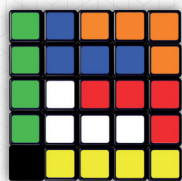


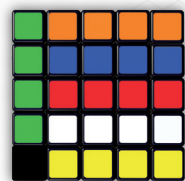
ANDERE SPELVORMEN!

ESTAFETTE

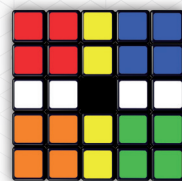
Gebruik alle 24 stenen. Begin met een willekeurig patroon en maak achtereenvolgens deze vier patronen.



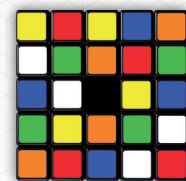
I en L | I et L



Strepen | Bandes



Kruis | Croix



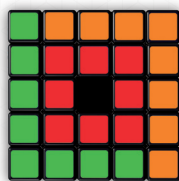
Mix | Mélange

(de stenen mogen niet naast een steen van dezelfde kleur liggen)

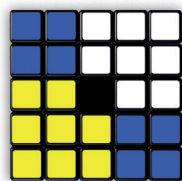
(une tuile ne peut pas toucher une autre tuile de la même couleur)

DRIE KLEUREN

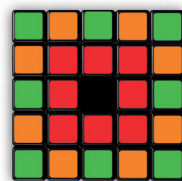
Ruil stenen met je tegenstander zodat ieder acht stenen van drie kleuren heeft. Kijk wie het snelst deze drie patronen kan leggen:



Ingesloten | Enfermé



Boekensteunen | Serre-livres



Octopus | Pieuvre

RUBIK'S UITDAGING

Vervang de shaker door een Rubik's kubus met een willekeurig kleurenpatroon (op de zijden die naar de spelers zijn gericht mogen niet meer dan vier vlakjes van dezelfde kleur zitten). Elke speler maakt het patroon na van de zijde die naar hem of haar is gericht.

DÉFI CUBE

Remplacez le shaker par un Rubik's cube. La disposition des faces doit être aléatoire, mais les faces qui seront utilisées par les joueurs ne peuvent pas comporter plus de 4 fois la même couleur. Chaque joueur doit faire correspondre le motif central de son plateau à la face du cube qu'il a devant lui.

SPELER A

maakt het patroon van deze zijde.

LE JOUEUR A

réalise cette face.



SPELER B

maakt het patroon van deze zijde.

LE JOUEUR B

réalise cette face.

JE EIGEN RUBIK'S RACE

Waarom zou je het hier bij laten? Gebruik je fantasie en bedenk nieuwe patronen of spelregels en speel je eigen versie van Rubik's Race!

UNE NOUVELLE COURSE

Ne vous arrêtez pas en si bon chemin ! Utilisez votre imagination pour inventer d'autres modèles à reproduire et d'autres règles de jeu. Vous pourrez ainsi jouer à votre version personnelle de la Rubik's race.

MIX IT UP - VARIANTES

COURSE RELAIS

Utilisez les 24 tuiles. Démarrez avec une disposition aléatoire et réalisez ces 4 modèles.



Rubik's RACE



DOEL VAN HET SPEL

Een razendsnel spel voor twee spelers. Laat je hersens en vingers racen! Schuif de negen gekleurde stenen in het juiste kleurenpatroon en versla je tegenstander.

OBJECTIF DU JEU

Un jeu de rapidité pour deux joueurs, qui fera fonctionner à toute vitesse vos doigts et votre cerveau. Dans ce face-à-face avec votre adversaire, qui découvrira en premier le modèle des 9 cases de couleur ?

DE EERSTE KEER SPELEN

Zet het scharnierend venster rechtop tussen beide delen van het speelbord. Schuif beide delen daarna tegen elkaar.

MONTAGE

Placez le cadre verticalement dans la rainure d'une des moitiés du jeu. Assemblez ensuite les deux moitiés.

Shaker: Haal de negen gekleurde mini kubussen uit het plastic zakje en plaats ze op de zwarte basis. Klik de doorzichtige bovenkant op de basis.

Venster: Zet het scharnierend venster rechtop tussen beide delen van het speelbord. Schuif beide delen daarna tegen elkaar.

Stenen: Druk alle vierkante stenen in het speelbord.

Shaker: Retire les neuf mini-cubes de couleur de la pochette en plastique et place-les sur le socle noir. Enfoncez d'un clic la partie supérieure transparente dans le socle.

Cadre: Place le cadre verticalement dans la rainure d'une des moitiés du jeu. Assemble ensuite les deux moitiés.

Tuiles: Presse toutes les tuiles carrées dans le plateau de jeu.



INHOUD:

- speelbord met scharnierend venster
- 48 gekleurde stenen
- shaker met 9 gekleurde dobbelstenen
- spelregels

CONTENU:

- plateau de jeu avec fenêtre articulée
- 48 tuiles de couleur
- shaker avec 9 dés de couleur
- règles du jeu

SPELREGELS

RÈGLES DU JEU

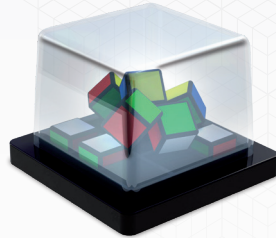
1

SCHUD DE SHAKER

Leg je hand over de shaker en schud de dobbelstenen flink door elkaar. Houd je hand nog steeds op de shaker en beweeg hem heen en weer om de dobbelstenen op hun plaats te schuiven.

LET OP:

Als er in de shaker meer dan vier dobbelstenen van dezelfde kleur verschijnen, wordt de shaker opnieuw geschud om een nieuw kleurenpatroon te krijgen.



SECOUEZ LE SHAKER

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.

ATTENTION !:

Si, une fois le shaker secoué, on obtient plus de 4 dés d'une même couleur, on secoue à nouveau le shaker pour obtenir un nouveau modèle.

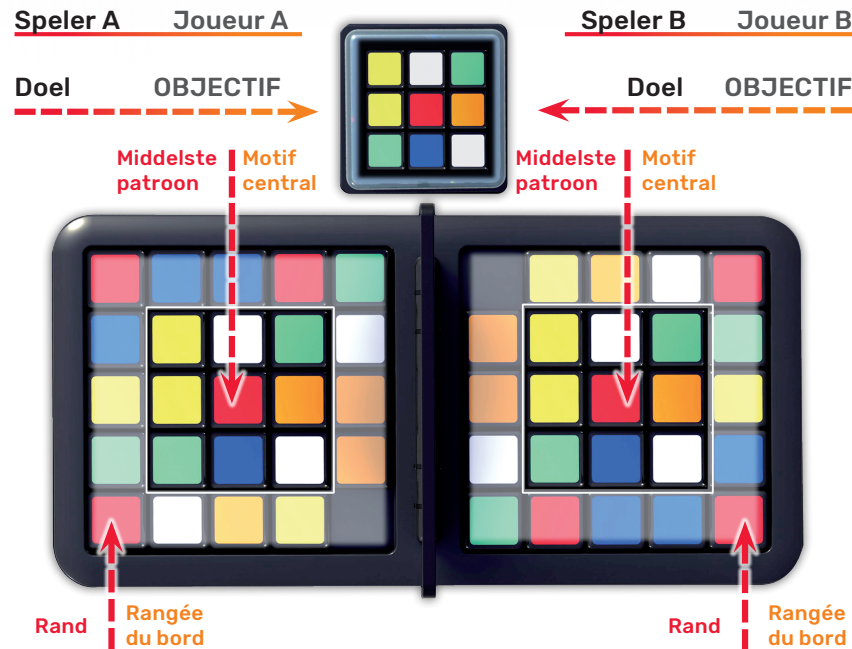
2

LAAT HET KLEURENPATROON VAN DE DOBBELSTENEN IN DE SHAKER ZIEN

Degene die de shaker heeft geschud haalt zijn hand eraf en laat zien hoe de dobbelstenen in de shaker liggen. De race begint!

MONTREZ LE MODÈLE AINSI RÉALISÉ AVEC LES DÉS DE COULEUR

Le joueur qui a secoué le shaker le dépose sur la table. Le modèle, composé de 9 dés, est alors visible pour les deux joueurs. Le duel peut commencer !



3

START

De spelers verschuiven hun stenen net zolang tot het kleurenpatroon van de negen stenen in het midden van hun speelbord hetzelfde is als in de shaker. De rand telt niet mee in dit spel. Elke speler moet het patroon precies zo maken als hij het vanuit zijn positie ziet, dus niet dwars of ondersteboven.

De speler die als eerste het patroon goed heeft, klapt het venster omlaag en wint de ronde.

FAITES GLISSER !

Chaque joueur doit faire glisser les tuiles sur son plateau de jeu jusqu'à ce que le motif central corresponde parfaitement au modèle du shaker. Les rangées du bord (qui entourent le motif central) ne comptent pas. Chaque joueur doit représenter le modèle qu'il voit depuis l'endroit où il se trouve (pas à l'envers ni latéralement).

Le joueur qui y arrive le premier referme le cadre central et, si son motif est correct, gagne la manche.

**DE WINNAAR
SCHUDT DE SHAKER
VOOR DE VOLGENDE
RONDE.**

**LE VAINQUEUR
SECOUERA LE
SHAKER LORS DU
PROCHAIN TOUR.**

