



# Twisty

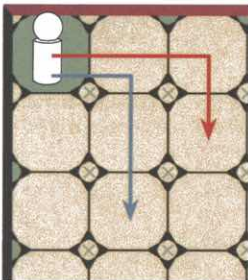
**Inhoud:** 4 spelerspionnen, 4 pionfiches, 28 kartonnen fiches met een gekleurde kubus: 4 reeksen (ster, vierkant, driehoek, rondje), 1 spelbord, 44 houten fiches met een gekleurde kubus:



**Doel van het spel:** als eerste het middelste vakje bereiken na 7 gekleurde kubussen te hebben verzameld in een specifieke volgorde.

**Vorbereiding van het spel:** De 44 houten fiches met een gekleurde kubus worden geschud en daarna willekeurig op het bord gelegd, zodat alle vakjes bedekt zijn, behalve het middelste vakje en de 4 hoeken. Elke speler kiest een pion en plaatst deze willekeurig op een van de vier hoeken van het bord. De spelers pakken ook elk een reeks gekleurde kartonnen fiches (ster, vierkant, driehoek of rondje). De spelers schudden de kartonnen fiches en leggen ze voor zich in een rij van links naar rechts, met de gekleurde kubussen naar boven. De spelers moeten hun 7 gekleurde kubussen in die volgorde (van links naar rechts) verzamelen.

**Verloop van het spel:** De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Deze speler (speler A) verplaatst zijn pion 3 vakjes en vormt op die manier een L: 2 horizontale vakjes en 1 verticale of 1 horizontaal vakje en 2 verticale.



Als de pion van speler A terechtkomt:

- **op een leeg vakje:** blijft de pion hier staan tot de volgende beurt.
- **op een vakje waar een fiche met gekleurde kubus op ligt:** - als de kubus gelijk is aan de volgende gekleurde kubus van zijn reeks, pakt hij de houten fiche en legt deze onder de bijbehorende kartonnen fiche van zijn reeks,



- als deze kubus niet overeenkomt met de volgende gekleurde kubus van zijn reeks, blijft de pion er tot de volgende beurt staan.

• **op een vakje met één van de fiches voor extra stappen:**

- : an de speler op dit vakje blijven staan of zijn pion horizontaal of verticaal verplaatsen naar een aangrenzend vakje,
- : kan de speler op dit vakje blijven staan of zijn pion diagonaal verplaatsen naar een aangrenzend vakje,
- : kan de speler op dit vakje blijven staan of opnieuw een L-verplaatsing maken,
- : kan de speler op dit vakje blijven staan of de pion verplaatsen naar een andere, identieke fiche. Als er al een andere speler op een van deze plaatsen staat, kan de speler niet meer naar deze plaats gaan.

**Opmerking 1:** de spelers kunnen meerdere verplaatsingen achter elkaar uitvoeren.

**Bijvoorbeeld:** speler A maakt een L-verplaatsing en komt terecht op een fiche. Hij kan dan besluiten om zijn pion diagonaal te verplaatsen naar een , zodat hij opnieuw een L-verplaatsing mag maken die uitkomt op een gekleurde kubus die hij nodig had. Dit alles is dus mogelijk in één beurt.

• **op een vakje waar al een pion van een andere speler op staat** (speler B):

Als speler B al eerder de volgende gekleurde kubus van de reeks van speler A heeft gepakt, mag speler A deze kubus van speler B afpakken en deze voor zich leggen, onder de fiche van zijn reeks. Speler B verplaatst dan de kartonnen fiche naar het eind van zijn reeks en A verplaatst zijn pion naar een van de vrije hoeken van het bord.

**Opmerking 2:** speler A kan een vakje dat door speler B wordt bezet alleen als eindvakje kiezen wanneer:

- speler B de volgende kubus bezit die A nodig heeft
- deze kubus niet beschermd is (zie de regel van de 'beschermingsfiche')

• **op een vakje met de 'beschermingsfiche'**

- : Speler A kan zijn gekleurde kubussen beschermen. Hij plaatst de houten fiches die hij al heeft gewonnen dan op de bijbehorende kartonnen fiches. Alle kubussen die op die manier zijn neergelegd, zijn nu beschermd. Ze kunnen niet meer gestolen worden.



**Einde van het spel:**

Als een speler de 7 kubussen van zijn reeks in de juiste volgorde heeft verzameld, moet hij op het middenvakje terecht zien te komen. De speler die hier als eerste in slaagt, wint het spel.

## F Règle du jeu



# Twisty

**Contenu :** 4 pions joueurs et 4 jetons « pion » assortis, 28 jetons « cube couleur » en carton : 4 séries (étoile, carré, triangle, rond), 1 plateau de jeu, 44 jetons « cube couleur » en bois :



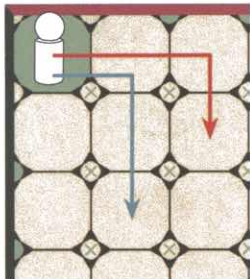
**But du jeu :** être le premier à atteindre la case centrale après avoir récupéré 7 cubes de couleur dans un ordre précis.

### Préparation du jeu :

Les 44 jetons « cube couleur » en bois sont mélangés puis posés aléatoirement sur le plateau afin de recouvrir toutes les cases hormis la case centrale et les 4 coins. Chaque joueur choisit un pion et prend le jeton « pion » assorti. Il place son pion sur l'un des 4 coins du plateau et pose le jeton pion devant lui. Il prend également une série de jetons « cube couleur » en carton (étoile, carré, triangle ou rond). Il les mélange et les aligne devant lui faces « cube couleur » visibles. Cela lui donne l'ordre (de gauche à droite) dans lequel il devra récupérer ses 7 cubes de couleur.

### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur (appelons-le A) déplace son personnage de 3 cases en dessinant un « L » : 2 cases horizontales + 1 verticale ou 1 case horizontale + 2 verticales.



À la fin de son déplacement, si le pion du joueur « A » arrive :

- **Sur une case vide :** il y reste jusqu'au prochain tour.
- **Sur une case avec un jeton de « cube couleur » :**
  - Celui-ci correspond au prochain cube de couleur de sa série : il récupère le jeton en bois et le pose sous le jeton en carton correspondant de sa série,



Jetons de « cube couleur » carton

- Celui-ci ne correspond pas au prochain cube de couleur de sa série : il y reste jusqu'au prochain tour.

### • Sur une case avec un jeton « déplacement supplémentaire » :

- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer horizontalement ou verticalement sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer en diagonale sur une case adjacente,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer à nouveau en « L »,
- : il peut soit rester sur cette case, soit se déplacer sur un autre jeton identique. Si un autre joueur est déjà positionné sur une des sorties possibles, le déplacement vers cette sortie ne sera pas possible.

**NB1 :** les joueurs peuvent combiner plusieurs déplacements d'affilée.

**Par exemple :** le **joueur A** effectue son déplacement en L et arrive sur un jeton . Il décide alors de se déplacer d'une case en diagonale pour arriver sur une case , ce qui lui permet d'effectuer un nouveau déplacement en L qui se termine sur le cube de couleur qu'il cherchait à atteindre, le tout en un seul tour..

### • Sur une case où se situe déjà le pion d'un autre joueur (appelons-le B) :

Si le **joueur B** a déjà récupéré devant lui le prochain cube de couleur de la liste du **joueur A**, alors le **joueur A** peut voler ce cube et le poser devant lui sous le jeton correspondant de sa liste. **B** déplace alors le jeton du cube carton correspondant tout à la fin de sa liste et **A** déplace son pion dans un des coins libres du plateau.

**NB2 :** le **joueur A** peut choisir comme destination une case occupée par le **joueur B** uniquement si :

- **B** possède le prochain objectif de cube de **A**
- Ce cube n'est pas protégé (cf. règle du jeton « sauvegarde »)

### • Sur une case avec le jeton « sauvegarde » :

- : il peut protéger ses cubes de couleur. Il place alors les jetons bois qu'il a déjà récupérés au-dessus des jetons en cartons correspondants. Tous les cubes ainsi placés sont protégés ; on ne pourra plus les lui voler.



### Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a récupéré les 7 cubes de sa série dans le bon ordre, il doit rejoindre la case centrale et remporte alors la partie.