

Setze deine Plättchen mit Bedacht ein. Kannst du dein Gegenüber austricksen und schneller zwei Seiten verbinden?

Material

- 1 Raster
- 14 blaue Plättchen
- 14 weiße Plättchen

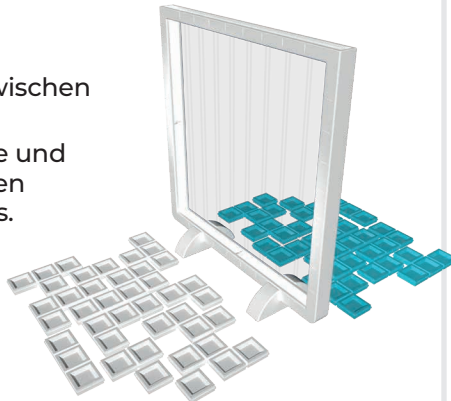
Ziel des Spiels

Nutze deine Plättchen, um schneller 2 gegenüberliegende Seiten (links–rechts oder oben–unten) des Rasters miteinander zu verbinden.

Vorbereitung

Stellt das Raster zwischen euch auf.

Wählt je eine Farbe und legt alle 14 Plättchen davon vor euch aus.



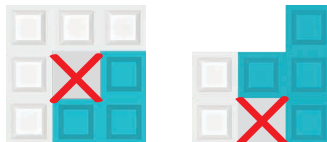
Hinweis: Ihr seht jederzeit, welche Plättchen euer Gegenüber noch hat. Die jüngste Person beginnt.

Spielablauf

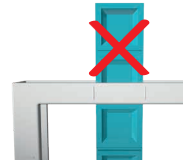
Spielt jeweils abwechselnd 1 Zug.

Bist du am Zug, steckst du 1 deiner Plättchen in das Raster. Beachte dabei:

- Du kannst kein Feld unterhalb eines Plättchens freilassen.



- Kein Teil deines Plättchens kann aus dem Raster herausragen.



- Du musst in deinem Zug 1 Plättchen einsetzen, falls du kannst. Würdest du mit all deinen möglichen Zügen eine der Regeln brechen, setzt du aus.

Verbindungen: Plättchen sind miteinander verbunden, falls sie mit mind. 1 Seite oder Ecke ein gleichfarbiges berühren.



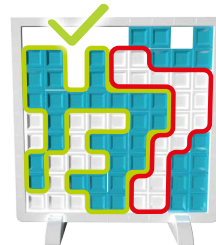
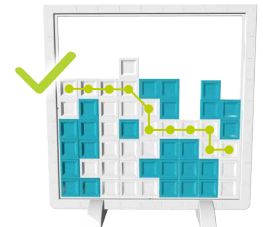
Ende der Partie

Eure Partie endet auf 1 von 2 Arten:

- Du hast am Ende deines Zugs 2 gegenüberliegende Seiten mit Plättchen deiner Farbe verbunden (links–rechts oder oben–unten). Du gewinnst sofort!



- Ihr beide könnt kein weiteres Plättchen einsetzen. Dann gewinnt, wer mit seinen Plättchen die längste Verbindung bilden kann.



*Beispiel: Die längste blaue Verbindung besteht aus **29 Feldern**.*

*Die längste weiße Verbindung besteht nur aus **18 Feldern**.*

Blau gewinnt die Partie!

Deutsche Übersetzung und Lektorat:
Paul Becker und Laura Renau für The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich.
Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz
von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu