne boje. U svakom potezu, oni će staviti jednu od njih na prazan prostor na tabli, poštujući pravila za postavljanje. Prvi igrač koji stavi četvrti različiti oblik u red, kolonu ili region pobeđuje.

POSTAVKA

Postavite tablu između dva igrača. Svaki igrač uzima set od 8 figura (svetle ili tamne) (*slika 1*).

IGRANJE IGRE

Nasumično odredite prvog igrača.

Kada dođete na red, morate staviti jednu od svojih figura na prazan prostor na tabli.

Nije Vam dozvoljeno da stavite figuru u isti red, kolonu ili region u kome Vaš protivnik ima figuru istog oblika (*slika 2*).

S druge strane, možete staviti isti oblik u isti red, kolonu ili region gde se nalazi Vaša figura tog oblika (*slika 3*).

Primer: David igra sa Bojanom. David postavlja kuglu na tablu. Do kraja igre, Bojana ne može postaviti kuglu u istom redu, koloni ili regionu u odnosu na Davidovu kuglu. David bi sa druge strane mogao da stavi svoju drugu kuglu u isti red, kolonu ili region kao svoju prvu kuglu.

Ovo jedinstveno pravilo važi za svaku figuru koju bilo ko od igrača postavlja tokom igre.

Pojašnjenje: Ako je postavljanje na određeno mesto dozvoljeno u odnosu na Vaše figure, ali nije dozvoljeno u odnosu na protivnikove onda Vam je zabranjeno da odigrate na to mesto.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji stavi četvrti različiti oblik u red, kolonu ili region odmah pobeđuje. Nije bitno ko je vlasnik ostalih figura u redu, koloni ili regionu (*slika 4*).

Ako niste u mogućnosti da postavite svoju figuru kada je na Vas red da igrate, Vi odmah gubite.

SPĒLES KOMPLEKTS

1 spēles laukums, kas sadalīts 4 kvadrantos (katrs ar 4 lauciņiem), 8 tumšas figūras (2 sfēras, 2 cilindri, 2 kubi un 2 konusi) un 8 gaišas figūras ar tādām pašām formām.

SPĒLES IDEJA UN MĒRĶIS

Katrs spēlētājs saņem 8 figūru komplektu sevis izvēlētā krāsā. Katrā gājienā spēlētājs novieto vienu no savām figūrām uz tukša spēles lauciņa, ievērojot novietošanas noteikumus. Pirmais spēlētājs, kurš novieto ceturto atšķirīgas formas figūru rindā, kolonnā vai kvadrantā, spēlē uzvar.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Novietojiet spēles laukumu starp abiem spēlētājiem. Katrs spēlētājs saņem 8 figūru komplektu sevis izvēlētā krāsā (tumšajā vai gaišajā) (1. att.).

SPĒLES GAITA

Izlozējiet pirmo spēlētāju.

Savā gājienā spēlētājam ir jānovieto viena no savām figūrām uz tukša lauciņa spēles laukumā.

Ir aizliegts novietot figūru laukumā, ja tajā pašā rindā, kolonnā vai kvadrantā ir pretinieka figūra ar tādu pašu formu (2. att.).

Tajā pašā laikā spēlētājam ir atļauts vienā un tajā pašā rindā, kolonnā vai kvadrantā novietot figūru, kas sakrīt ar viņa paša krāsas figūras formu (3. att.).

Piemērs: Jānis spēlē pret Līgu. Jānis laukumā novieto sfēru. Līdz ar to visu atlikušo spēli Līga nedrīkst novietot savu sfēru tajā pašā rindā, kolonnā un kvadrantā, kurā atrodas Jāņa sfēra. Tajā pašā laikā Jānis savu otru sfēru drīkst novietot tajā pašā rindā, kolonnā vai kvadrantā.

Šis noteikums ir spēkā katrai figūrai, ko spēlētāji spēles gaitā novieto laukumā.

Skaidrojums: ja situācija atļautu spēlētājam novietot figūru, ņemot vērā paša novietotās figūras, bet to aizliegtu pretinieka novietotās figūras, tad novietošana ir aizliegta (aizliegums ir spēcīgāks).

SPĒLES BEIGAS

Pirmais spēlētājs, kurš kādā rindā, kolonnā vai kvadrantā novieto ceturto atšķirīgo figūru, spēlē uzvar. Nav svarīgi, kuram pieder šīs figūras attiecīgajā rindā, kolonnā vai kvadrantā (4. att.).

Ja spēlētājs savā gājienā nevar novietot nevienu no savām figūrām, viņš nekavējoties spēlē zaudē.

ŽAIDIMO RINKINYS

1 žaidimo lenta, suskirstyta į 4 zonas (4 kvadratus su 4 laukeliais), 8 tamsios figūros (2 rutuliai, 2 cilindrai, 2 kubai ir 2 kūgiai) ir 8 tokių pačių formų šviesios figūros.

ŽAIDIMO IDĖJA IR TIKSLAS

Kiekvienas žaidėjas pasiima po vienos spalvos 8 figūrų rinkinį. Kiekvieno ėjimo metu žaidėjai, laikydamiesi figūrų dėjimo taisyklių, dės jas po vieną į tuščius laukelius žaidimo lentoje. Pirmasis žaidėjas eilėje, stulpelyje ar zonoje padėjęs ketvirtą skirtingą figūrą, laimi žaidimą.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidimo lentą padėkite tarp dviejų žaidėjų. Abu žaidėjai pasiima po 8 figūrų rinkinį (šviesios arba tamsios spalvos) (1 pav.).

ŽAIDIMO EIGA

Atsitiktine tvarka nuspręskite, kuris žaidėjas pradės pirmas.

Savo ėjimo metu jums reikia padėti vieną iš savo figūrų į tuščią laukelį žaidimo lentoje.

Negalima dėti figūros toje pačioje eilėje, stulpelyje ar zonoje, kurioje tokios pačios formos figūrą yra padėjęs jūsų priešininkas (2 pav.).

Kita vertus, figūrą galite dėti toje pačioje eilėje, stulpelyje ar zonoje, jei ten yra jūsų paties tokios pačios formos figūra (3 pav.).

Pavyzdys. Deividas žaidžia su Bela. Deividas ant žaidimo lentos padeda rutulį. Likusio žaidimo metu toje pačioje eilėje, stulpelyje ar zonoje Bela rutulio, tokio kaip Deivido, padėti negali. Kita vertus, Deividas galėtų padėti savo antrąjį rutulį toje pačioje eilėje, stulpelyje ar zonoje kaip jo pirmasis rutulys.

Ši unikali taisyklė taikoma visoms figūroms, kurias žaidėjai deda viso žaidimo metu.

Paaiškinimas: jei figūrą padėti leidžia jūsų paties figūros, tačiau draudžia jūsų priešininko figūros, vadinasi, figūrą padėti draudžiama.

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidėjas, pirmasis eilėje, stulpelyje ar zonoje padėjęs ketvirtą skirtingą figūrą, iš karto laimi žaidimą. Nesvarbu, kam priklauso kitos figūros eilėje, stulpelyje ar zonoje (4 pav.).

Jei savo ėjimo metu negalite padėti nė vienos savo figūros, jūs iškarto pralaimite žaidimą.

MÄNGU OSAD

1 mängulaud, mis on jagatud 4 alaks (ruudud 4 väljaga), 8 tumedat mängunuppu (2 kera, 2 silindrit, 2 kuupi ja 2 koonust) ja 8 heledat sama kujuga nuppu.

MÄNGU IDEE JA EESMÄRK

Kumbki mängija võtab 8 sama värvi nupust koosneva komplekti. Iga mängukorra ajal paneb mängija vastavalt reeglitele ühe nupu tühjale väljale mängulaual. Mängija, kes suudab esimesena panna ritta, veergu või alale neljanda erineva kujuga nupu, võidab mängu.

MÄNGU ALUSTAMINE

Asetage mängulaud kahe mängija vahele. Kumbki mängija võtab 8 nupust koosneva nupukomplekti (heleda või tumeda) (*joonis 1*).

MÄNGU KÄIK

Loosige alustav mängija.

Oma mängukorra ajal tuleb asetada üks nupp tühjale väljale mängulaual.

Sa ei saa panna nuppu samasse ritta, veergu või alale, kus juba on vastase sama kujuga nupp (*joonis 2*).

Samas saad sa panna oma nupu samasse ritta, veergu või alale, kus on su enda sama kujuga nupp (*joonis 3*).

Näide: David mängib Bellaga. David asetab kera mängulauale. Ülejäänud mängu jooksul ei saa Bella panna oma kera samasse ritta, veergu või alale, kus on Davidi kera. David jällegi saab panna oma teise kera samasse ritta, veergu või alale, kus on tema esimene kera.

See ainulaadne reegel kehtib kõigi nuppude kohta, mida mängijad mängu jooksul asetavad.

Selgitus: kui nupu paigutus on lubatud mängija enda nuppude poolt, kuid on keelatud vastase nuppude tõttu, on see paigutus keelatud.

MÄNGU LÕPP

Mängija, kes esimesena asetab ritta, veergu või alale neljanda erineva kujuga nupu, on mängu võitja. Pole vahet, kelle omad on teised nupud reas, veerus või alal (*joonis 4*).

Kui sa ei saa oma mängukorra ajal asetada ühtegi nuppu, oled mängu koheselt kaotanud.

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле, разделённое на 4 области (4 квадрата с 4 ячейками каждый), 8 тёмных фигур (2 сферы, 2 цилиндра, 2 куба и 2 конуса) и 8 светлых фигур тех же форм.

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В ходе игры игроки по очереди выставляют свои фигуры на свободные ячейки поля, следуя правилам размещения фигур. Выигрывает игрок, первым составивший ряд (вертикальный или горизонтальный) из 4 фигур разной формы или заполнивший такими фигурами область.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле между двумя игроками. Каждый игрок берёт набор из 8 фигур одного цвета (тёмного или светлого) (Рис. 1).

ХОД ИГРЫ

Случайным образом определите первого игрока.

В свой ход игрок должен выставить одну фигуру на свободную ячейку поля.

Нельзя выставлять фигуру в ряд (вертикальный или горизонтальный) или область поля, в которых уже есть фигура противника той же формы (Рис. 2).

Однако, можно выставлять фигуру в ряд (вертикальный или горизонтальный) или область поля, в которых уже есть ваша фигура той же формы (Рис. 3).

Пример: Дарья играет против Бориса. Дарья выставляет на поле сферу. До конца игры Борис не сможет выставить свою сферу в тот же ряд или область, в которые поставила свою сферу Дарья. Дарья же может выставить свою вторую сферу в тот же ряд или область, в которых находится её первая сфера.

Это правило применяется к каждой фигуре, выставляемой в ходе игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, первым составивший ряд (вертикальный или горизонтальный) из 4 фигур разной формы или заполнивший такими фигурами область, сразу же объявляется победителем. При этом не имеет значения, кто выставил предыдущие фигуры в этот ряд или область (Рис. 4).

Если же игрок в свой ход не может выставить ни одной из своих фигур на поле, то он сразу проигрывает.

İÇİNDEKİLER

4 bölgeye (4 boşluklu kareler olan) ayrılmış 1 adet oyun alanı, 8 adet koyu renk piyon (2 küre, 2 silindir, 2 küp ve 2 koni) ve aynı şekilde 8 adet açık renk piyon.

OYUN KONSEPTİ VE AMACI

Her oyuncu seçtiği renkten 8 piyon alır. Piyonlar her turda, yerleştirme kurallarına uygun olarak oyun alanındaki boş bir yere yerleştirilir. Dört farklı şekli, aynı satır, sütun veya bölgeye yerleştiren ilk oyuncu oyunu kazanır.

HAZIRLIK

Oyun alanı iki oyuncunun arasına yerleştirilir. Her oyuncu 8 piyondan oluşan bir set alır (açık ve koyu) (*Şekil 1*).

OYUN

Oyuna başlayacak oyuncu rastgele belirlenir.

Sıra size geldiğinde, piyonlarınızdan birini oyun alanındaki boş yerlerden birine yerleştirmelisiniz.

Rakibinizin aynı şekildeki piyonunun olduğu satır, sütun veya bölgeye bir piyon yerleştiremezsiniz (*Şekil 2*).

Ancak aynı satır, sütun veya bölgeye kendinize ait aynı şekildeki piyonunuzu yerleştirebilirsiniz (*Şekil 3*).

Örnek: Batu ile Beril karşılıklı oynuyorlar. Batu oyun alanına bir küre yerleştirir. Oyunun geri kalanında, Beril, Batu'nun küresiyle aynı satır, sütun veya bölgeye bir küre yerleştiremez. Diğer yandan Batu, ikinci küresini ilk küreyle aynı sıraya, sütuna veya bölgeye yerleştirebilir.

Bu benzersiz kural, her oyuncunun oyun boyunca yerleştirdiği her piyon için geçerlidir.

Açıklama: Bir boşluğa kendi piyonlarınız ile yerleşime izin verilmiş olsa bile rakip piyon bu boşluğa yerleştirilmeye izin vermiyorsa, her iki oyuncu için de bu boşluk, o piyon için kullanılamaz.

OYUNUN SONU

Dört farklı piyonu bir satır, sütun veya bölgeye yerleştiren ilk oyuncu oyunu kazanır. Satır, sütun veya bölgedeki diğer piyonların kime ait olduğunun bir önemi yoktur (*Şekil 4*).

Eğer sıra size geldiğinde, herhangi piyonunuzu oyun alanına yerleştiremezseniz oyunu kaybedersiniz.

المحتويات

تتألف اللعبة من أربعة مساحات أو مناطق (بشكل مربعات تسع كل منها 4 قطع) تشكّل لوحاً واحداً، بالإضافة إلى 8 قطع من اللون الداكن (2 بشكل كروي و2 بشكل أسطوانة و2 بشكل مكعب و2 بشكل قمع) و8 قطع من اللون الفاتح بالأشكال نفسها .

طريقة اللعب

يأخذ كل من اللاعبين القطع الثمانية من لون واحد. وبحسب دوره، يضع كل لاعب إحدى القطع في مكان فارغ على اللوح مراعيًا قواعد اللعبة. يكون الفائز أول من يضع الأشكال الأربعة المختلفة في منطقة واحدة أو خط أفقي واحد أو خط عمودي واحد .

إعداد اللعب

يوضع اللوح بين اللاعبين، ويأخذ كل منهما 8 قطع من لون واحد (داكن أو فاتح) (الرسم التوضيحي رقم 1) .

قواعد اللعبة

يتم اختيار من يبدأ اللعب عشوائياً. ومن ثم، يضع كل لاعب إحدى قطعه في الأماكن الفارغة على اللوح. لا يمكنك وضع قطعة من شكل معين في المنطقة أو الخط الأفقي أو العمودي حيث وضع خصمك قطعة من الشكل نفسه (الرسم التوضيحي رقم 2). ولكن يمكنك وضع قطعة من الشكل نفسه في المنطقة أو الخط الأفقي أو العمودي حيث وضعت أنت قطعة من الشكل نفسه (الرسم التوضيحي رقم 3) .
على سبيل المثال: كريم يواجه ليلا. يضع كريم شكلاً كروياً على اللوح. وطوال اللعبة، لا يمكن لليلا وضع الشكل نفسه في الخط الأفقي أو الخط العمودي أو المنطقة حيث توجد كرة كريم. من جهة أخرى، يمكن لكريم وضع كرتة الثانية في الخط الأفقي أو العمودي أو المنطقة نفسها حيث توجد كرتة الأولى .

تنطبق هذه القاعدة الفريدة على كافة القطع التي يضعها اللاعب خلال اللعبة .
ملاحظة: إذا كانت قطعك تسمح بوضع قطعة مشابهة، ولكن قطع خصمك لا تسمح بذلك، فلا يمكنك وضع القطعة .

نهاية اللعبة

يفوز اللاعب الذي يضع أربعة أشكال مختلفة في خط أفقي أو عمودي أو منطقة واحدة مباشرةً، بصرف النظر عن وضع القطع الأخرى في الخط الأفقي أو العمودي أو في المنطقة (الرسم التوضيحي رقم 4). وإذا كان اللاعب غير قادرٍ على وضع أي قطعة من قطعه على اللوح، فهو يخسر فوراً .

อุปกรณ์

แผ่นกระดาน 1 แผ่น แบ่งออกเป็น 4 แคน โดยแต่ละแคนเป็นช่องสี่เหลี่ยม ซึ่งประกอบด้วยช่องว่าง 4 ช่อง, หมากสีเข้ม 8 ชิ้น (ทรงกลม 2 ชิ้น, ทรงกระบอก 2 ชิ้น, ลูกบาศก์ 2 ชิ้น, และทรงกรวย 2 ชิ้น) และหมากสีอ่อน 8 ชิ้น ซึ่งประกอบด้วยรูปทรงเดียวกัน

แนวคิดและเป้าหมายของเกม

ผู้เล่นแต่ละคนใช้หมากที่มีสีเดียวกันหนึ่งชุด รวม 8 ชิ้น โดยในแต่ละรอบให้ผู้เล่นนำหมากหนึ่งชิ้น วางบริเวณพื้นที่ว่างบนแผ่นกระดาน โดยยึดตามกติกาการเล่นของเกม ผู้เล่นที่สามารถวางหมากที่มีรูปทรงแตกต่างกัน 4 แบบ ตามแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้ก่อน เป็นผู้ชนะ

การจัดวางเกม

วางแผ่นกระดานระหว่างผู้เล่นทั้งสองคน โดยผู้เล่นแต่ละคนใช้หมากที่มีสีเดียวกันหนึ่งชุด รวม 8 ชิ้น (สีอ่อน หรือ สีเข้ม) (รูปที่ 1)

กติกาการเล่น

สุ่มหาผู้เล่นคนแรก

เมื่อถึงรอบการเล่น ผู้เล่นต้องวางหมากหนึ่งชิ้นลงในช่องว่างบนแผ่นกระดาน

โดยไม่สามารถวางหมากที่มีรูปทรงเดียวกันกับผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ในแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้ (รูปที่ 2)

กล่าวคือ ผู้เล่นสามารถวางหมากของตนที่มีรูปทรงเดียวกัน ในแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้ (รูปที่ 3)

ตัวอย่าง: เดวิดแข่งกับเบลล่า โดยเดวิดเลือกวางหมากทรงกลมบนแผ่นกระดานสำหรับเกมต่อจากนั้น เบลล่าไม่สามารถที่จะวางหมากทรงกลมลงในแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้อีก เพราะมีหมากทรงกลมของเดวิดวางอยู่ กล่าวคือ เดวิดสามารถวางหมากทรงกลมชิ้นที่สองของเขาในแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้เหมือนหมากทรงกลมชิ้นแรก

ในทุกครั้งของการวางหมากให้ผู้เล่นแต่ละท่านปฏิบัติตามกติกาการเล่นนี้ตลอดทั้งเกม

เพิ่มเติม: หากตำแหน่งการวางของผู้เล่น ได้รับอนุญาตจากหมากของผู้เล่นเอง

แต่ขัดกับตำแหน่งการวางหมากของผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ให้ถือว่า ไม่สามารถวางหมากที่ตำแหน่งนั้นได้

การจบเกม

ผู้เล่นที่สามารถวางหมากที่มีรูปทรงแตกต่างกัน 4 แบบ ตามแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนได้ก่อน เป็นผู้ชนะ โดยไม่สำคัญว่าหมากในแถวแนวนอน, แถวแนวตั้ง, หรือในแคนนั้น จะเป็นหมากของผู้เล่นคนใดก็ตาม (รูปที่ 4)

หากผู้เล่นไม่สามารถวางหมากในรอบการเล่นของตนได้ ให้ถือว่าแพ้ทันที

遊戲配件

1塊分有4個區域(每個正方形區域內有4個空格)的棋盤

8個深色積木(2個球體·2個圓柱體·2個立方體和2個圓錐體)

8個淺色積木(2個球體·2個圓柱體·2個立方體和2個圓錐體)

遊戲概念和目標

每個玩家拿一組同色的8個積木。在每個回合，他們要將其中一個積木依照擺放規則放在遊戲板上空的位置，第一個將第四種不同形狀的積木放在同一行、同一列或同一區域的玩家贏得遊戲。

遊戲設置

將棋盤放在兩位玩家之間。每個玩家各自拿一組8個積木(淺色或深色)(圖1)。

遊戲開始

隨機確定第一個玩家。

在你的回合中，你必須將你的一個積木放在棋盤的一個空格上。

你不能在同一行、同一列或同一區域中放置和對手相同形狀的積木(圖2)。另一方面，您可以在同一行、同一列或同一區域中放置和自己相同形狀的積木(圖3)。

例如：大衛面對貝拉。大衛在棋盤上放置一個球體。在之後的回合中，貝拉不能再將球體放在與大衛的球體的同一行、同一列或同一區域中。另一方面，大衛可以將他的第二個球體放在與他第一個球體的同一行、同一列或同一區域中。

這個獨特的規則適用整場遊戲中每個玩家所放置的每一個積木。

澄清：如果積木放置的位置和自己同形狀的積木在同一行、同一列或同一區域，但同時又和對手的同形狀積木在同一行、同一列或同一區域時，此時該積木是禁止放置的。

遊戲結束

第一個將第四個不同形狀的積木放在某一行、某一列或某一區域的玩家立即贏得比賽。誰擁有該行、該列或該區域的其他積木並不重要(圖4)。

如果在輪到你玩的時候你不能放置你的任何積木時，那麼你立即輸掉比賽。

游戏配件

1块分有4个区域(每个正方形区域内有4个空格)的棋盘

8个深色积木(2个球体·2个圆柱体·2个立方体和2个圆锥体)

8个浅色积木(2个球体·2个圆柱体·2个立方体和2个圆锥体)

游戏概念和目标

每个玩家拿一组同色的8个积木。在每个回合，他们要将其中一个积木依照摆放规则放在游戏板上空的位置，第一个将第四种不同形状的积木放在同一行、同一列或同一区域的玩家赢得游戏。

游戏设置

将棋盘放在两位玩家之间。每个玩家各自拿一组8个积木(浅色或深色)(图1)。

游戏开始

随机确定第一个玩家。

在你的回合中，你必须将你的一个积木放在棋盘的一个空格上。

您不能在同一行、同一列或同一区域中放置和对手相同形状的积木(图2)。

另一方面，您可以在同一行、同一列或同一区域中放置和自己相同形状的积木(图3)。

例如：戴维面对贝拉。戴维在棋盘上放置一个球体。在之后的回合中，贝拉不能再将球体放在与戴维的球体的同一行、同一列或同一区域中。另一方面，戴维可以将他的第二个球体放在与他第一个球体的同一行、同一列或同一区域中。

这个独特的规则适用整场游戏中每个玩家所放置的每一个积木。

澄清：如果积木放置的位置和自己同形状的积木在同一行、同一列或同一区域，但同时又和对手的同形状积木在同一行、同一列或同一区域时，此时该积木是禁止放置的。

游戏结束

第一个将第四个不同形状的积木放在某一行、某一列或某一区域的玩家立即赢得比赛。谁拥有该行、该列或该区域的其他积木并不重要(图4)。

如果在轮到你玩的时候你不能放置你的任何积木时，那么你立即输掉比赛。

구성물

4개의 지역으로 나뉜 게임판 1개, 검은색 말 8개(구형 2개, 원통형 2개, 정육면체 2개, 원뿔형 2개), 같은 모양의 흰색 말 8개

※ 게임판은 높낮이를 통해 4개로 나누어져 있습니다. 각 부분을 "지역"이라 부릅니다.

게임 목적

게임을 하는 사람을 플레이어라 칭합니다.

각 플레이어는 한 색깔의 말을 모두 가져가게 됩니다. 차례마다 플레이어는 자기 말 중 하나를 골라 게임판에 놓습니다. 가로, 세로, 또는 지역에 4개의 서로 다른 모양 말이 모이도록 한 사람이 게임에서 승리합니다.

게임 준비

테이블 위에 게임판을 놓습니다. 각 플레이어는 한 색깔 말을 모두 가져가 자신의 앞에 놓습니다(그림1).

게임 진행

시작 플레이어를 무작위로 정합니다.

차례인 플레이어는 자신의 말 1개를 골라 게임판의 빈 칸에 놓아야 합니다.

상대방의 말이 있는 가로줄, 세로줄, 지역에는 그 말과 같은 모양의 말을 놓을 수 없습니다(그림2). 말을 놓을 때, 모양이 같은 자신의 말은 상관이 없습니다(그림3).

예시: 유정과 조단이 대결합니다. 조단은 게임판에 구형 말을 놓았습니다. 앞으로 게임에서 유정은 조단이 놓은 구형 말과 같은 가로줄, 세로줄, 지역에 구형 말을 놓을 수 없습니다. 조단은 여전히 자신의 남은 구형 말을 해당 가로줄, 세로줄, 지역에 놓을 수 있습니다.

이 규칙은 게임이 진행되는 동안 모든 차례와 말에 똑같이 적용됩니다.

게임 종료

자신의 차례에 말을 놓았을 때, 어떤 가로줄, 세로줄, 또는 한 지역에 4개의 서로 다른 모양의 말이 놓여있다면, 그 플레이어가 즉시 승리합니다. 이 때 4개의 말이 각각 어떤 색깔인지는 상관이 없습니다(서로 다른 색이어도 됩니다)(그림4).

자신의 차례에 말을 놓을 수 없다면(금지 규칙으로 인해 남은 말을 놓을 수 있는 자리가 없을 때), 그 플레이어는 즉시 패배합니다.

