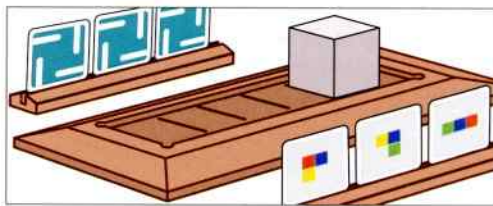




SET-UP OF THE GAME

The two players sit opposite each other. The gameboard is placed between them so that the long sides are facing the players, and each player sets up one card holder in front of him. The 28 colored wooden blocks are put in the bag, and the white joker block is placed on any space on the gameboard (see *illus. 1*). Shuffle the cards. Each player draws 8 cards, face down. Stick the top 3 of your cards into your own card holder, facing you, and keep the other 5 in a face-down pile next to it. Do not let your opponent see the front of your cards.

Illus. 1: Gameboard with 6 placement spaces + card holders.



OBJECT OF THE GAME

The objective is to solve the color combination tasks shown on the game cards by recreating them in the playing area. The first player to fulfill all task cards wins the game.

THIS IS HOW YOU PLAY

The first player who has turned (or will turn) 8 begins. Players alternate turns.

The active player may

either:

- **Blindly draw one wooden block out of the bag and place it in the playing area.**

A newly-drawn wooden block may be placed on any space. But beware: There may be no more than 5 blocks on top of one another!



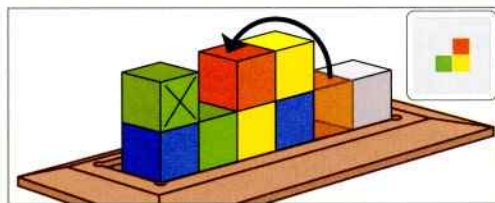
or:

- **Relocate a wooden block that is already on the gameboard.**

You may relocate any block that has already been in the playing area and does not have another block on top of it. This applies to the white joker block as well. Only the last block just placed by the other player is taboo for the next turn (see *illus. 2*).

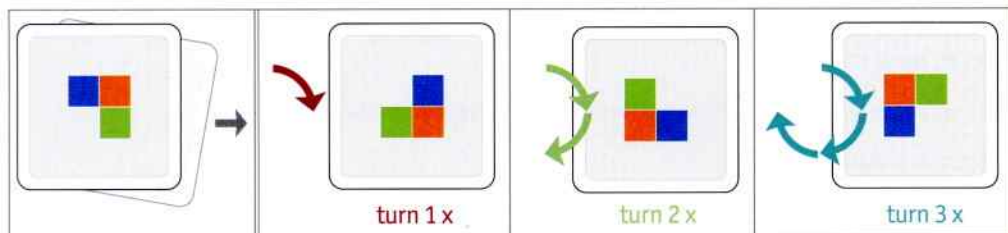
You may use the joker block anytime for a color you need in order to fulfill your own task cards.

Illus. 2: The orange block is relocated; this completes the task of the card. The green block (X) was placed on the previous turn and therefore is taboo now.



THE TASK CARDS

*You may orient the cards in your card holder in any direction anytime (see *illus. 3*).*



Illus. 3: Different orientation by turning the task card.



Fulfilling the task cards:

If, by placing/relocating a wooden block, you fulfill one of your own task cards, you show the card to the other player and then discard it, face up. A task is considered fulfilled when it has been recreated in one of the four possible card orientations (*see illus. 3*).

After that, add the next card from your face-down pile to the face-up cards in your card holder.

It can happen that you inadvertently fulfill a task card in the other player's card holder. If the other player realizes this, he may discard the respective card. This also applies if you directly fulfill more than one task on your turn or if the task of the next card you draw is one for which blocks on the gameboard are already in place; these cards are also considered fulfilled and are discarded.

It is important that you keep a close eye on the turning possibilities of the face-up cards in your own card holder (*see illus. 3*). Any change on the gameboard can open up a new opportunity.

VARIANTS FOR ADVANCED PLAYERS

Once a horizontal row contains six blocks, it is "closed"; that means you may no longer take any wooden blocks from there. Alternatively, you can also play without the joker block.

Game Equipment:

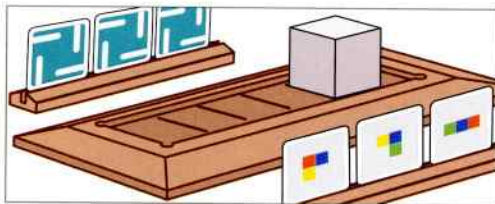
- 1 gameboard with a recess for 6 wooden blocks
- 28 wooden blocks in 4 colors
- 1 white wooden block as a joker
- 1 set of task cards
- 2 card holders
- 1 cotton bag



PRÉPARATIFS

Les joueurs se font face, le plateau de jeu placé entre eux, sur la longueur. Chacun place un porte-cartes devant lui. Les 28 blocs de bois se trouvent dans le sac en coton, le bloc blanc servant de joker sur le plateau de jeu, sur une case au choix (voir Ill. 1). On bat les cartes, puis chacun en reçoit 8. Les 3 premières cartes sont posées sur le porte-cartes de telle façon que le joueur adverse ne puisse pas les voir. Il conserve les autres cartes, face cachée devant lui.

Ill. 1 : Plateau de jeu avec encoches pour 6 blocs + porte-cartes.



BUT DU JEU

Les missions (combinaisons de couleurs) désignées par les cartes doivent être reproduites avec les blocs. Celui qui a rempli toutes ses missions en premier est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui qui a eu (ou aura) 8 ans en premier commence. Ensuite, on joue à tour de rôle.

Le joueur actif peut soit :

- **Piocher à l'aveugle un bloc dans le sac en coton et le placer sur le plateau de jeu.**

Tout nouveau bloc peut être déposé n'importe où sur le plateau de jeu. Seule restriction : on ne peut pas superposer plus de 5 blocs.



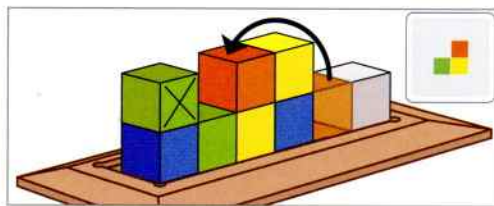
soit :

- **Déplacer un bloc déjà présent sur le plateau de jeu.**

On a le droit de déplacer n'importe quel bloc présent sur le plateau de jeu pour peu qu'il soit directement accessible. Ceci vaut également pour le joker (bloc blanc). Seul le bloc qui vient d'être posé par le joueur adverse ne peut pas être déplacé au coup suivant (voir Ill. 2).

Le bloc joker peut prendre la couleur nécessaire pour remplir une de ses propres missions.

Ill. 2 : Le bloc orange est déplacé pour accomplir la mission de la carte. Le bloc vert marqué d'une croix a été déposé juste avant, il est tabou !



LES CARTES MISSIONS

Les cartes peuvent toujours être orientées dans n'importe quel sens (voir Ill. 3).



Ill. 3 : Différentes positions possibles selon la manière dont on oriente la carte de mission.



Accomplissement des missions

Si le bloc posé ou déplacé permet de remplir la mission d'une de ses propres cartes, le joueur montre celle-ci à son adversaire puis la dépose face visible sur la table. Toute mission est dite accomplie si elle correspond à une des cartes en jeu, peu importe son orientation (*voir Ill. 3*).

Ensuite, le joueur met en jeu une des cartes de sa propre pioche.

Il peut arriver qu'un joueur remplisse, sans le savoir, la mission d'une des cartes de son adversaire. Si celui-ci s'en rend compte, il peut déposer la carte en question. Ceci vaut aussi si, durant un coup, plusieurs missions sont simultanément remplies ou si la mission d'une carte mise en jeu correspond à une configuration déjà présente sur le plateau de jeu. Ces cartes sont elles aussi sorties du jeu puisque la mission est accomplie.

Il est important que les joueurs pensent à faire pivoter leurs propres cartes (*voir Ill. 3*). Chaque changement sur le plateau de jeu peut ouvrir de nouvelles possibilités.

VARIANTE POUR LES CHAMPIONS

Si une rangée de 6 blocs est complète, on ne peut plus retirer de bloc. On peut aussi décider de jouer sans joker.

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu avec encoches pour 6 blocs
- 28 blocs de bois en 4 couleurs
- 1 bloc de bois blanc servant de joker
- 1 jeu de cartes
- 2 porte-cartes
- 1 sac en coton