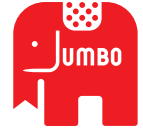


Rubik's



RACE



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 vorgesehene Fugen der Spielbasis, und schieben sie die beiden Teile anschließend zusammen.

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.



AUFKLAPPBARER RAHMEN

SPIELBASIS

LEERES SPIELSTEINFELD

24 SPIELSTEINE

SPIELVORBEREITUNG

Bewegen Sie den Rahmen in eine aufrechte Position, wie es auf der linken 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.

SPIELVERLAUF

1 DEN SHAKER SCHÜTTELN

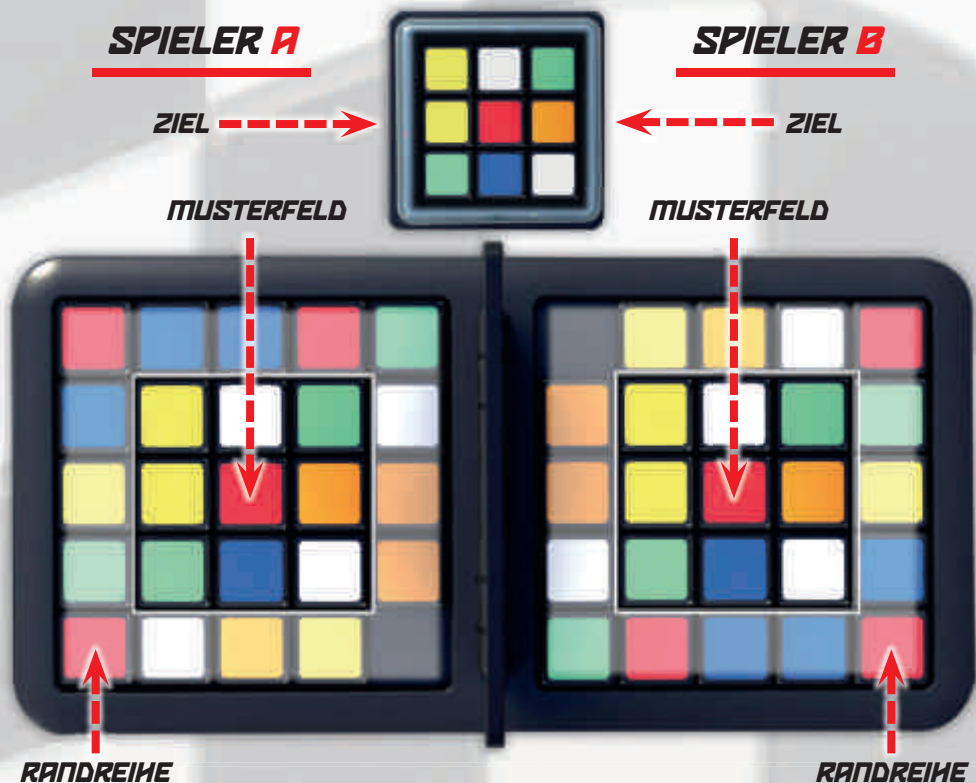
Decken Sie den Würfel-Shaker mit einer Hand ab, und schütteln Sie ihn ein paar Mal richtig durch, um die Würfel zu mischen. Anschließend drehen Sie ihn so lange von Seite zu Seite, bis alle Würfel auf ihren Plätzen liegen.



ACHTUNG: Sollten ein Mal mehr als vier Würfel einer Farbe in einem Muster des Würfel-Shakers erscheinen, so schütteln Sie ihn bitte einfach nochmal.

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!





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

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.

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

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!

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickengefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Distributed by Koninklijke Jumbo
B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.
www.jumbo.eu
Made in China.



03986

© Rubik's ® Used under licence Rubik's Brand Ltd. All Rights Reserved

Rubik's



RACE



**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.**

INHOUD

Speelbord met scharnierend venster, 48 stenen in zes verschillende kleuren, 2 zakken voor de stenen en een shaker met negen gekleurde dobbelstenen.

DE EERSTE KEER SPELEN

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



SCHARNIEREND
VENSTER

SPEELBORD

LEEG
VAKJE

24 STENEN

VOORBEREIDING

Zet het venster rechtop zoals afgebeeld. Plaats vier stenen van elke kleur in de speelborden aan weerszijden van het venster. In elk speelbord komen 24 stenen en blijft 1 vakje leeg.

SPELREGELS

1 SCHUD DE SHAKER

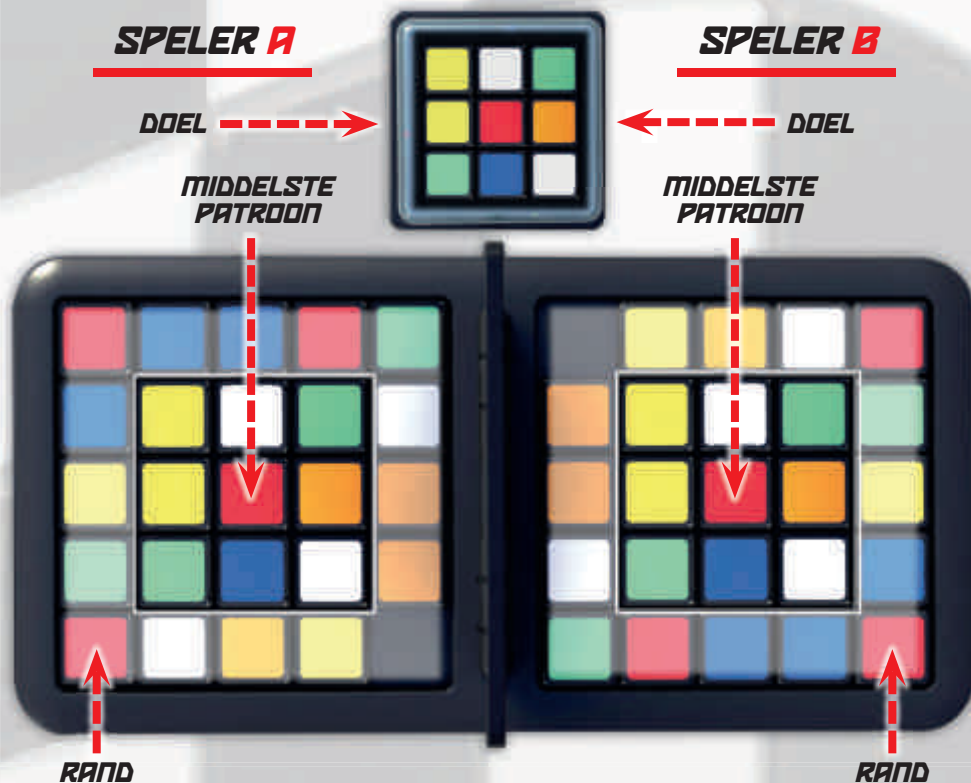
Leg je hand over de shaker en schud de dobbelstenen flink door elkaar. Houd je hand nog steeds op de shaker en beweeg hem heen en weer om de dobbelstenen op hun plaats te schuiven.



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.

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!





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.



DE WINNAAR SCHUDT DE SHAKER VOOR DE VOLGENDE RONDE.

ANDERE SPELVORMEN!

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.



SPELER A

maakt het patroon van deze zijde.

SPELER B

maakt het patroon van deze zijde.

ESTAFETTE

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



I en L



Strepen



Kruis



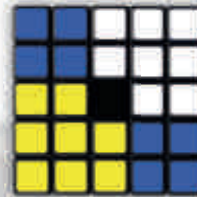
Mix
(de stenen mogen niet naast een steen van dezelfde kleur liggen)

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



Boekensteunen



Octopus

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!

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.



0-3



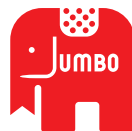
Distributed by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.
www.jumbo.eu
Made in China.



03986

© Rubik's ® Used under licence Rubik's Brand Ltd. All Rights Reserved

Rubik's



RACE



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 ?

MONTAGE:

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

CONTENU:

Un plateau de jeu à assembler comportant un cadre articulé; 48 tuiles (6 couleurs différentes) ; 2 sacs pour les tuiles et un shaker avec 9 dés de couleur.



CADRE ARTICULÉ

PLATEAU DE JEU

CASE VIDE

24 TUILES

PRÉPARATION

Installez le cadre comme indiqué. Placez aléatoirement 4 tuiles de chaque couleur de chaque côté du cadre. Sur chaque plateau de jeu, il y aura donc 24 tuiles et une case vide.

RÈGLES DU JEU...

1 SECOUZ LE SHAKER

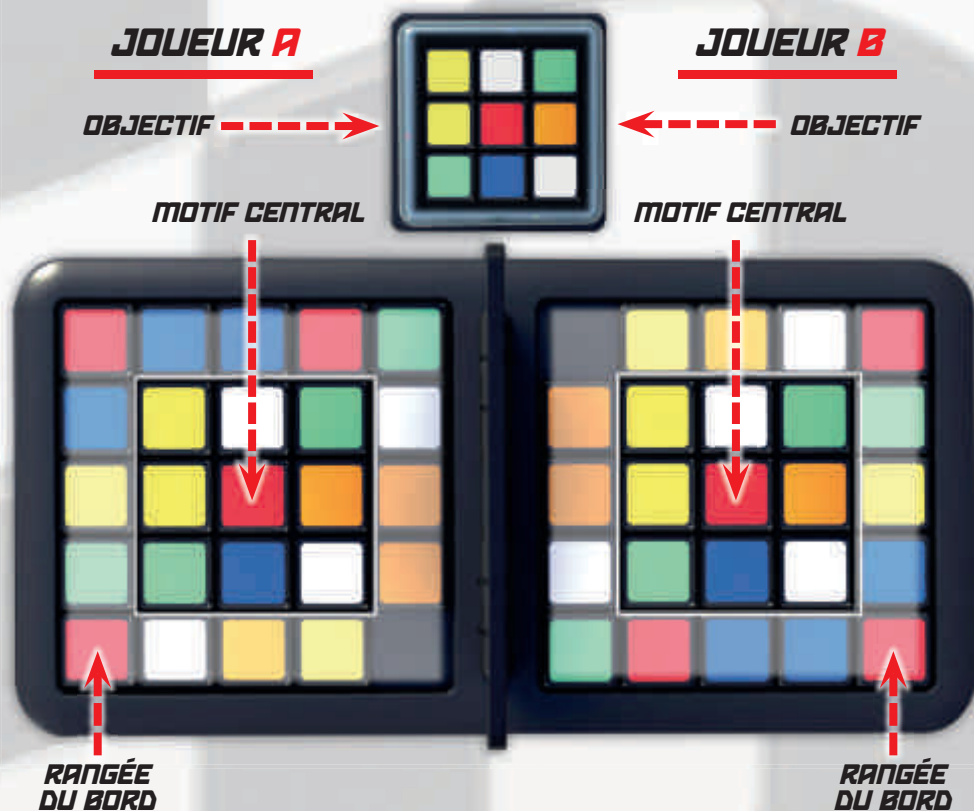
Prenez le shaker en main et secouez-le une bonne fois pour mélanger les dés. Gardez la main dessus et secouez-le délicatement pour que tous les dés soient placés bien à plat.



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 MONTREZ LE MODÈLE AINSI RÉALISÉ AVEC LES DES 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 !





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.



LE VAINQUEUR SECOUERA LE SHAKER LORS DU PROCHAIN TOUR.

MIX IT UP – VARIANTES

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.

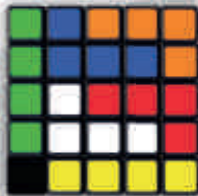


LE JOUEUR A
réalise
cette face.

LE JOUEUR B
réalise
cette face.

COURSE RELAIS

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



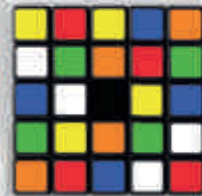
I et L



Bandes



Croix



Mélange

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

TROIS COULEURS

Echangez vos tuiles avec votre adversaire : chacun doit avoir 8 tuiles dans 3 couleurs seulement. Essayez de réaliser ces modèles.



Enfermé



Serre-livres



Pieuvre

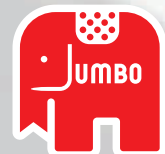
UNE NOUVELLE COURSE

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.

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.



Distributed by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
The Netherlands.
www.jumbo.eu
Made in China.



03986

© Rubik's ® Used under licence Rubik's Brand Ltd. All Rights Reserved