



Rubik's RACE



ZIEL

Ein schnelles Spiel für zwei Spieler, das Kopf und Hände in Schwung bringt! In einem rasanten Kopf-an-Kopf-Rennen gilt es, als Erster ein zufällig erstelltes Muster aus neun bunten Würfeln nachzubilden.

AUFBAU

Platzieren Sie den aufklappbaren Rahmen senkrecht (90°) in die vorgesehenen Fugen der beiden Teile der Spielbasis, und schieben sie die beiden Teile anschließend zusammen.

SPIELVORBERETUNG

Bewegen Sie den Rahmen in eine aufrechte Position, wie es auf der rechten Abbildung zu sehen ist. Platzieren Sie in jedem Spielfeld eines Spielers je vier Spielsteine der sechs verschiedenen Farben. Zum Schluss hat dann jeder Spieler 24 Spielsteine und ein leeres Feld in seinem Spielfeld.

INHALT

Eine Spielbasis mit einem aufklappbaren Rahmen, 48 Spielsteine in sechs verschiedenen Farben, zwei Beutel für die Spielsteine und einen Würfel-Shaker mit neun bunten Würfeln.

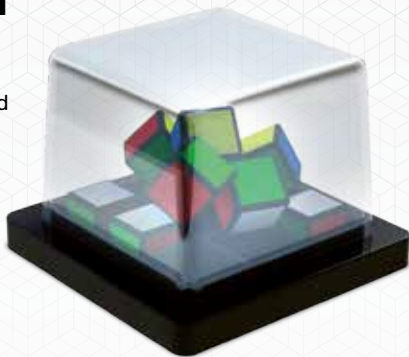


SPIELVERLAUF

1

DEN SHAKER SCHÜTTELN

Decken Sie den Würfel-Shaker mit einer Hand ab, und schütteln Sie ihn ein paar Mal richtig durch, um die Würfel zu mischen. Anschließend drehen Sie ihn so lange von Seite zu Seite, bis alle Würfel auf ihren Plätzen liegen.



2

DAS MUSTER OFFENLEGEN

Stellen Sie den Würfel-Shaker auf den Tisch, und nehmen Sie Ihre Hand von der Haube des Würfel-Shakers. Das Farbmuster ist enthüllt, und der Wettlauf beginnt!

SPIELER A

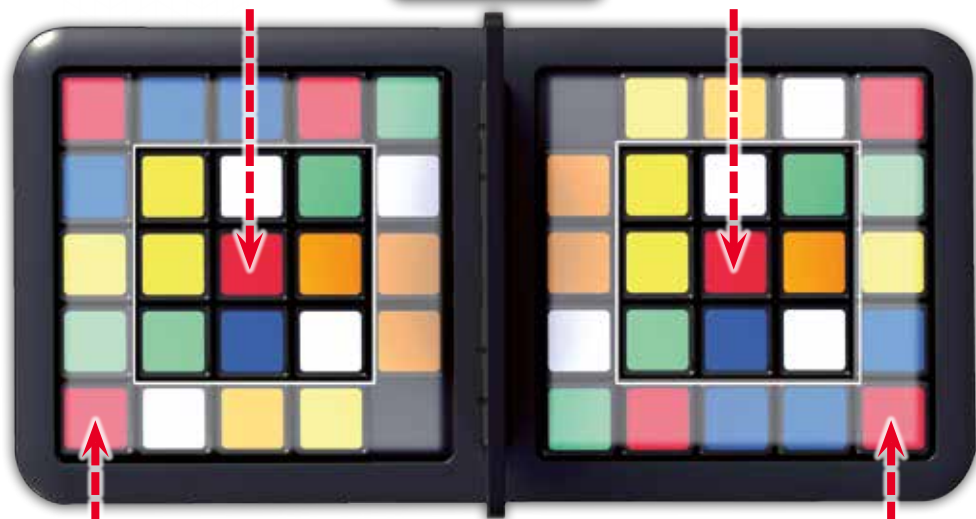
ZIEL ----->

MUSTERFELD

SPIELER B

<----- ZIEL

MUSTERFELD



RANDREIHE

RANDREIHE



3 DAS VERSCHIEBEN BEGINNT

Die Spieler verschieben nun ihre Spielsteine, bis die neun Spielsteine im Musterfeld dem Muster der Würfel im Würfel-Shaker entsprechen.

Die Randreihe zählt dabei nicht für das Muster. Für beide Spieler gilt das gleiche Muster; spiegelverkehrt oder gegenüberliegend gilt nicht.

Der erste Spieler, der das Muster erreicht, klappt den Rahmen nach unten und gewinnt diese Runde!



**DER SIEGER SCHÜTTELT DEN WÜRFEL-SHAKER,
UM DIE NÄCHSTE RUNDE ZU STARTEN.**

WEITERE - ANDERE SPIELWEISEN

DER STAFFELLAUF

Alle 24 Spielsteine werden verwendet und in einem zufälligen Muster angeordnet. Anschließend müssen in einem Wettrennen die folgenden Muster hintereinander abgebildet werden:



I und L



Streifen



Kreuz



Mischung

(Spielsteine gleicher Farbe dürfen sich NICHT berühren.)

DREIFARBENRENNEN

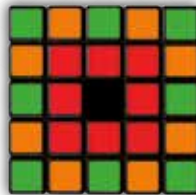
Tauschen Sie mit Ihrem Gegenspieler die Spielsteine so, dass jeder acht Spielsteine drei verschiedener Farben erhält, und bilden Sie diese Muster nach. Wer zuerst fertig ist, gewinnt.



Eingezäunt



Buchstütze



Oktopus

DIE HERAUSFORDERUNG DES ZAUBERWÜRFELS

Ersetzen Sie den Würfel-Shaker durch einen Rubik's Würfel mit einem zufälligen Muster. Es dürfen aber nie mehr als vier Felder in einer Farbe vorkommen. Jeder Spieler muss das Muster der ihm zugewandten Seite kopieren.



SPIELER A
kopiert
diese Seite.

SPIELER B
kopiert
diese Seite.

RUBIK'S RACE NEU ERFINDEN

Es gibt keinen Grund, hier aufzuhören. Nutzen Sie ihre Phantasie und Vorstellungskraft, um neue Muster zu erschaffen. Stellen Sie eigene Regeln auf, und kreieren Sie so Ihr persönliches Rubik's Race!



Rubik's® RACE



OBJECTIF

C'est une course de rapidité dans laquelle il faut glisser le plus vite possible les 9 cases colorées de la base de jeu. Il faut les replacer comme indiqué sur le mélangeur.

MISE EN PLACE

MÉLANGEUR: Retirez les mini cubes neuf colorés du sac en plastique et placez-les dans l'espace sur la base noire. Enclenchez le haut transparent dans la base en alignant les onglets avec les fentes.

CADRE: Placez le cadre dans la rainure de chaque côté de la base de jeu. Pousser les deux pièces de base de jeu ensemble.

TUILES: Placez les tuiles colorées au hasard sur votre base de jeu.



OBBIETTIVO DEL GIOCO

Fai slittare le tessere per essere il primo a ricreare la stessa sequenza del dado mischia colori.

ASSEMBLAGGIO

DADO MISCHIA COLORI: Rimuovere i nove mini cubi colorati dal sacchetto di plastica e posizzarli all'interno della base nera negli appositi spazi. Chiudere il dado inserendo il coperchio trasparente nelle fessure della base nera.

CORNICE: Inserire i cardini della cornice nelle scanalature della base posizionandola a 90°. Successivamente, incastrare entrambe le basi di gioco avvicinandole insieme.

TESSERE: Sistemare le tessere colorate sulla base e farle scorrere in posizione.

CONTENU

- Base di gioco avec un cadre (3 pièces)
- 48 tuiles colorés
- Mélangeur (2 pièces)
- 9 mini cubes colorés

CONTENUTO

- Base di gioco con cornice centrale (3 parti)
- 48 tessere colorate
- Dado mischia
- Colori (2 pezzi)
- 9 mini cubi colorati



- 1 – CORNICE · CADRE CENTRAL
- 2 – BASE DI GIOCO · BASE DE JEU
- 3 – SPAZIO VUOTO · BASE VIDE
- 4 – 24 TESSERE · 24 TUILES

A VOUS DE JOUER !

1

SECUEZ LE MÉLANGEUR

Placez votre main sur le mélangeur et donnez-lui une bonne secousse. Garder le mélangeur couvert par votre main.

2

REVELEZ LA COMBINAISON

Placez le mélangeur à côté du jeu pour révéler le modèle et commencer la course ! Remarque : Si plus de 4 carrés de la même couleur apparaissent dans le mélangeur, secouez-le à nouveau pour créer un nouveau modèle.

GIOCHIAMO!

1

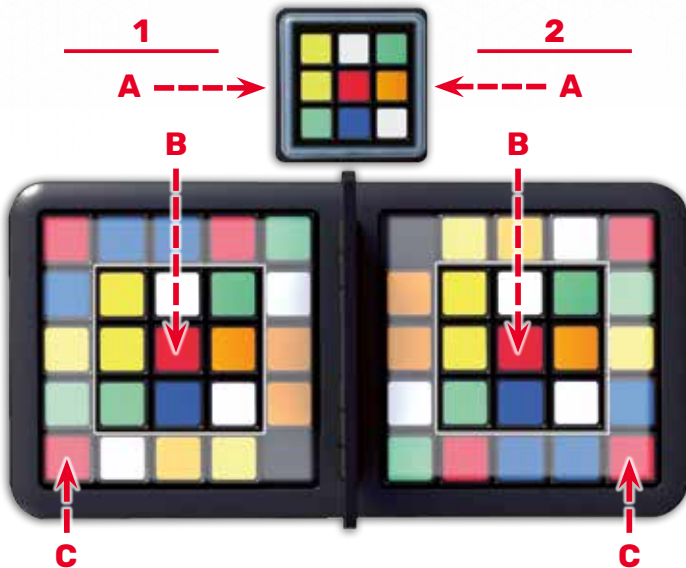
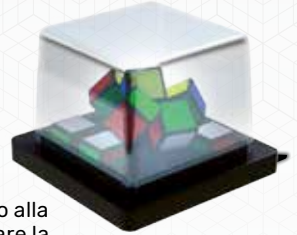
AGITA IL DADO MISCHIA COLORI

Prenez le shaker en main et secouez-le une bonne fois pour mélanger les dés. Gardez la main dessus et secouez-le délicatement pour que tous les dés soient placés bien à plat. lange von Seite zu Seite, bis alle Würfel auf ihren Plätzen liegen.

2

RIVELA LA COMBINAZIONE

Posiziona il dado vicino alla base di gioco per rivelare la combinazione e dare inizio alla sfida! Nota: Se nella combinazione di colori appaiono 4 quadrati dello stesso colore agitare nuovamente per ottenere una nuova sequenza.



1/2 – JOUEUR 1/2 • GIOCATORE 1/2

A – BUT • OBIETTIVO DEL GIOCO

B – MODÈLE CENTRAL • COMBINAZIONE CENTRALE

C – RANGÉE • BORDI

3

COMMENCER À GLISSER

Les joueurs glissent leurs tuiles jusqu'à ce que les neuf tuiles au centre de leur base de jeu correspondent à celles du mélangeur. La bordure de tuiles extérieure ne compte pas dans ce jeu.

3

INIZIA IL GIOCO

I giocatori devono slittare le tessere finché i 9 mini cubi posti nel centro della propria base di gioco non coincidono con quelli del dado mischia colori. Le file di tessere poste ai bordi non contano. Ogni giocatore deve, copiare la combinazione come la vede dalla propria posizione, non al contrario o ruotata.



POUR GAGNER ?

Le premier joueur à avoir reproduit le modèle du mélangeur sur sa base de jeu, abaisse le cadre sur sa base et gagne le match !

**LE GAGNANT SECOUE LE
MÉLANGEUR POUR RELANCER
UNE NOUVELLE PARTIE.**

CHI VINCE?

Il primo giocatore che riesce a riprodurre la sequenza esatta e abbassa la cornice sulla propria base di gioco è il vincitore!

**IL VINCITORE AGITA IL DADO
MISCHIA COLORI PER INIZIARE
UNA NUOVA SFIDA.**



AUTRE MODE DE JEU

COURSE DE RELAIS

En utilisant les 24 tuiles, commencez par un arrangement aléatoire et faites la course à travers ces quatre modèles dans l'ordre.

A—I et L **B**—Rayure **C**—Traverser
D—Mixez (les tuiles de la même couleur ne doivent pas se toucher)



A



B



C



D

CONCOURS DE TROIS COULEURS

Échangez des tuiles avec votre adversaire de sorte que vous ayez chacun huit tuiles de trois couleurs et le match pour reproduire le modèle peut commencer.

E—Encadrer **F**—Serre livre **G**—Poulpe



E



F



G

CUBE CHALLENGE

Remplacer le mélangeur par un Rubik's Cube (vendu séparément) montrant un arrangement aléatoire de couleurs (pas plus de quatre couleurs sur le côté face aux joueurs). Chaque joueur doit reproduire le modèle sur le côté face à lui.

H—JOUEUR 1 Reproduire le côté

I—JOUEUR 2 Reproduire le côté



H

I

REINVENTER LE RUBIK'S RACE

Utilisez votre imagination pour créer différents modèles et inventer vos propres règles afin que vous puissiez jouer votre propre version de Rubik's Race.

SFIDA IL CUBO

Sostituisci il dado mischia colori con un cubo di Rubik's (venduto separatamente) che mostra una sequenza casuale (anche in questo caso non lasciare 4 colori uguali l'uno accanto all'altro). Ogni giocatore deve riprodurre la combinazione di colori che ha di fronte.

H—GIOCATORE 1 Copia questo lato

I—GIOCATORE 2 Copia questo lato

RE-INVENTA IL RUBIK'S RACE

Non bisogna fermarsi qui! Usa la tua immaginazione per creare diverse combinazioni e inventa nuove regole per giocare ad una tua versione personalizzata di Rubik's Race!

