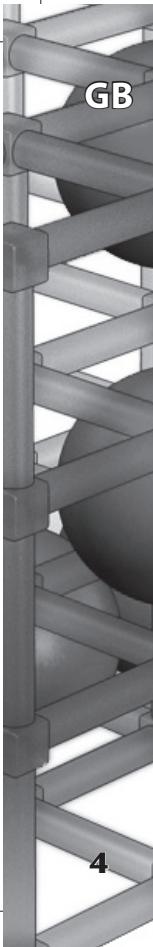




<b>US/GB</b>	Rules of the game	4
<b>FR</b>	Règles du jeu	6
<b>DE</b>	Spielregeln	8
<b>ES</b>	Reglas del juego	10
<b>IT</b>	Regole del gioco	12
<b>NL</b>	Spelregels	14
<b>RO</b>	Regulile jocului	16
<b>DK</b>	Spilleregler	18
<b>CS</b>	Pravidla hry	20
<b>GR</b>	Κανόνες του Παιχνιδιού	22
<b>HU</b>	A játék menete	24
<b>PL</b>	Zasady gry	26
<b>SE</b>	Spelregler	28
<b>NO</b>	Spilleregler	30
<b>SK</b>	Pravidlá hry	32

<b>SL</b>	Pravila igre	34
<b>HR</b>	Pravila igre	36
<b>SR</b>	Правила игре	38
<b>TR</b>	Oyunun kuralları	40
<b>RU</b>	Правила игры	42
<b>EE</b>	Mängu reeglid	44
<b>LV</b>	Spēles noteikumi	46
<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės	48
<b>CN</b>	遊戲規則	50
<b>TW</b>	游戏规则	52
<b>PT</b>	Regras do jogo	54
	Pictures	END



## CONTENTS

- 1 soft cube made up of 27 slots;
- 27 balls in three different colors;
- set of rules.

## OBJECTIVE OF THE GAME

Form a square of 4 identically coloured balls along any one of the 6 sides of the cube (cf fig 1).

## TWO-PLAYER GAME

### PREPARATION

All balls should be removed from the cube.

Each player selects a color; the third color balls are neutral.

### HOW TO PLAY

The first player to take a turn is selected at random.

The other player freely puts all 9 neutral balls into the cube (cf. fig.2).

The first player then puts one ball into the cube, and the second player follows, and so on.

### INSERTING A NEW BALL

A ball can only be inserted into an outside slot; it can move 1 or 2 others, but no more: when a new ball is inserted, it is not allowed to push out another (cf. fig. 3).

### CHANGING THE ORDER OF A COMPLETE ROW

Instead of inserting a new ball, a player can decide to change the order of a full line: the player can push the first ball so as the third comes out, which is then immediately replaced into the empty slot (cf. fig. 4).

In the following move, it is not possible to undertake the opposite movement from that which has just been made.

When all balls have been inserted, it is only possible to change the order of rows.

#### **END OF THE GAME**

The first player to form a square of 4 balls in their own color on one side of the cube wins. A square can be created in three different ways (cf. fig.1). If a square in the color of another player appears simultaneously, then that player wins

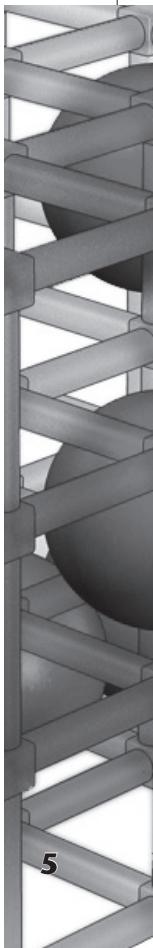
### **THREE-PLAYER GAME**

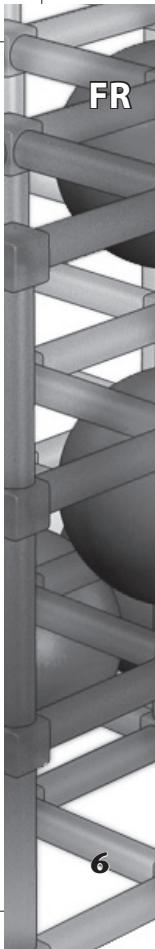
#### **HOW TO PLAY**

The rules and objective of the game are identical except there are no neutral colored balls. Each player selects a color and takes the 9 corresponding balls; the first player is selected at random and then the order of play moves clockwise, with each player taking turns to insert one of their own colored balls (cf. fig. 3) or changing the order of a complete row (cf. fig. 4).

#### **END OF THE GAME**

The first player to form a square of 4 balls in their own color on one side of the cube wins. If a square in the color of the other player appears simultaneously, the other player wins.





## CONTENU

- 1 cube souple composé de 27 cases;
- 27 boules de 3 couleurs différentes;
- règle du jeu.

## BUT DU JEU

Former un carré de 4 boules à sa couleur sur une des 6 faces du cube (cf fig 1).

## JEU A DEUX

### MISE EN PLACE

Toutes les boules sont extraites du cube.

Chaque joueur choisit une couleur ; les boules de la troisième couleur sont neutres.

### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le 1er joueur est tiré au sort.

Son adversaire place librement les 9 boules neutres dans le cube (cf. fig.2). Puis le 1er joueur introduit une de ses boules dans le cube, son adversaire fait de même, et ainsi de suite.

### INTRODUCTION D'UNE NOUVELLE BOULE

Une boule ne peut être introduite que dans une case de périphérie ; elle peut en pousser 1 ou 2 autres, mais pas plus: lorsqu'on introduit une boule, il est donc interdit d'en éjecter une autre (cf. fig. 3).

### MODIFICATION D'UNE LIGNE COMPLÈTE

Au lieu d'introduire une nouvelle boule, un joueur peut choisir de modifier l'ordre d'une ligne complète: il pousse la première pour éjecter la troisième, qu'il remplace immédiatement dans l'espace vide (cf. fig. 4).

Au tour suivant, on ne peut pas effectuer le mouvement exactement inverse de celui qui vient d'être fait.



Quand toutes les boules sont introduites, on ne procède plus qu'à des modifications de ligne.

#### **FIN DE LA PARTIE**

Le premier qui forme un carré de 4 boules à sa couleur sur une face du cube l'emporte. Un carré peut être créé de 3 façons différentes (cf. fig.1). Si un carré de couleur adverse apparaît simultanément, c'est l'adversaire qui gagne.

### **JEU A TROIS**

#### **DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Les règles et le but du jeu sont identiques hormis le fait qu'il n'y a pas de boules neutres.

Chacun choisit une couleur et prend les 9 boules correspondantes; le 1er joueur est tiré au sort puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun introduisant à tour de rôle une boule de sa couleur (cf. fig. 3) ou modifiant l'ordre d'une ligne complète (cf. fig. 4).

#### **FIN DE LA PARTIE**

Le premier qui forme un carré de 4 boules à sa couleur sur une face du cube l'emporte. Si un carré de couleur adverse apparaît simultanément, c'est l'adversaire concerné qui gagne.



## INHALT

- 1 flexibler Würfel mit 27 Fächern,
- 27 Kugeln in 3 verschiedenen Farben,
- Spielanleitung

## ZIEL DES SPIELS

Auf einer der 6 Flächen des Würfels ein Quadrat aus den Kugeln seiner Farbe zu bilden (siehe Abb.1).

## SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

### SPIELAUFBAU

Alle Kugeln werden aus dem Würfel herausgenommen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, die Kugeln der dritten Farbe sind neutral.

### SPIELABLAUF

Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt.

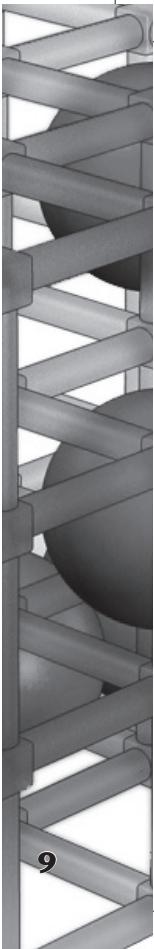
Sein Gegenspieler platziert die 9 neutralen Kugeln beliebig im Würfel (siehe Abb.2).

Der erste Spieler setzt eine seiner Kugeln in den Würfel ein, dann ist sein Mitspieler an der Reihe und so weiter.

Eine neue Kugel darf nur in ein am Rand befindliches Fach eingesetzt werden, sie darf dabei nicht mehr als 1 oder 2 andere Kugeln verschieben. Wenn eine neue Kugel eingesetzt wird, darf also keine andere dadurch herausfallen (siehe Abb.3).

### ÄNDERUNG EINER VOLLSTÄNDIGEN REIHE

Anstatt eine neue Kugel einzusetzen, können die Spieler auch die Reihenfolge in einer vollständigen Reihe verändern. Dabei wird die erste Kugel verschoben, um die dritte herauszuwerfen, die sofort an den frei gewordenen Platz gesetzt wird. (siehe Abb.4).



Beim nächsten Spielzug darf diese gerade durchgeführte Bewegung nicht wieder rückgängig gemacht werden.

Nachdem alle Kugeln eingesetzt worden sind, werden nur noch Änderungen der Reihen vorgenommen.

### **SPIELENDE**

Derjenige, der es als Erster geschafft hat, ein Quadrat aus den Kugeln seiner Farbe zu bilden, hat gewonnen (siehe Abb.1).

Gelingt es dem gegnerischen Spieler, gleichzeitig ein Quadrat aus den Kugeln seiner Farbe zu erhalten, ist er der Gewinner.

## **SPIEL MIT DREI SPIELERN**

### **SPIELABLAUF**

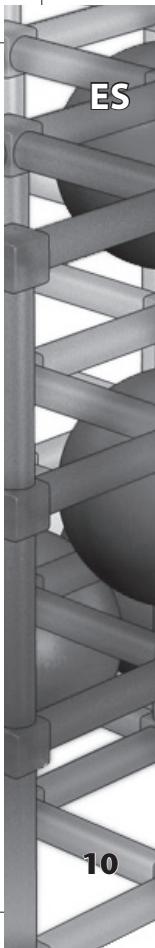
Bis auf den Umstand, dass es keine neutralen Kugeln gibt, sind die Spielregeln und das Ziel des Spiels identisch.

Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe aus und nimmt die entsprechenden Kugeln auf. Es wird ausgelost, welcher Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, wobei jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine Kugel seiner Farbe einsetzt (siehe Abb.3) oder die Reihenfolge einer vollständigen Reihe verändert (siehe Abb.4).

### **SPIELENDE**

Derjenige, der es als Erster geschafft hat, auf einer der Flächen des Würfels ein Quadrat aus den Kugeln seiner Farbe zu bilden, hat gewonnen.

Gelingt es einem der gegnerischen Spieler, gleichzeitig ein Quadrat aus den Kugeln seiner Farbe zu bilden, ist dieser der Gewinner.



ES

10

## CONTENIDO

- 1 cubo flexible compuesto de 27 casillas;
- 27 bolas de 3 colores diferentes;
- reglas del juego.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Formar un cuadrado de 4 bolas con su color en una de las 6 caras del cubo  
(Cf. Fig. 1).

## JUEGO A DOS

### COMIENZO

Se sacan todas las bolas del cubo.

Cada jugador elige un color; las bolas del tercer color son neutras.

### FUNCIONAMIENTO DE UNA PARTIDA

Se sortea el 1º jugador.

Su adversario coloca libremente las 9 bolas neutras en el cubo (cf. fig. 2). Luego el 1º jugador introduce una de sus bolas en el cubo, su adversario hace lo mismo, y así sucesivamente.

### INTRODUCCIÓN DE UNA NUEVA BOLA

Una bola sólo puede ser introducida en una casilla de la periferia; puede empujar 1 o 2 bolas, pero no más: cuando se introduce una bola, está prohibido echar otra bola fuera del cubo (cf. fig. 3).

### MODIFICACIÓN DE UNA LÍNEA COMPLETA

En lugar de introducir una nueva bola, un jugador puede elegir modificar el orden de una línea completa: empuja la primera para echar la tercera, que vuelve a colocar de inmediato en el espacio vacío (cf. fig. 4).

A la vuelta siguiente, no se puede efectuar el movimiento exactamente inverso del que acaba de realizarse.

Cuando todas las bolas están introducidas, sólo se procede a modificaciones de línea.

#### **FINAL DE LA PARTIDA**

El primero que forma un cuadrado de 4 bolas con su color en una cara del cubo es el ganador. Un cuadrado puede ser creado de 3 formas diferentes (cf. fig. 1).

Si un cuadrado de color contrario aparece de manera simultanea, el adversario es quien gana.

### **JUEGO A TRES**

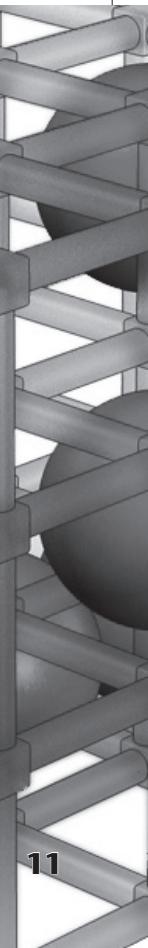
#### **FUNCIONAMIENTO DE UNA PARTIDA**

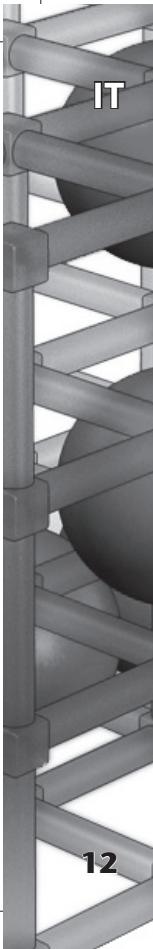
Las reglas y la meta del juego son idénticas excepto que no hay bolas neutras.

Cada uno elige un color y coge las 9 bolas correspondientes; se sortea el 1º jugador y se juega en el sentido horario, cada uno introduce a su vez una bola de su color (cf. fig. 3) o modifica el orden de una línea completa (cf. fig. 4).

#### **FINAL DE LA PARTIDA**

El primero que forma un cuadrado de 4 bolas con su color en una cara del cubo es el ganador. Si un cuadrado de color contrario aparece de forma simultanea, el adversario al que pertenecen dichas bolas es quien gana.





### CONTENUTO

- 1 cubo morbido composto da 27 caselle;
- 27 sfere di 3 colori diversi;
- regole del gioco.

### SCOPO DEL GIOCO

Formare un quadrato di 4 sfere del proprio colore su una delle 6 facce del cubo (vedi fig. 1).

### GIOCO IN DUE

#### PREPARAZIONE

Tutte le sfere vengono estratte dal cubo.

Ogni giocatore sceglie un colore; le sfere del terzo colore sono neutre.

#### SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Si tira a sorte chi comincia

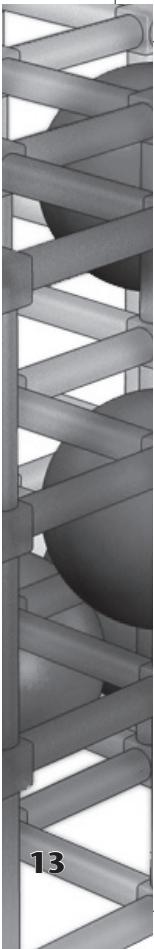
Il suo avversario posiziona liberamente le 9 sfere neutre nel cubo (vedi fig.2). Poi il 1° giocatore introduce una delle sue sfere nel cubo, il suo avversario fa la stessa cosa, e così di seguito.

#### INTRODUZIONE DI UNA NUOVA SFERA

Una sfera può essere inserita solo da una casella periferica; questa può spingerne un'altra, o due, ma non di più: quando si inserisce una sfera, è vietato farne uscire un'altra (vedi fig. 3).

#### MODIFICA DI UNA RIGA COMPLETA

Invece di inserire una nuova sfera, un giocatore può scegliere di modificare l'ordine di una riga completa: egli spinge la prima per far uscire la terza, che viene immediatamente riposizionata nello spazio vuoto (vedi fig. 4).



Alla mano successiva, non è possibile effettuare il movimento esattamente opposto rispetto a quello appena eseguito.

Quando tutte le sfere sono state inserite, si procede unicamente per modifiche di righe.

### **FINE DELLA PARTITA**

Il primo giocatore che forma un quadrato di 4 sfere del suo colore su una faccia del cubo vince. Un quadrato può essere creato in tre modi diversi (vedi fig.1).

Se contemporaneamente si forma un quadrato del colore dell'avversario, vince l'avversario.

## **GIOCO IN TRE**

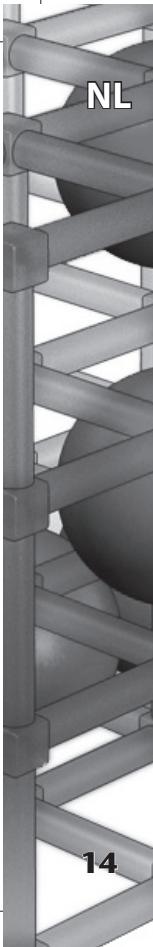
### **SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA**

Le regole e lo scopo del gioco sono identiche tranne per il fatto che non ci sono sfere neutre.

Ognuno sceglie un colore e prende le 9 sfere corrispondenti; il 1° giocatore viene estratto a sorte e si inizia a giocare in senso orario. Ognuno a turno inserisce una sfera del suo colore (vedi fig. 3) o modifica l'ordine di una riga completa (vedi fig. 4).

### **FINE DELLA PARTITA**

Il primo che forma un quadrato di 4 sfere del proprio colore su una faccia del cubo vince. Se contemporaneamente si forma un quadrato del colore di un avversario, vince l'avversario in questione.



## INHOUD

- 1 soepele kubus met 27 vakjes
- 27 bolletjes in 3 verschillende kleuren
- spelregels

## DOEL VAN HET SPEL

Een vierkant van 4 bolletjes in je eigen kleur vormen op één van de 6 zijden van de kubus (zie afb. 1).

## MET TWEE SPELERS

### VOORBEREIDING

Haal alle bolletjes uit de kubus.

Elke speler kiest een kleur. De overgebleven kleur geldt als neutraal.

### VERLOOP VAN HET SPEL

Wie als eerste mag beginnen, wordt door middel van loting bepaald.

De tegenstander plaatst naar keuze de 9 bolletjes met de neutrale kleur in de kubus (zie afb. 2).

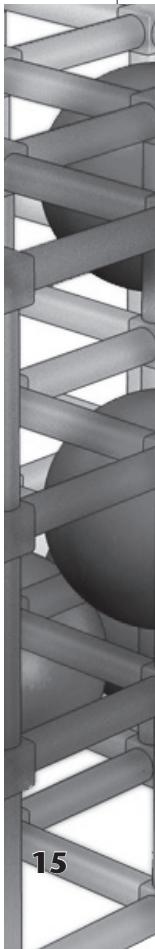
Vervolgens piaatst de eerste speler één van zijn bolletjes in de kubus, dan zijn tegenstander, dan weer de eerste speler, enz.

### EEN NIEUW BOLLETJE PLAATSEN

Een bolletje kan alleen in een vakje aan de rand worden geplaatst. Er mogen maximaal 1 of 2 bolletjes worden verplaats. Bij het plaatsen van een bolletje mag geen ander bolletje worden verwijderd (zie afb. 3).

### EEN HELE RIJ WIJZIGEN

In plaats van een nieuw bolletje te plaatsen, kan een speler ook de volgorde van een hele rij wijzigen: hij verplaats het eerste bolletje om het derde te verwijderen, dat hij onmiddellijk doorschuift naar het lege vakje (zie afb. 4).



Bij een volgende beurt is het omgekeerde van wat net heeft plaatsgevonden, niet toegestaan.

Wanneer alle bolletjes zijn geplaatst, kunnen alleen de rijen nog worden gewijzigd.

### EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste een vierkant met 4 bolletjes van zijn kleur vormt op één van de zijden van de kubus, is in principe de winnaar. Een vierkant kan op 3 verschillende manieren worden gevormd (zie afb. 1). Als tegelijkertijd een vierkant in de kleur van de tegenstander verschijnt, wint de tegenstander.

## MET DRIE SPELERS

### VERLOOP VAN HET SPEL

De spelregels en het doel van het spel zijn hetzelfde als bij twee spelers, maar er is geen neutrale kleur meer. Elke speler kiest 9 bolletjes met dezelfde kleur. Er wordt geloot wie mag beginnen en vervolgens wordt er met de wijzers van de klok mee gespeeld. Elke speler plaatst om de beurt een bolletje van zijn kleur (zie afb. 3) of wijzigt de volgorde van een hele rij (zie afb. 4).

### EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die een vierkant met 4 bolletjes van zijn kleur vormt op één van de zijden van de kubus, is in principe de winnaar. Als tegelijkertijd een vierkant in de kleur van de tegenstander verschijnt, wint de tegenstander het spel.



### CONȚINUT

- 1 cub din material flexibil cu 27 compartimente;
- 27 bile în trei culori diferite;
- set de reguli de joc.

### SCOPUL JOCULUI

Să formăm un pătrat din 4 bile de aceeași culoare pe oricare dintre cele 6 fețe ale cubului (imaginea 1).

### VARIANTA PENTRU DOI JUCĂTORI

#### PREGĂTIRE

Scoatem toate bilele din cub.

Fiecare dintre noi alegem o culoare. Bilele de culoarea rămasă nealeasă vor fi neutre.

#### CUM JUCĂM

Acela dintre noi care poate spune cel mai rapid Cubulus dar citit de la dreapta la stânga va fi primul. Cel care nu este primul aşeză, după cum doreşte, toate cele 9 bile de culoarea neutră înapoi în cub (imaginea 2).

Primul dintre noi începe prin a pune o bilă în cub. Urmează al doilea să pună o bilă în cub și aşa mai departe.

#### INTRODUCEREA UNEI BILE NOI

Potem introduce o bilă nouă doar într-un compartiment exterior; bila poate muta de pe poziția ei una sau cel mult două bile; când introducem o bilă nouă nu avem voie să scoatem din cub o bilă introdusă anterior (imaginea 3).

#### SCHIMBAREA ORDINII UNEI LINII DEJA COMPLETATE

În loc să introducем o nouă bilă în cub putem decide să schimbăm ordinea unei linii deja complete: putem împinge prima bilă astfel încât a treia bilă să iasă din cub, aceasta fiind introdusă imediat în cub în compartimentul rămas liber prin mutarea primei bile (imaginea 4).



În mutarea care urmează nu avem voie să refacem poziția anterioară.

Când toate bilele au fost introduse, ne rămâne doar posibilitatea de a schimba ordinea liniilor.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Am câștigat jocul dacă suntem primul care formează un pătrat de 4 bile de aceeași culoare pe una din laturile cubului. Un pătrat de 4 bile de aceeași culoare poate fi format în 3 moduri diferite (îmaginea 1).

Dacă odată cu pătratul de 4 bile din culoarea noastră se formează și un pătrat de 4 bile din culoarea celuilalt jucător, acesta câștigă jocul.

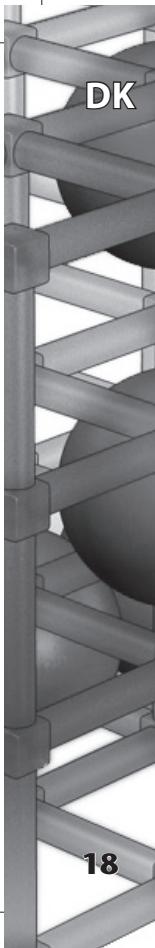
### VARIANTA PENTRU TREI JUCĂTORI

#### CUM JUCĂM

Scopul și regulile jocului rămân aceleași cu mențiunea că de data aceasta nu avem bile de culoare neutră. Fiecare dintre noi ne alegem culoarea și luăm în fața noastră bilele respective; alegem în mod aleator primul jucător și continuăm ordinea de joc în sensul mișcării acelor de ceasornic. Când ne vine rândul avem posibilitatea să introducем o bilă nouă (îmaginea 3) sau să schimbăm ordinea unei linii deja formate (îmaginea 4).

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Am câștigat jocul dacă suntem primul care formează un pătrat de 4 bile de aceeași culoare pe una din laturile cubului. Dacă odată cu pătratul de 4 bile din culoarea noastră se formează și un pătrat de 4 bile din culoarea altui jucător, acesta câștigă jocul.



DK



## INDHOLD

- 1 blød terning med 27 rum;
- 27 bolde i tre farver;
- regler.

## FORMÅL MED SPILLET

Dan en firkant bestående af 4 ensfarvede bolde på en af terningens seks sider (fig. 1).

## REGLER FOR TO SPILLERE

### FORBEREDELSE FØR SPILLET

Alle bolde fjernes fra terningen. Hver spiller vælger en farve; den tredje bolds farve er neutral.

### SPILLETS GANG

Første spiller udvælges tilfældigt. Den anden spiller stopper frit de 9 neutrale bolde ind i terningen (fig. 2). Første spiller stopper en af sine bolde ind i terningen under sin tur, så gør anden spiller det samme med en af sine bolde. Spillerne har turen på skift og fortsætter således spillet.

### HVORDAN STOPPES BOLDENES IND I TERNINGEN

En bold kan kun stoppes ind fra en af terningens ydersider; den kan flytte 1 eller 2 andre bolde, men aldrig flere; når en ny bold skubbes ind, må den gerne skubbe en anden ud (fig. 3).

### LAV OM PÅ RÆKKEFØLGEN

I stedet for at stoppe en ny bold ind i terningen, kan man vælge i stedet at ændre på boldenes rækkefølge i en af rækkerne på terningens yderside. Man skubber blot den første bold længere ind, så tredje bold popper ud. Tredje bold skubbes straks tilbage ind og overtager den nu tomme plads forrest i rækken (fig. 4).

I turen efter, er det ikke tilladt at annullere trækket ved at foretage den modsatte manøvre på samme række.

Når først alle bolde er skubbet ind i terningen, er det fremover kun muligt at lave om på boldenes indbyrdes placering i rækkerne.

### **SPILLETS AFLUTNING**

Vinder er første spiller, som danner en firkant bestående af 4 bolde i spillerens egen farve på en af terningens ydersider. En firkant kan dannes på tre forskellige måder (fig. 1). Opstår der ved samme lejlighed en firkant i ens modstanders farver, vinder ens modstander i stedet.

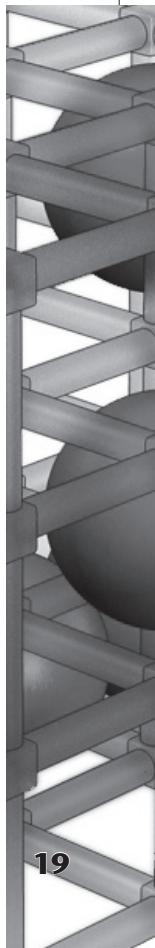
## **REGLER FOR TRE SPILLERE**

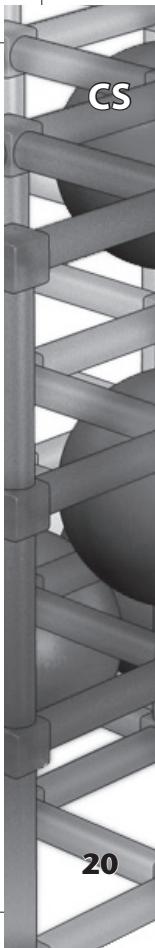
### **SPILLETS GANG**

Regler og formål med spillet er uændret, dog findes der ingen neutrale bolde. Hver spiller vælger en farve og tager de 9 tilsvarende bolde. Første spiller udvælges tilfældigt, og turen fortsætter i retning med uret. Hver spiller stopper under sin enten tur en af sine egne bolde ind i terningen (fig. 3) eller ændrer på rækkefølgen i en færdig række (fig. 4).

### **SPILLETS AFLUTNING**

Vinder er første spiller, som danner en firkant bestående af 4 bolde i sin egen farve på en af terningens ydersider. Opstår der ved samme lejlighed en firkant i en af modstandernes farver, vinder den pågældende modstander i stedet.





## OBSAH

- 1 krychle
- 27 kuliček ve 3 barvách
- pravidla

## CÍL HRY

Vytvořit jeden ze 3 možných čtverců z koulí své barvy na některé ze 6 stran krychle (obr. 1)

## HRA 2 HRÁČŮ

Všechny koule se odstraní z krychle. Každý hráč si vezme jednu barvu koulí.

Třetí barva je neutrální.

První hráč je určen náhodně.

Druhý hráč nastrká 9 univerzálních koulí libovolně do krychle (obr. 2).

Poté zahráje do krychle jednu svojí kouli první hráč. Druhý hráč následuje a takto se dále střídají.

Kouli hráč nastrkává ze strany. Může pohnout 1 nebo 2 už vloženými koulemi, ale nesmí

žádnou vystrčit ven (obr 3).

Hotovou řadu lze pozměnit následujícím způsobem:

Místo nastrčení nové koule, může hráč zatlačit z jedné strany a tím vytlačí jednu ze 3 koulí ven

z krychle. Vystrčenou kouli hned nasadí z druhé strany (obr 4).

V následujícím tahu nemůže protihráč provést ten samý pohyb obráceně (vrátit řadu zpět).

Jsou-li již všechny koule nastrčené v krychli, lze provádět už jenom změny řad výše popsaným způsobem.

## **KONEC HRY:**

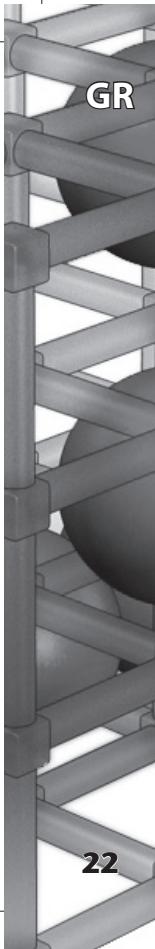
Hráč který vytvoří jeden ze 3 vyobrazených čtverců z koulí vlastní barvy na kterékoliv straně krychle se stává vítězem. Vytvoří-li tahem zároveň výherní kombinaci soupeř – vítězí soupeř.

## **HRA 3 HRÁČŮ**

Každý hráč používá jednu z barev . Není zde neutrální barva.

Podmínky vítězství i pravidla hry zůstávají stejná jako při hře ve 2 hráčích.





### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1 μαλακός κύβος με 27 υποδοχές
- 27 μπάλες σε 3 διαφορετικά χρώματα
- Κανόνες

### ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Φτιάξτε ένα τετράγωνο με 4 μπάλες ίδιου χρώματος σε οποιαδήποτε από τις 6 πλευρές του κύβου (εικ.1).

## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΥΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Όλες οι μπάλες αφαιρούνται από τον κύβο.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα. Οι μπάλες του τρίτου χρώματος είναι ουδέτερες.

### ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επιλέξτε ποιος θα είναι ο πρώτος παίκτης.

Ο άλλος παίκτης τοποθετεί τις 9 ουδέτερες μπάλες όπως θέλει στον κύβο (εικ.2).

Στη συνέχεια ο πρώτος παίκτης τοποθετεί μια μπάλα του στον κύβο, κατόπιν ο δεύτερος κ.ο.κ.

### ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΜΙΑΣ ΝΕΑΣ ΜΠΑΛΑΣ

Μια μπάλα μπορεί να τοποθετηθεί μόνο σε εξωτερική υποδοχή. Μπορεί να μετακινήσει 1 ή 2 άλλες, όχι όμως περισσότερες. Όταν εισέρχεται μια μπάλα στον κύβο, δεν επιτρέπεται να βγάλει μια άλλη έξω (εικ.3).

### ΑΛΛΑΖΟΝΤΑΣ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΜΙΑΣ ΓΡΑΜΜΗΣ

Αντί να τοποθετήσει μια νέα μπάλα, ένας παίκτης μπορεί να αποφασίσει να αλλάξει τη σειρά μιας πλήρους γραμμής: ο παίκτης μπορεί να σπρώξει την



πρώτη μπάλα ώστε η τρίτη να πεταχτεί έξω, την οποία αμέσως τοποθετεί στο κενό που δημιουργήθηκε (εικ.4).

Ο επόμενος παίκτης δεν επιτρέπεται να κάνει στην ίδια γραμμή την αντίθετη κίνηση από αυτή που μόλις έγινε.

Οταν όλες οι μπάλες τοποθετηθούν, το μόνο που μπορεί να γίνει είναι αλλαγή σειρών.

### **ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Ο πρώτος παίκτης που θα σχηματίσει ένα τετράγωνο με 4 μπάλες του χρώματός του σε μια πλευρά του κύβου είναι ο νικητής. Ένα τετράγωνο μπορεί να σχηματιστεί με τρεις διαφορετικούς τρόπους (εικ.1).

Αν ταυτόχρονα σχηματιστεί και ένα τετράγωνο στο χρώμα του αντιπάλου, νικητής είναι ο άλλος παίκτης.

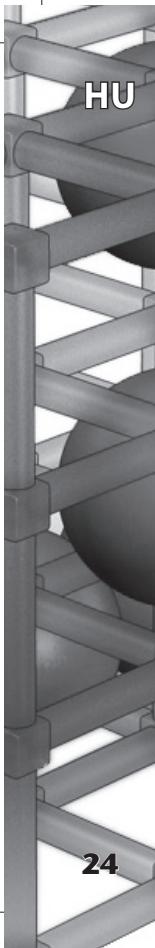
## **ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΡΙΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ**

### **ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

Οι κανόνες και ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ίδιοι, με μόνη εξαίρεση ότι δεν υπάρχει ουδέτερο χρώμα. Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και πάιρνει τις 9 μπάλες που του αναλογούν. Ο πρώτος παίκτης καθορίζεται τυχαία και το παιχνίδι προχωράει δεξιόστροφα, με κάθε παίκτη στο γύρο του να τοποθετεί μια μπάλα στον κύβο (εικ.3) ή να αλλάζει τη σειρά μιας πλήρους γραμμής (εικ.4).

### **ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Ο πρώτος παίκτης που θα σχηματίσει ένα τετράγωνο με 4 μπάλες του χρώματός του σε μια πλευρά του κύβου είναι ο νικητής. Αν σχηματιστεί και τετράγωνο στο χρώμα άλλου παίκτη, τότε ο άλλος παίκτης είναι ο νικητής.



HU

24



2–3 játékos részére, Játékidő: 20 perc, 8 éves kortól

### TRTALOM

- 1 puha kocka, amely 27 rekeszből áll (1 kockarács, ami  $3 \times 3 \times 3$ -as, azaz 27 kis kockából (rekesz) épül fel)
- 27 golyó, 3 különböző színben;
- szabályfüzet.

### A JÁTÉK CÉLJA

Alakíts ki 4 azonos színű golyóból egy négyzetet a kocka hat oldalának valamelyikén (lásd 1. ábra).

## 2 SZEMÉLYES JÁTÉK

### ELŐKÉSZÜLETEK

Az összes golyót vegyétek ki a kockából.

Mindkét játékos válasszon 1 színt; a harmadik színhez tartozó golyók semlegesek lesznek.

### A JÁTÉK MENETE

Véletlenszerűen jelöljétek ki a kezdőjátékost.

A másik játékos szabadon betesz mind a 9 semleges golyót a kockarácsba (lásd 2. ábra).

A kezdőjátékos ezután betesz egy golyót a kockába, öt a másik játékos követi, és így tovább, felváltva.

### ÚJ GOLYÓ BEHELYEZÉSE

Egy golyót csak szélső rekeszbe lehet behelyezni; ez elmozdíthat 1 vagy 2 másikat, de nem többet: ha új golyó kerül be, akkor az nem lökhet ki egy másikat (lásd 3. ábra).

## **EGY TELJES SOR SORRENDJÉNEK MEGVÁLTOZTATÁSA**

Új golyó behelyezése helyett a játékos dönthet úgy is, hogy egy teljes sor sorrendjét megváltoztatja: a játékos betolhatja az első golyót, így a harmadik kiesik, amit azonnal betesz az így üressé vált rekeszbe (lásd 4. ábra).

A következő lépésben nem lehet az épp elvégzett mozgással ellentétes mozgatást véghezvinni. (Azaz nem lehet az ellenfél lépését rögtön visszacsinálni.)

Ha az összes golyót behelyeztük, akkor már csak a sorok sorrendjének változtatására van lehetőség.

## **A JÁTÉK VÉGE**

Az a játékos nyeri a játékot, akinek először sikerül a színéből 4 golyót a kocka valamelyik oldalán négyzetformába rendeznie. Egy négyzetet három különböző módon lehet létrehozni (lásd 1. ábra).

Ha ezzel egyidejűleg a másik játékos színéből is létrejön egy négyzet, akkor a másik játékos nyer.

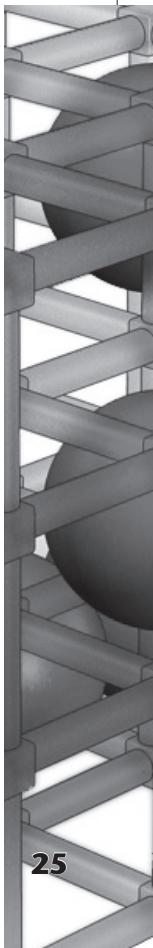
## **3 SZEMÉLYES JÁTÉK**

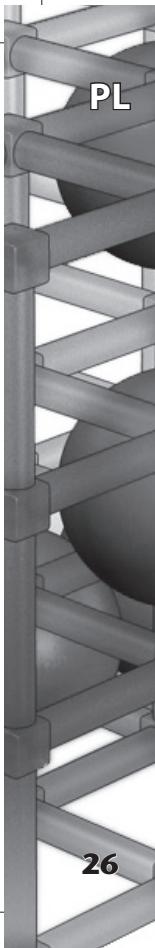
### **A JÁTÉK MENETE**

A szabályok és a játék célja azonos a két játékos verzióval, kivéve, hogy nincs semleges színű golyó. minden játékos választ egy színt, és megkapja a megfelelő 9 golyót. A kezdőjátéket véletlenszerűen választjuk ki, és a játékossorrend az óra járásának megfelelően alakul. A körében minden játékos vagy behelyez egyet a saját színének golyóból (lásd 3. ábra), vagy egy teljes sor sorrendjét változtatja meg (lásd 4. ábra).

### **A JÁTÉK VÉGE**

Az a játékos nyeri a játékot, akinek először sikerül a színéből 4 golyót a kocka valamelyik oldalán négyzetformába rendeznie. Ha egyidejűleg egy másik játékos színéből is létrejön egy négyzet, akkor a másik játékos nyer.





PL



### ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 miękki sześciian składający się z 27 gniazd;
- 27 kulek w trzech różnych kolorach;
- instrukcja.

### CEL GRY

Celem gry jest utworzenie na jednej z 6 ścian sześcianu kwadratu złożonego z 4 kulek tego samego koloru (rys.1).

## GRA DLA DWÓCH OSÓB

### PRZYGOTOWANIE GRY

Z sześcianu należy wyjąć wszystkie kulki.

Każdy gracz wybiera sobie kolor. Kulki w trzecim kolorze są neutralne.

### PRZEBIEG GRY

W losowy sposób należy wyłonić pierwszego gracza.

Drugi gracz dowolnie umieszcza w sześcianie 9 neutralnych kulek (rys. 2). Następnie pierwszy gracz umieszcza w sześcianie jedną kulkę, po nim robi to drugi gracz itd.

### WSUWANIE NOWEJ KULKI DO SZEŚCIANU

Kulka może zostać umieszczona tylko w miejscu przy zewnętrznej krawędzi. Podczas wsuwania możnanią przepchnąć 1 lub 2 inne kulki, ale nie więcej. Kiedy do sześcianku wsuwana jest nowa kulka, nie może ona wypchnąć innej na zewnątrz (rys. 3).

### ZMIANA KOLEJNOŚCI W UKOŃCZONYM RZĘDZIE

Zamiast wsuwać nową kulkę, gracz może zdecydować się zmienić kolejność pełnej linii: popycha pierwszą kulkę, tak, że trzecia wylatuje z sześcianu i następnie umieszcza ją na zwolnionym miejscu (rys. 4).

W kolejnym ruchu przeciwnik nie może cofnąć właśnie wykonanego ruchu.

Kiedy w sześciianie znajdą się wszystkie kulki gracze mogą tylko zmieniać kolejność kulek w rzędach.

### **KONIEC GRY**

Wygrywa gracz, który jako pierwszy utworzy na jednej z zewnętrznych ścian sześciianu kwadrat złożony z 4 kulek w swoim kolorze. Kwadrat może być utworzony na trzy różne sposoby (rys. 1). Jeżeli w tym samym momencie zostanie utworzony kwadrat w kolorze przeciwnika, to przeciwnik zostaje zwycięzcą.

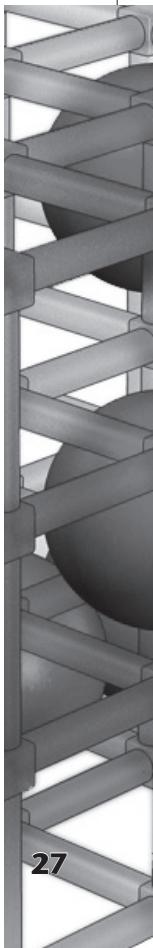
## **GRA DLA TRZECH OSÓB**

### **PRZEBIEG GRY**

Zasady oraz cel gry są takie same, z tą różnicą, że w grze nie ma kulek w neutralnym kolorze. Każdy gracz wybiera sobie kolor i bierze 9 kulek. W losowy sposób wyłania się pierwszego gracza, a rozgrywka jest następnie kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskaźówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz umieszcza w sześciianie jedną kulkę w swoim kolorze (rys. 3) lub zmienia kolejność kulek w ukończonym rzędzie (rys. 4).

### **KONIEC GRY**

Wygrywa gracz, który jako pierwszy utworzy na jednej z zewnętrznych ścian sześciianu kwadrat złożony z 4 kulek w swoim kolorze. Jeżeli w tym samym momencie zostanie utworzony kwadrat w kolorze przeciwnika, to dany przeciwnik zostaje zwycięzcą.





**SE**



## **INNEHÅLL**

- 1 mjuk kub bestående av 27 öppningar;
- 27 bollar i tre olika färger;
- regler.

## **SPELETS MÅL**

Forma en fyrkant av 4 bollar i samma färg längs en av kubens 6 sidor (se fig 1).

## **FÖR TVÅ SPELARE**

### **FÖRBEREDELSE**

Alla bollar tas bort från kuben. Varje spelare väljer en färg; bollarna i den tredje färgen är neutral.

### **HUR MAN SPELAR**

Den första spelaren väljs slumpmässigt. Den andra spelaren placerar valfritt samtliga 9 neutrala bollar i kuben (se fig.2). Den första spelaren placerar sedan en boll i kuben och nästa spelare gör likadant och så vidare.

### **ATT SÄTTA I EN NY BOLL**

En boll kan bara placeras i en av öppningarna på utsidan; den kan flytta 1 eller 2 andra bollar, men inte fler. När en ny boll placeras i kuben får den inte knuffa ut en annan (se fig. 3).

### **ÄNDRA ORDNINGEN PÅ EN FULL RAD**

Istället för att sätta i en ny boll kan spelarna välja att ändra ordningen på en full rad. Spelaren kan knuffa in den första bollen så att den tredje faller ut. Denna sätts sedan i den tommna öppningen där den första bollen befann sig (se fig. 4). Nästa spelare får inte lov att göra samma drag i motsatt riktning som precis gjorts i nästa drag. När alla bollar har placerats i kuben är det bara möjligt att ändra ordningen på raderna.

## **SPELETS SLUT**

Den första spelaren som bildar en fyrkant av 4 bollar i sin egen färg på en av kubens sidor vinner. En fyrkant kan bildas på tre olika sätt (se fig.1). Om en fyrkant i en annan spelares färg formas samtidigt så vinner den spelaren.

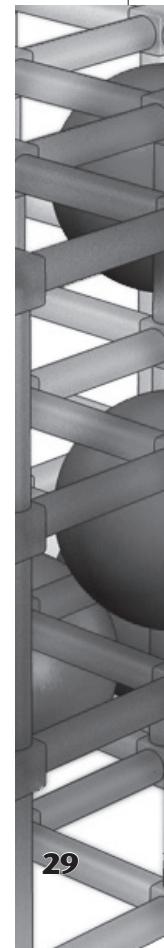
## **FÖR TRE SPELARE**

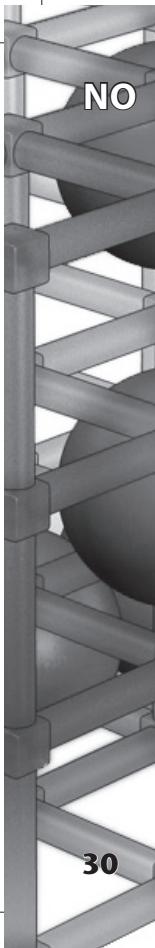
### **HUR MAN SPELAR**

Spelets regler och mål är samma, bortsett från att det inte finns några neutrala bollar. Varje spelare väljer en färg och tar de 9 tillhörande bollarna. Den första spelaren väljs slumpmässigt och turen går sedan medurs, där varje spelare placeras en av sina bollar i kuben (se fig. 3) eller ändrar ordningen på en hel rad (se fig. 4).

### **SPELETS SLUT**

Den första spelaren som formar en fyrkant av 4 bollar i sin färg längs en av kubens sidor vinner. Om en fyrkant i en annan spelares färg formas samtidigt så vinner den spelaren.





## INNHOLD

- 1 myk kube bestående av 27 rom;
- 27 baller i tre forskjellige farger;
- regler.

## MÅLET I SPILLET

Målet er å lage en firkant bestående av 4 identiske baller langs en av de 6 sidene i kuben (fig. 1)

## FOR TO SPILLERE

### FORBEREDELSE

Alle ballene fjernes fra kuben. Hver spiller velger en farge; ballene i den tredje fargen er nøytrale.

### HVORDAN SPILLE

Den første spilleren velges ut tilfeldig. Den andre spilleren plasserer fritt alle de 9 nøytrale ballene inn i kuben (fig. 2). Den første spilleren plasserer én ball inn i kuben, den andre spilleren gjør det samme og så videre.

### Å SETTE INN EN NY BALL

En ball kan bare settes inn i et av rommene på utsiden; den kan flytte 1 eller 2 andre baller, men ikke flere. Når en ny ball settes inn kan den ikke dytte ut en annen (fig. 3).

### ENDRE REKKEFØLGEN TIL EN FULLFØRT RAD

Framfor å sette inn en ny ball, så kan en spiller velge å endre rekkefølgen til en fullført rad. Spilleren kan dytte inn den første ballen slik at den tredje faller ut. Denne settes deretter tilbake i rommet den første ballen befant seg i (fig. 4).

Den neste spilleren har ikke lov til å gjøre samme trekk motsatt vei i den påfølgende turen.

Når alle ballene er satt inn i kuben, så er det kun mulig å endre rekkefølgen til radene.

### **SPILLETS SLUTT**

Den første spilleren som lager en firkant av 4 baller i sin egen farge langs en av sidene i kuben vinner. En firkant kan skapes på tre forskjellige måter (fig. 1). Dersom en firkant i en annen spillers farge formes samtidig, så er det den spilleren som vinner.

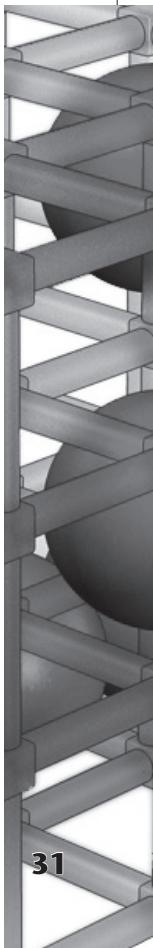
## **FOR TRE SPILLERE**

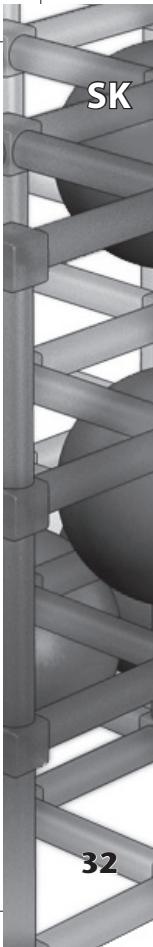
### **HVORDAN SPILLE**

Reglene og målet i spillet er det samme, bortsett fra at det ikke finnes noen nøytrale baller. Hver spiller velger en farge og tar de 9 korresponderene ballene. Den første spilleren velges ut tilfeldig, og turen går deretter med klokken hvor hver spiller plasserer en av sine egne baller inn i kuben (fig. 3) eller endrer rekkefølgen til en fullført rad (fig. 4).

### **SPILLETS SLUTT**

Den første spilleren som lager en firkant av 4 baller i sin egen farge langs en av sidene i kuben vinner. Dersom en firkant i en annen spillers farge formes samtidig, så er det den spilleren som vinner.





SK

32



### HRA OBSAHUJE

- 1 mäkká kocka s 27 otvormi;
- 27 guličiek v troch rozdielnych farbách;
- pravidlá.

### CIEĽ HRY

Vytvor štvorec zo 4 guličiek rovnakej farby na ktorejkolvek zo 6 strán kocky (viď. Obr. 1).

## HRA PRE DVOCH HRÁČOV

### PRÍPRAVA HRY

Všetky guličky by mali byť vybrané z kocky.

Každý hráč si zvolí farbu; tretia farba guličiek je neutrálna.

### PRIEBEH HRY

Náhodne sa vyberie prvý hráč.

Druhý hráč vloží ľubovoľne 9 neutrálnych guličiek do kocky (viď. obr.2).

Prvý hráč potom vloží jednu guličku do kocky, druhý hráč urobí to isté, atď.

Vloženie novej guličky

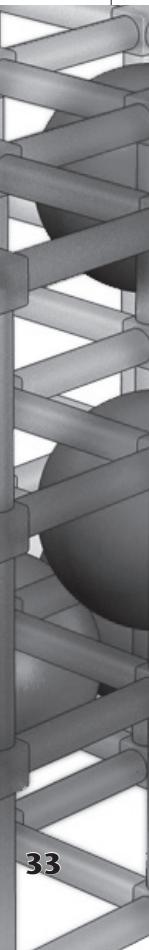
Gulička môže byť vložená len do vonkajšieho otvoru; môže posunúť 1 alebo 2 ďalšie, ale nie viac: keď sa vloží nová gulička, nesmie vytlačiť von inú guličku (viď. obr. 3).

### ZMENA PORADIA ÚPLNÉHO RADU

Miesto vloženia novej guličky, hráč sa môže rozhodnúť zmeniť poradie celého radu: hráč môže vytlačiť prvú guličku tak, aby tretia vyšla von, ktorá je potom okamžite umiestnená do prázdeho miesta (viď. obr. 4).

V nasledujúcim ťahu, nie je možné urobiť opačný ťah, čím by sa zrušil predchádzajúci ťah.

Keď sú všetky guličky vložené, teraz je možné len zmeniť poradie v rade.



## KONIEC HRY

Hráč, ktorý ako prvý vytvorí štvorec zo 4 guličiek svojej farby na jednej strane kocky hru vyhráva. Štvorec môže byť vytvorený troma spôsobmi (viď. obr. 1).

Ak sa objaví štvorec protihráča v tom istom čase, vyhráva tento protihráč.

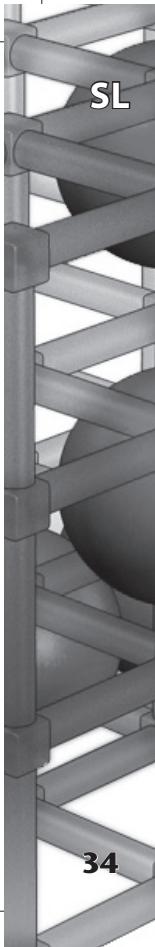
## HRA PRE TROCH HRÁČOV

### PRIEBEH HRY

Pravidlá a cieľ hry sú zhodné okrem toho, že teraz nie sú žiadne guličky neutrálnej farby. Každý hráč si zvolí farbu a zoberie si 9 guličiek danej farby; náhodne sa zvolí prvý hráč a potom sa hrá v smere hodinových ručičiek, keď je hráč na ďahu vloží jednu guličku svojej farby (viď. obr. 3) alebo zmení poradie celého radu (viď. obr. 4).

### KONIEC HRY

Hráč, ktorý ako prvý vytvorí štvorec zo 4 guličiek svojej vlastnej farby na jednej strane kocky hru vyhráva. Ak sa objaví štvorec iného protihráča v tomto istom čase, vyhráva tento protihráč.



SL

## VSEBINA

- 1 mehka kocka, ki jo sestavlja 27 rež;
- 27 žogic v treh različnih barvah;
- pravila.

## CILJ IGRE

Na kateri koli izmed šestih stranic kocke oblikovati kvadrat, sestavljen iz štirih žogic iste barve (gl. sl. 1).

## NAVODILA ZA DVA IGRALCA

### PRIPRAVA

Iz kocke odstranite vse kroglice.

Vsek izmed igralcev izbere barvo; kroglice tretje barve so nevtralne.

### PRAVILA

Igralec, ki začne igro, je izbran naključno.

Drugi igralec v kocko poljubno vstavi vseh 9 nevtralnih kroglic (gl. sl. 2).

Prvi igralec nato v kocko vstavi eno kroglico, sledi mu drugi igralec in tako naprej.

### VSTAVLJANJE NOVE KROGLICE

Kroglico lahko vstavite le v zunanj režo; prestavi lahko 1 ali 2 drugi kroglice, vendar ne več: ko je vstavljenova nova kroglica, iz kocke ne sme potisniti druge (gl. sl. 3).

### MENJAVA VRSTNEGA REDA V POLNI VRSTICI

Namesto vstavljanja nove kroglice se igralec lahko odloči, da bo spremenil vrstni red polne vrstice: igralec lahko potisne prvo kroglico, tako da iz kocke pada tretja, ki jo nato nemudoma vstavi v prazno režo (gl. sl. 4).



V naslednji potezi ni mogoče izvesti premika, ki bi bil ravno obraten od tistega, ki je bil pravkar izveden.

Ko so vstavljenе vse kroglice, je možno spremenjati le vrstni red v vrsticah.

### **KONEC IGRE**

Zmaga prvi igralec, ki sestavi kvadrat iz štirih kroglic v svoji barvi na eni izmed ploskev kocke. Kvadrat je mogoče sestaviti na tri različne načine (gl. sl. 1).

Če se istočasno pojavi kvadrat drugega igralca, zmaga drugi igralec.

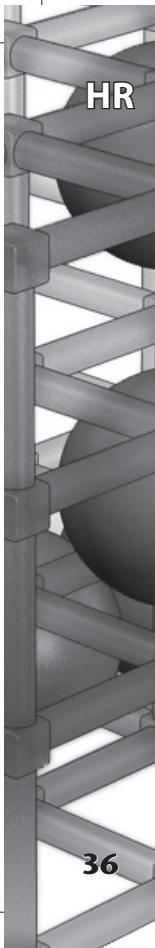
## **NAVODILA ZA TRI IGRALCE**

### **PRAVILA**

Pravila in cilj igre ostanejo ista z izjemo, da nevtralno obarvane kroglice ne obstajajo. Vsak izmed igralcev izbere barvo in vzame 9 ustreznih kroglic; prvega igralca se izbere naključno, nato pa igra poteka v smeri urinega kazalca. Ko je na vrsti, igralec vstavi eno izmed kroglic v svoji barvi (gl. sl. 3) ali spremeni vrstni red v polni vrstici (gl. sl. 4).

### **KONEC IGRE**

Zmaga prvi igralec, ki sestavi kvadrat iz štirih kroglic v svoji barvi na eni izmed ploskev kocke. Če se istočasno pojavi kvadrat drugega igralca, zmaga drugi igralec.



HR



## SADRŽAJ

- 1 meka kocka koja se sastoji od 27 utora,
- 27 loptica u tri različite boje,
- pravila.

## CILJ IGRE

Oblikujte kvadrat od 4 loptice iste boje duž jedne od 6 strana kocke (pogledajte Sliku 1.).

## IGRA ZA DVA IGRAČA

### PRIPREMA

Trebate izvaditi sve loptice iz kocke.

Svaki igrač odabire boju, a loptice boje koja nije odabrana su neutralne.

### KAKO IGRATI

Prvi igrač se odabire slučajnim odabirom.

Drugi igrač slobodno stavlja svih 9 neutralnih loptica u kocku (pogledajte Sliku 2.). Prvi igrač zatim stavlja jednu lopticu u kocku, drugi igrač ga slijedi i tako dalje.

### UMETANJE NOVE LOPTICE

Loptica se može umetnuti samo u vanjski utor i može pomicati jednu ili dvije druge, ali ne više: kada je nova loptica umetnuta, ona ne smije gurati druge (pogledajte Sliku 3.).

### PROMJENA REDOSLIJEDA PUNOGA REDA

Umjesto umetanja nove loptice, igrač može odlučiti promijeniti redoslijed cijelog reda: igrač može gurnuti prvu lopticu tako da treća izade, a potrebitno ju je odmah potom staviti u prazan utor (pogledajte Sliku 4.).



U sljedećem potezu nije moguće kretati se suprotno od smjera prethodnoga poteza.

Kada su umetnute sve kuglice, jedino je moguće promijeniti redoslijed redaka.

#### **KRAJ IGRE**

Pobjeđuje prvi igrač koji oblikuje kvadrat od 4 loptice u svojoj boji na jednoj strani kocke. Kvadrat se može stvoriti na tri različita načina (pogledajte Sliku 1.). Ako se istovremeno pojavi kvadrat u boji drugoga igrača, taj drugi igrač pobjeđuje.

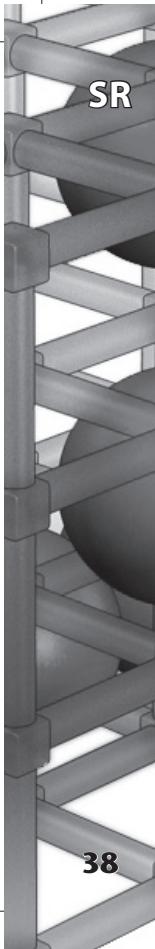
### **IGRA ZA TRI IGRAČA**

#### **KAKO IGRATI**

Pravila i cilj igre su identični, ali ne postoje loptice neutralne boje. Svaki igrač odabire boju i uzima 9 odgovarajućih loptica. Prvi igrač se nasumice odabire, a zatim se igra u smjeru kazaljki na satu tako da svaki igrač stavlja po jednu svoju lopticu (pogledajte Sliku 3.) ili mijenja redoslijed punoga reda (pogledajte Sliku 4.).

#### **KRAJ IGRE**

Pobjeđuje prvi igrač koji oblikuje kvadrat od 4 loptice u svojoj boji na jednoj strani kocke. Ako se istovremeno pojavi kvadrat u boji drugoga igrača, taj drugi igrač pobjeđuje.



## САДРЖАЈ

- 1 мека коцка са 27 отвора;
- 27 лоптица у три различите боје;
- правила.

## ЦИЉ ИГРЕ

Направити квадрат од 4 лоптице истих боја на било којој од 6 страна коцке (видети слику 1).

## ИГРА СА ДВА ИГРАЧА

### ПРИПРЕМА

Све лоптице треба извадити из коцке.

Сваки играч бира боју – лоптице треће боје су неутралне.

### КАКО СЕ ИГРА

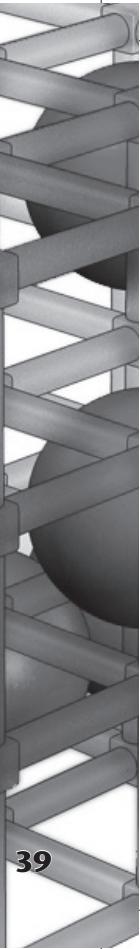
Договором се бира ко ће први бити на реду.

Други играч затим по свом избору ставља свих 9 неутралних лоптица у коцку (видети слику 2).

Први играч затим ставља једну лоптицу у коцку, па други играч исто и тако даље.

### УБАЦИВАЊЕ НОВЕ ЛОПТИЦЕ

Лоптица се може убацити само у спољни део коцке; она може да гурне једну или две друге, али не више: када се убацује нова лоптица, није дозвољено избацивање друге (видети слику 3).



## МЕЊАЊЕ ЦЕЛОГ РЕДА

Уместо за убаџивање нове лоптице, играч се може одлучити за промену целог реда: играч може да гурне прву лоптицу тако да трећа испадне и одмах се ставља у празан отвор (видети слику 4).

У следећем кораку, није могуће урадити супротан корак од оног који је управо урађен.

Када су све лоптице убачене, само је могуће мењати редове.

## КРАЈ ИГРЕ

Први играч који успе да направи квадрат од 4 лоптице у својој боји на једној страни коцке, побеђује. Квадрат се може направити на три различита начина (видети слику 1).

Уколико се истовремено појави и квадрат у бојама другог играча, он побеђује.

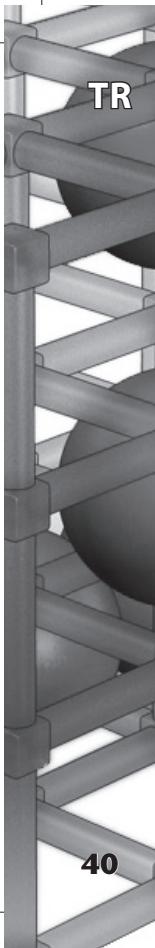
## ИГРА СА ТРИ ИГРАЧА

### КАКО СЕ ИГРА

Правила и циљеви игре су идентични изузев што не постоје лоптице неутралне боје. Сваки играч бира боју и узима 9 одговарајућих лоптица; први играч се бира договором и онда се игра у смеру кретања казаљке на сату, где сваки играч који је на реду, убаџује лоптицу своје боје (видети слику 3) или мења изглед целог реда (видети слику 4).

### КРАЈ ИГРЕ

Први играч који успе да направи квадрат од 4 лоптице у својој боји на једној страни коцке, побеђује. Уколико се истовремено појави и квадрат у бојама другог играча, он побеђује.



### İÇİNDEKİLER

- 1 adet küp şeklinde kafes (esnek olup, içerisinde 27 adet yuva vardır)
- 27 adet üç farklı renkte top
- oyunun kuralları

### OYUNUN AMACI

Kübün 6 yüzeyinden herhangi birisinde aynı renkteki 4 top ile bir kare oluşturmak (Şekil 1).

## İKİ KİŞİLİK OYUN

### HAZIRLIK

Tüm toplar kübün içinden çıkarılır.

Herbir oyuncu bir renk seçer; Seçilmemiş olan üçüncü renk tarafsızdır.

### OYUN

Oyuna başlayacak olan ilk oyuncu belirlenir.

Diğer oyuncu tarafsız olan 9 topu kübün içine istediği şekilde yerleştirir (Şekil 2.).

Daha sonra ilk oyuncu kübün içine kendi toplarından birisini yerleştirir. İkinci oyuncu da aynı şekilde kendi topunu yerleştirir ve oyun bu şekilde devam eder. Yeni bir topun yerleştirilmesi:

Bir top kübün içine konulurken kenardaki boşluklara doğrudan yerleştirilebileceği gibi bir veya en fazla iki topu iterek de konulabilir. Ancak kübün içine yerleştirilen top başka bir topu kübün dışına çıkarmamalıdır (Şekil 3).

Tamamlanmış bir sıranın diziliminin değiştirilmesi:

Bir oyuncu kübün içine yeni bir top yerleştirmek yerine isterse tamamlanmış bir sıranın dizilimini tamamen değiştirebilir. Oyuncu sıradaki ilk topu iter ve karşı kenardan üçüncü top dışarı çıkar. Çıkan top hemen boşalan bölüme yerleştirilir (Şekil 4).

Rakip oyuncu bir sonraki hamlede bu hamlenin tam tersini yapamaz. Tüm toplar yerleştirildiğinde, hala kare oluşturulamamışsa oyun yalnızca sıranın diziliimi değiştirilme hamleleri ile devam eder.

### **OYUNUN SONU**

Kübün 6 yüzeyinden herhangi birisinde kendi rengindeki 4 top ile bir kare oluşturabilen ilk oyuncu oyunu kazanır. Kare üç farklı şekilde oluşturulabilir (Şekil 1).

Eğer hamle yapıldığında diğer oyuncunun topları kare oluşturursa oyunu diğer oyuncu kazanır.

## **ÜÇ KİŞİLİK OYUN**

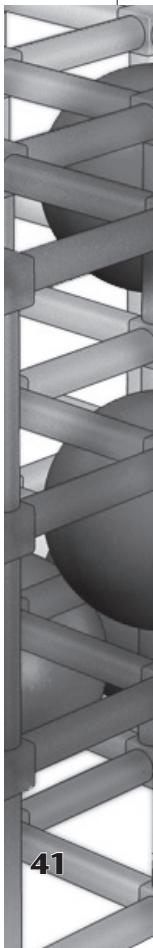
### **OYUN**

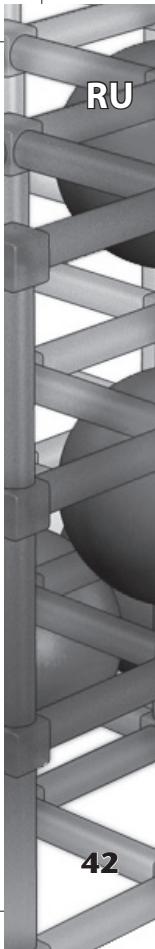
Oyunun kuralları ve amacı aynıdır. Ancak üç kişilik oyunda tarafsız toplar yoktur. Herbir oyuncu birer renk secer ve bu renkteki 9 topun tamamını alır. Oyuna başlayacak olan ilk oyuncu belirlenir. Oyun saat yönünde ilerler. Oyuncular sırayla ya kendi toplarından birisini kübün içine yerleştirir (Şekil 3) ya da bir sıranın dizilimini değiştirebilir (Şekil 4).

### **OYUNUN SONU**

Kübün 6 yüzeyinden herhangi birisinde kendi rengindeki 4 top ile bir kare oluşturabilen ilk oyuncu oyunu kazanır. Kare üç farklı şekilde oluşturulabilir (Şekil 1).

Eğer hamle yapıldığında diğer oyuncunun topları kare oluşturursa oyunu diğer oyuncu kazanır.





от 2 до 3 игроков - 20 минут - От 8 лет

#### КОМПОНЕНТЫ

- 1 мягкий куб из 27 ячеек;
- 27 шариков трех различных цветов;
- набор правил.

#### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Составить квадрат из 4х шаров одного цвета на любой из четырех сторон куба (см. рис. 1).

### ИГРА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

#### ПОДГОТОВКА

Все шары вынимаются из куба

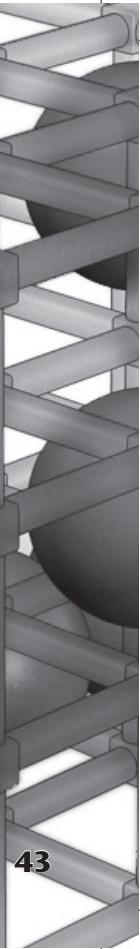
Каждый игрок выбирает цвет шаров. Третий цвет объявляется нейтральным.

#### ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите игрока, который будет делать первый ход. Другой игрок помещает 9 нейтральных шаров в куб в произвольном порядке на свое усмотрение (см. рис. 2). После этого первый игрок помещает один «свой» шар в куб, затем ход переходит второму игроку и так далее.

#### ДОБАВЛЕНИЕ НОВОГО ШАРА

Шар может помещаться только во внешнюю ячейку. Он может продвинуть один или два других шара, уже находящихся в кубе, но не более. Вновь помещаемый шар не должен вытеснить наружу уже находящийся в кубе шар (см. рис. 3).



## ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА В ЗАПОЛНЕННОЙ ЛИНИИ

Вместо вставления нового шара игрок может поменять порядок в уже заполненной линии: толкнуть первый шар, и, когда третий выпадет, сразу поместить его на освободившееся место (см. рис. 4).

В следующий ход нельзя предпринимать действие, обратное только что совершенному.

После того, как все шары помещены в куб, возможно только изменение порядка в линиях.

## КОНЕЦ ИГРЫ.

Выигрывает игрок, которому первым удалось создать квадрат из 4 шаров своего цвета на одной из сторон куба. Квадрат можно составить тремя различными способами (см. рис. 1).

Если одновременно с этим образуется квадрат из шаров цвета другого игрока, то побеждает другой игрок.

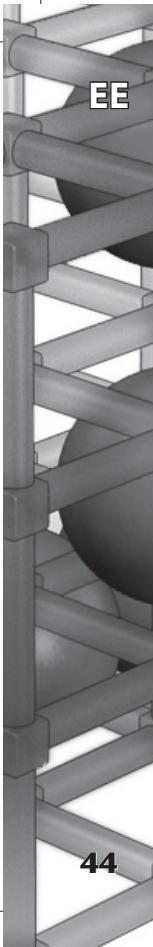
## ИГРА ДЛЯ ТРОИХ ИГРОКОВ

### ХОД ИГРЫ

Правила и цели игры остаются такими же, однако больше нет шаров нейтрального цвета. Каждый игрок выбирает свой цвет и берет 9 соответствующих шаров. Первый игрок выбирается случайно, дальше ход передается по часовой стрелке, каждый игрок помещает в свой ход один из шаров в куб (см. рис. 3) или меняет порядок шаров в линии (см. рис.4).

### КОНЕЦ ИГРЫ.

Выигрывает игрок, которому первым удалось создать квадрат из 4 шаров своего цвета на одной из сторон куба. Если одновременно с этим образуется квадрат из шаров цвета другого игрока, то побеждает другой игрок.



44



## MÄNGUKOMPLEKTI KUULUB

- 1 pehme kuubik, kus on kohad 27 kuulile
- 27 kolme eri värviga kuuli
- mängureeglid

## MÄNGU EESMÄRK

Eesmärgiks on moodustada 4 oma värviga kuulist ruut ühele kuubiku 6 tahust (vt joonist 1).

## MÄNG 2 MÄNGIJALE

### *Ettevalmistus mänguks*

Võtke kõik kuulid kuubiku seest välja.

Mängijad valivad värv ja võtavad endale seda värviga kuulid. Ülejääenud (kolmandat värvit) kuulid on neutraalsed.

### *Mängu käik*

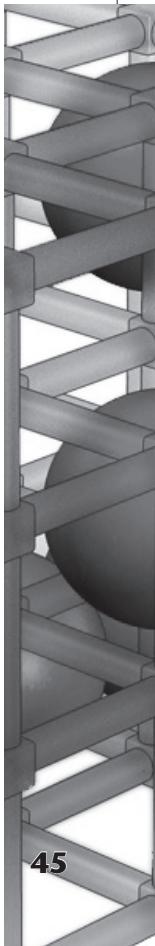
Alustav mängija loositakse.

Teine mängija asetab 9 neutraalset kuuli kuubikusse vabalt valitud kohtadele (vt joonist 2).

Alustav mängija asetab seejärel ühe oma kuuli kuubikusse. Teine mängija teeb sama, mäng jätkub kordamööda.

### *Uue kuuli kohale paigutamine*

Kuuli saab asetada ainult kuubiku välimisse ossa, mitte keskele. Lubatud on sealjuures 1 või 2 kuuli edasi lükata, kuid ühtegi kuuli kuubikust välja lükata ei tohi (vt joonist 3).



## ***Rea edasi liigutamine***

Uue kuuli kohale paigutamise asemel võib mängija ka tervet rida edasi liigutada. Selleks lükkab ta esimest kuuli edasi, nii et rea kolmas kuul kukub välja. See asetatakse kohe rea algusse tekinud tühjale kohale (vt joonist 4). Järgmise käigu ajal ei tohi reas eelmisele vastupidist liigutust teha. Kui kõik kuulid on kuubikusse asetatud, on võimalik ainult ridu edasi liigutada.

## ***Mängu lõpp***

Võidab mängija, kes moodustab esimesena ühele kuubiku tahule neljast oma värvi kuulist ruudu. Ruut saab tekkida kolmel eri viisil (vt joonist 1). Kui ühtlasi saab valmis ka teise mängija ruut, on teine mängija võitnud.

## **MÄNG 3 MÄNGIJALE**

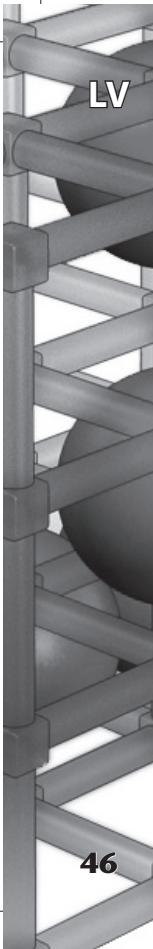
### ***Mängu käik***

Reeglid ja mängu eesmärk on samad, kuid mängus pole neutraalseid kuule. Mängijad valivad värvi ja võtavad endale 9 seda värvi kuuli. Alustav mängija loositakse, edasi liigub käigukord päripäeva. Oma korra ajal võib mängija oma kuuli kuubikusse asetada (vt joonist 3) või rida edasi liigutada (vt joonist 4).

### ***Mängu lõpp***

Võidab mängija, kes moodustab esimesena ühele kuubiku tahule neljast oma värvi kuulist ruudu. Kui ühtlasi saab valmis ka mõne teise mängija ruut, on teine mängija võitnud.

**2—3 mängijale. Kestab 20 minutit. Alates 8. eluaastast**



**2 līdz 3 spēlētajiem no 8 gadu vecuma, 20 minūtes**

### **SPĒLES KOMPLEKTS**

- 1 kubs ar 27 dobumiem
- 27 bumbīņas 3 krāsās
- spēles noteikumi

### **SPĒLES MĒRKIS**

Izveidot kvadrātu no 4 vienas krāsas bumbīņām jebkurā no 6 kuba skaldnēm (1. att.).

### **DIVU SPĒLĒTĀJU SPĒLE**

#### ***Sagatavošanās***

Visas bumbīņas tiek izņemtas no kuba.

Katrs spēlētājs izvēlas krāsu, trešā krāsa tiek uzskatīta par neitrālu.

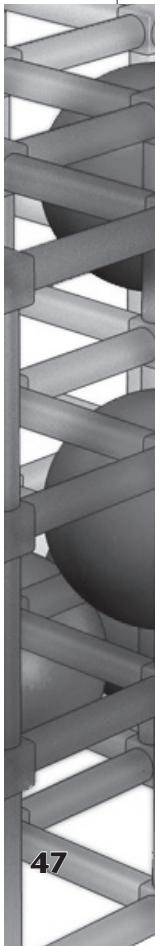
#### ***Spēles gaita***

Izlozē spēlētāju, kurš uzsāks spēli. Otrs spēlētājs ievieto kubā visas 9 neitrālās bumbīņas (2. att.).

Pēc tam sākas spēle — pirmais spēlētājs ievieto kubā vienu no savām bumbīņām, tad otrs spēlētājs — vienu no savām un tā tālāk.

#### ***Bumbīņas ievietošana***

Bumbīņu vienmēr var ievietot tikai kādā ārējā dobumā; tā drīkst pastumt 1 vai 2 citas bumbīņas, bet ne vairāk: kad tiek ievietota jauna bumbīņa, tā nedrīkst izstumt citu bumbīju (3. att.).



## Bumbīju secības mainīšana rindā

Tā vietā lai ievietotu jaunu bumbīju, spēlētājs var izvēlēties mainīt bumbīju secību jau pilnā rindā: spēlētājs var pastumt pirmo bumbīju tā, ka no kuba tiek izgrūsta trešā bumbīja, kura ir nekavējoties jāievieto tukšajā vietā (4. att.). Nākamajā gājiņā nav atļauts veikt darbību pretējā virzienā (lai iegūtu situāciju, kāda bija pirms tam!).

Kad visas bumbījas ir ievietotas kubā, vienīgā darbība, ko var veikt, ir bumbīju secības mainīšana rindā.

### **Spēles beigas**

Spēlētājs, kurš pirmais izveido kvadrātu no 4 bumbījām sava krāsā vienā no kuba skaldnēm, kļūst par uzvarētāju. Kvadrātu var izveidot trīs dažādos veidos (1. att.).

Ja vienlaicīgi tiek izveidots arī kvadrāts ar otra spēlētāja bumbījām, tad uzvar otrs spēlētājs.

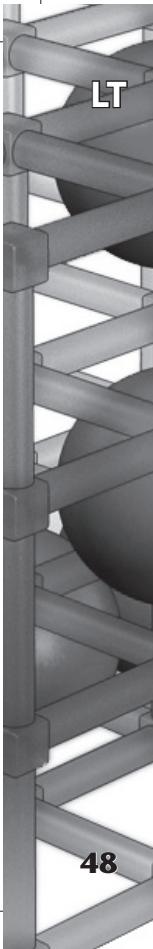
## TRĪS SPĒLĒTĀJU SPĒLE

### **Spēles gaīta**

Noteikumi un spēles mērķis ir tādi paši kā divu spēlētāju spēle, izņemot to, ka šajā variantā nav neitrālo bumbīju. Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un pajem visas 9 bumbījas attiecīgajā krāsā; izlozē pirmo spēlētāju, ar kuru sākat gājienu tiek izdarīti pulksteņrādītāja secībā vai nu ievietojot kubā jaunu bumbīju (3. att.) vai arī izmainot bumbīju secību rindā (4. att.).

### **Spēles beigas**

Spēlētājs, kurš pirmais izveido kvadrātu no 4 bumbījām savā krāsā vienā no kuba skaldnēm, kļūst par uzvarētāju. Ja vienlaicīgi tiek izveidots arī kvadrāts ar otra spēlētāja bumbījām, tad uzvar otrs spēlētājs.



48



Skirtas 2—3 žaidėjams, nuo 8 m. amžiaus. Trukmė: 20 minučių

## ŽAIDIMĄ SUDARO

- 1 minkštasis kubas, sudarytas iš 27 mažų kubelių;
- 27 trijų spalvų rutuliukai;
- taisyklių rinkinys.

## ŽAIDIMO TIKLAS

Sudėti kvadratą iš keturių vienodos spalvos kamuoliukų palei vieną iš šešių kubo sienu (1 pav.).

## DVIEJŲ ŽAIDĖJŲ ŽAIDIMAS

### *Pasiruošimas*

Iš kubo išimkite visus rutuliukus.

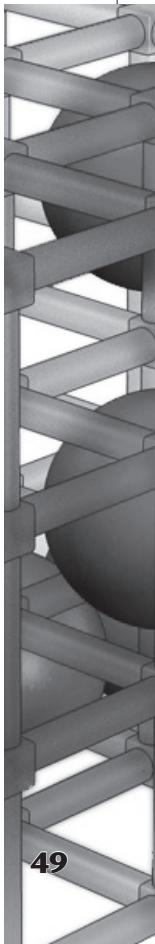
Kiekvienas žaidėjas išsirenka po spalvą. Trečioji spalva yra neutrali.

### *Kaip žaist*

Pradedantis žaidėjas išrenkamas burtų keliu. Antrasis žaidėjas sudeda į kubą visus devynius neutralios spalvos rutuliukus, tvarka nesvarbi (2 pav.). Tuomet paeiliui žaidėjai deda savo spalvos rutuliukus į kubą, po vieną per éjimą.

### *Rutuliukų iðėjimas*

Naujas rutuliukas gali būti dedamas tik į nišą, esančią prie vienos iš kubo sienu, t.y. negali būti įstumiamas gilyn į kubo viduri. Savo rutuliuku tai pat galima pastumti ir kitus rutuliukus, bet ne daugiau dviejų. Draudžiama išstumti kitus rutuliukus iš kubo (3 pav.).



## **Rutuliukų keitimas vietomis baigtoje eilėje**

Užuot déjės naują rutuliuką, žaidėjas gali sukeisti jau sudėtus rutuliukus vietomis jau pilnoje eilėje. Tuomet jis pastumia pirmajį rutuliuką taip, kad paskutinysis iškristų iš kubo ir nedelsiant įdeda jį į pirmojo rutuliuko vietą. (4 pav.).

Kito éjimo metu priešininkas negali atlkti priešingo veiksmo, t.y. gražinti rutuliukus į buvusią pozicijas.

Jei visi rutuliukai sudėti į kubą, žaidėjai savo éjimo metu gali tik keisti rutuliukus vietomis.

## **Žaidimo pabaiga**

Laimi žaidėjas, pirmas sudéjės kvadratą iš savo spalvos rutuliukų prie vienos iš kubo sienų. Kvadratas gali būti sudarytas vienu iš trijų būdų (1 pav.).

Jeigu tuo pačiu metu susidaro abiejų žaidėjų kvadratai, laimi ne tas žaidėjas, kurio dabar éjimas, o jo priešininkas.

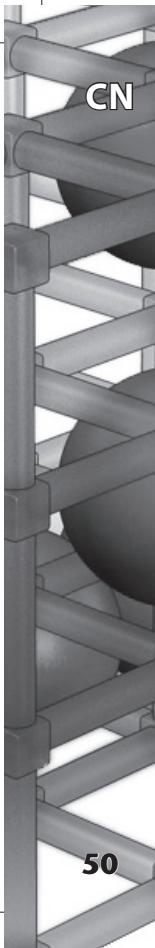
## **TRIJŲ ŽAIDĖJŲ VARIANTAS**

### **Kaip žaisti**

Taisyklės ir žaidimo tikslas yra tokie patys kaip ir dviem žaidėjų žaidime, išskyrus tai, kad néra neutralios spalvos rutuliukų. Kiekvienas žaidėjas išsirenka savo spalvą ir gauna po 9 rutuliukus. Pirmasis žaidėjas išrenkas burtų keliu, visi kiti savo éjimus (dėti į kubą naują rutuliuką (3 pav.) arba keisti jau sudėtų rutuliukų tvarką (4 pav.)) doro paeiliui, pagal laikrodžio rodyklę.

## **Žaidimo pabaiga**

Laimi žaidėjas, pirmas sudéjės kvadratą iš savo spalvos rutuliukų prie vienos iš kubo sienų. Jeigu tuo pačiu metu susidaro dviem žaidėjų kvadratai, laimi ne tas žaidėjas, kurio dabar éjimas, o jo priešininkas.



球立方

2 – 3 位玩家

20 分数

8 岁或以上

#### 内容

- 1 个由 27 个凹槽组成的软立方体；
- 27 个三种不同颜色的圆球；
- 一份游戏规则

#### 游戏目的

在立方体六面中任何一面之上，以 4 个同色圆球组成一个正方形（参考图 1）。

#### 双人游戏

#### 预备游戏

首先拿走立方体中所有圆球。

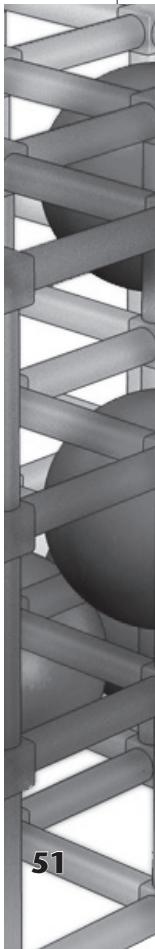
各玩家可选择一种颜色，第三个颜色球为中立色。

#### 游戏玩法

随机选出首名玩家。

另一玩家随意放入 9 个中立色圆球进立方体（参考图 2）。

首名玩家放入第一个球，第二名玩家接力，双方轮流放入圆球。



### 放入新圆球

玩家放入的圆球只可放在外圈凹槽，圆球可移动不多于两个圆球：圆球放入后不可推出其它圆球(参考图 3)。

### 改变整行球序

玩家可放弃放入新圆球而选择改变整行球序：玩家可藉推压第一个圆球而挤出第三个圆球，然后再把第三个圆球放在刚空出的凹槽 (参考图 4)。

下一回合不能反向移动刚改变次序的行列。

放入所有球后便只可改变各行球序。

## 游戏结束

首名玩家在立方体其中一面以 4 个所属颜色圆球组成一个正方形即胜出。正方形可用三种方法组成 (参考图 1)。

若另一玩家所属颜色圆球同时组成方形，该玩家将成为胜出者。

## 三人游戏

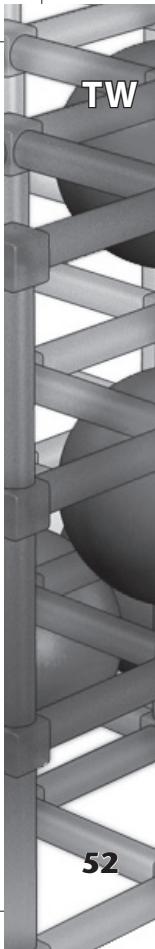
### 游戏玩法

游戏规则及目的与双人游戏同样，但三人游戏没有中立色圆球。各玩家选出所属颜色及 9 个同色圆球。随机选出首名玩家，然后顺时针进行游戏。玩家轮流放入所属颜色圆球 (参考图 3) 或改变整行球序 (参考图 4)。

## 游戏结束

首名玩家在立方体其中一面以 4 个所属颜色圆球组成一个正方形即胜出。正方形可用三种方法组成。

若另一玩家所属颜色圆球同时组成方形，该玩家将成为胜出者。



球立方

2 – 3 位玩家

20 分數

8 歲或以上

### 內容

- 1 個由 27 個凹槽組成的軟立方體；
- 27 個三種不同顏色的圓球；
- 一份遊戲規則

### 遊戲目的

在立方體六面中任何一面之上，以 4 個同色圓球組成一個正方形（參考圖 1）。

### 雙人遊戲

#### 預備遊戲

首先拿走立方體中所有圓球。

各玩家可選擇一種顏色，第三個顏色球為中立色。

#### 遊戲玩法

隨機選出首名玩家。

另一玩家隨意放入 9 個中立色圓球進立方體（參考圖 2）。

首名玩家放入第一個球，第二名玩家接力，雙方輪流放入圓球。



### 放入新圓球

玩家放入的圓球只可放在外圍凹槽，圓球可移動不多於兩個圓球：圓球放入後不可推出其他圓球(參考圖 3)。

### 改變整行球序

玩家可放棄放入新圓球而選擇改變整行球序：玩家可藉推壓第一個圓球而擠出第三個圓球，然後再把第三個圓球放在剛空出的凹槽 (參考圖 4)。

下一回合不能反向移動剛改變次序的行列。

放入所有球後便只可改變各行球序。

### 遊戲結束

首名玩家在立方體其中一面以 4 個所屬顏色圓球組成一個正方形即勝出。正方形可用三種方法組成 (參考圖 1)。

若另一玩家所屬顏色圓球同時組成方形，該玩家將成為勝出者。

## 三人遊戲

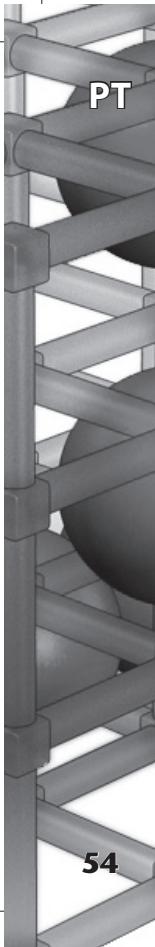
### 遊戲玩法

遊戲規則及目的與雙人遊戲同樣，但三人遊戲沒有中立色圓球。各玩家選出所屬顏色及 9 個同色圓球。隨機選出首名玩家，然後順時針進行遊戲。玩家輪流放入所屬顏色圓球 (參考圖 3) 或改變整行球序 (參考圖 4)。

### 遊戲結束

首名玩家在立方體其中一面以 4 個所屬顏色圓球組成一個正方形即勝出。正方形可用三種方法組成。

若另一玩家所屬顏色圓球同時組成方形，該玩家將成為勝出者。



## CONTEÚDO

- 1 cubo maleável composto por 27 casas,
- 27 esferas de 3 cores diferentes,
- regras do jogo

## OBJECTIVO DO JOGO

Formar um quadrado de 4 esferas da sua cor numa das 6 faces do cubo (fig. 1)

## JOGO A DOIS

### PREPARAÇÃO DO JOGO

Retiram-se todas as esferas do cubo.

Cada jogador escolhe uma cor; as esferas da terceira cor serão neutras.

### DESENROLAR DA PARTIDA

Tira-se à sorte o primeiro jogador.

O seu adversário coloca livremente as 9 esferas de cor neutra dentro do cubo (fig. 2). De seguida, o primeiro jogador introduz uma das suas esferas no cubo. O adversário faz o mesmo e assim por diante.

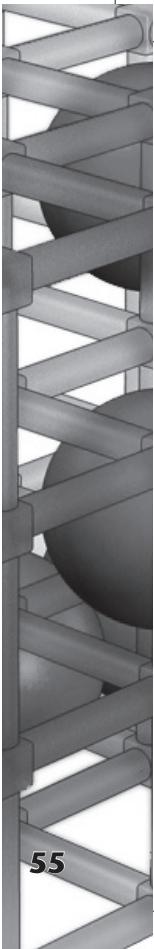
### INTRODUÇÃO DE UMA NOVA ESFERA

Uma esfera pode ser introduzida em qualquer casa, excepto no centro do cubo. A esfera introduzida pode empurrar 1 ou 2 outras esferas, mas não mais do que isso: assim, quando se introduz uma esfera, não é possível ejectar uma outra (fig. 3).

### MODIFICAR UMA LINHA INTEIRA

Em vez de introduzir uma nova esfera, um jogador pode escolher modificar a ordem de uma linha inteira: empurra a primeira esfera para ejectar a terceira que depois coloca na casa que ficou vazia (fig. 4).

Na vez seguinte, não é permitido jogar o movimento exactamente inverso ao que acabou de ser jogado.



Uma vez introduzidas todas as esferas, já só é possível fazer modificações de linha.

### **FINAL DA PARTIDA**

O primeiro a formar um quadrado de 4 esferas da sua cor numa das faces do cubo ganha a partida. Um quadrado pode formar-se de 3 formas diferentes (fig. 1). Se ao formar um quadrado da sua cor, o jogador forma também um quadrado da cor do adversário, é o adversário que ganha a partida.

## **JOGO A TRÊS**

### **DESENROLAR DA PARTIDA**

As regras e o objectivo do jogo são os mesmos, mas não existem esferas neutras.

Cada jogador escolhe uma cor e toma as 9 esferas correspondentes; o primeiro jogador é tirado à sorte e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador introduzindo na sua vez uma esfera da sua cor (fig. 3) ou modificando a ordem de uma linha inteira (fig. 4).

### **FINAL DA PARTIDA**

O primeiro a formar um quadrado de 4 esferas da sua cor numa das faces do cubo ganha a partida. Se ao formar um quadrado da sua cor, o jogador forma também um quadrado da cor dum adversário, é esse adversário que ganha a partida.