HABA
Roll'n
PIX

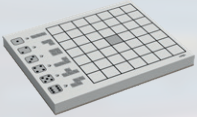
Roll'n Pix

A tricky roll & draw game for 2-4 players ages 6 and up.

Game Designer: Stefano Negro
Illustration: Benjamin Petzold
Editor: Imke Storch
Length of the game: approx. 15 minutes

Building with pixels is a unique technique that requires both luck and brainpower. Take on the challenge and fit the shapes together correctly and as seamlessly as possible!
Whoever fills their building grid the best and has the fewest white squares left at the end wins.

WHAT'S IN THE BOX:



1 pad with building grids
(printed on both sides)

4 colored pencils
(in 4 colors: yellow, red, blue, green)

4 dice (in 4 colors: yellow, red, blue, green)

The Dice:
Each die is numbered from 1 to 6. Each number represents a specific shape made up of small square boxes.

You'll also find this overview next to your building grid.
Each die has its own color, and each color matches one of the colored pencils.

BEFORE YOU START:

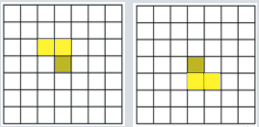
Place the four dice and the four colored pencils in the middle of the table.
Each player tears off one building grid from the pad and places it in front of them.

Laying the Foundation:
The youngest player chooses any die and rolls it.
Now everyone must draw the corresponding shape, using the colored pencil that matches the color of that die, into the grid on their building sheet.
That means before the game begins, you all draw the same shape in the same color.

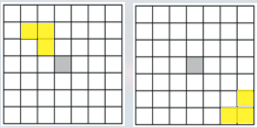
Note:
You can place the shape in different positions, and you may rotate or flip it.
However, it must always cover the square in the center of your building grid.

Example:

Allowed



Not Allowed



LET'S GET STARTED:

Play proceeds clockwise. The last person to have built something goes first and rolls all four dice. Choose one die and place it in front of you. Then, taking turns, each of the other players selects one of the remaining dice and places it in front of them as well.
You may not change the number that was rolled.

Special Rules for Two or Three Players:
When playing with two players, each of you takes turns choosing two dice.
If there are three players, one die will remain unused for each round.

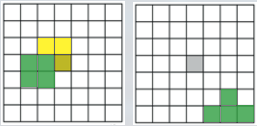
Afterward, take the colored pencil that matches your die and draw the corresponding shape into the grid on your building sheet.

Drawing Rules:

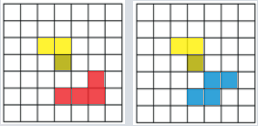
- When you draw a shape, it must touch at least one square of a shape you've already drawn **along one edge (not diagonally)**, and/or touch the outer edge of your building grid with at least one square.

Example:

Allowed



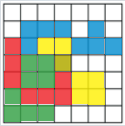
Not Allowed



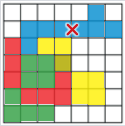
- Shapes of the same color may not touch along an edge on your building grid (diagonal contact is allowed).

Example:

Allowed



Not Allowed



- You may rotate or flip each shape however you like.
- The shapes may not overlap or extend beyond the outer edge of the building grid.

Then it's the next player's turn to roll the dice.

Can't Build Anymore?
If you can no longer draw a shape according to the rules, your building phase is over. From that point on, you may no longer roll the dice or choose a die. The other players continue playing.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends when no one can draw any more shapes.
Now, everyone counts the white squares left on their building grid.
The player with the fewest remaining white squares wins.
If there's a tie, the tied players share the victory.

Dear Players,
at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

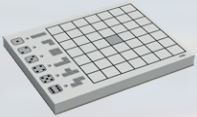
Roll'n Pix

Ein kniffliges Roll & Draw-Spiel für 2–4 Personen ab 6 Jahren.

Autor: Stefano Negro
Illustration: Benjamin Petzold
Redaktion: Imke Storch
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Bauweise mit Pixeln ist eine besondere und erfordert neben Glück auch Köpfchen. Stellt euch der Herausforderung und fügt die Formen korrekt und möglichst lückenlos aneinander!
Wer den eigenen Bauplatz am besten füllt und am Ende die wenigsten weißen Kästchen übrighat, gewinnt.

DAS IST DRIN:



1 Block mit Bauplätzen (beidseitig bedruckt)

4 Würfel (in 4 Farben: Gelb, Rot, Blau, Grün)

4 Buntstifte (in 4 Farben: Gelb, Rot, Blau, Grün)

Die Würfel:
Alle Würfel haben 1–6 Punkte. Jede Punktzahl steht für eine bestimmte Form, die sich aus quadratischen Kästchen zusammensetzt:

Diese Übersicht findet ihr auch neben eurem Bauplatz.
Jeder Würfel hat eine andere Farbe. Jede Farbe passt zu einem Buntstift.

BEVOR ES LOSGEHT:

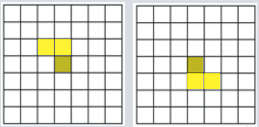
Legt die vier Würfel und die vier Buntstifte in die Tischmitte. Trennt euch alle einen Bauplatz vom Block ab und legt ihn vor euch.

Grundsteinlegung:
Die jüngste Person wählt einen beliebigen Würfel und würfelt. Jetzt müsst ihr alle die entsprechende Form mit dem zum Würfel passenden Buntstift in das Kästchenraster eures Bauplatzes einzeichnen. Das heißt, ihr zeichnet vor Spielbeginn alle dieselbe Form in derselben Farbe ein.

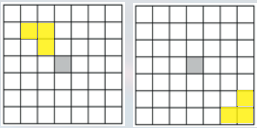
Achtung:
Die Position der Form darf unterschiedlich sein und ihr dürft die Form sowohl drehen als auch spiegeln. Sie muss aber in jedem Fall das Kästchen in der Mitte eures Bauplatzes überdecken.

Beispiel:

erlaubt



nicht erlaubt



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt etwas gebaut hat, beginnt und würfelt mit allen vier Würfeln. Wähle einen beliebigen Würfel aus und nimm ihn zu dir. Reihum wählen alle anderen nun aus den verbliebenen Würfeln ebenfalls je einen aus und legen ihn vor sich. Dabei dürft ihr das Würfelergebnis nicht verändern.

Besonderheiten im Spiel zu zweit und zu dritt:
Spielt ihr zu zweit, wählt jeweils abwechselnd zwei Würfel aus. Seid ihr zu dritt, bleibt in jeder Runde ein Würfel übrig.

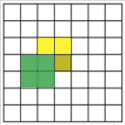
Anschließend nehmt ihr euch jeweils den zu eurem Würfel passenden Buntstift und zeichnet die entsprechende Form in das Kästchenraster eures Bauplatzes ein.

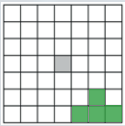
Zeichenregeln:

- Wenn ihr eine Form einzeichnet, muss diese mit **mindestens** einem Kästchen eine bereits eingezeichnete Form berühren (orthogonal, nicht diagonal) **oder/und** mit **mindestens** einem Kästchen an den Außenrand des Bauplatzes grenzen.

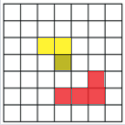
Beispiele:

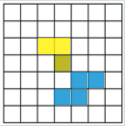
erlaubt





nicht erlaubt

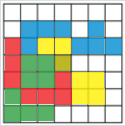




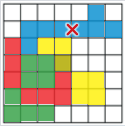
- Formen mit derselben Farbe dürfen sich auf eurem Bauplatz nicht orthogonal berühren (diagonal ist erlaubt).

Beispiele:

erlaubt



nicht erlaubt



- Ihr dürft jede Form beliebig drehen und spiegeln.
- Die Formen dürfen sich nicht überlappen oder über den Außenrand hinausgehen.

Anschließend ist die nächste Person an der Reihe und würfelt.

Kannst du nicht mehr bauen?
Wenn du eine Form nicht mehr regelgerecht einzeichnen kannst, ist das Bauen für dich beendet. Du darfst ab sofort nicht mehr würfeln und auch keinen Würfel mehr auswählen. Die anderen spielen weiter.

WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald niemand mehr eine Form einzeichnen kann. Jetzt zählt ihr alle die weißen Kästchen auf eurem Bauplatz. Wer die wenigsten übrighat, gewinnt. Gibt es hierbei einen Gleichstand, teilen sich diese Personen den Sieg.

Liebe HABA Spiele-Fans, unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

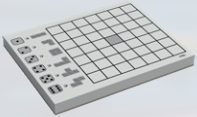
Roll'n Pix

Un jeu de dés, de dessin et de défis pour 2 à 4 personnes à partir de 6 ans.

Auteur : Stefano Negro
Illustrations : Benjamin Petzold
Rédaction : Imke Storch
Durée du jeu : 15 minutes env.

Dessiner des formes avec de petits carrés est une activité exigeante. Il faut de la chance… et de la réflexion. Relevez le défi et combinez les formes le mieux possible et, si vous le pouvez, sans laisser d'espaces vides !
La personne qui remplit le mieux sa grille et qui compte le moins de cases blanches à la fin de la partie l'emporte.

CONTENU :



1 bloc de grilles (recto verso)

4 crayons de couleur
(de 4 couleurs différentes : jaune, rouge, bleu, vert)

4 dés (de 4 couleurs différentes : jaune, rouge, bleu, vert)

Les dés :
Chaque dé comporte des faces de 1 à 6 points. Chaque chiffre correspond à une forme précise composée de cases carrées :

Vous retrouverez ce résumé à côté de votre grille.
Chaque dé est de couleur différente ; chaque couleur correspond à

MISE EN PLACE :

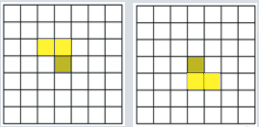
Placez les quatre dés et les quatre crayons au centre de la table. Distribuez à chaque personne une grille du bloc, qu'elles placent devant elles.

Préparation de la partie :
La personne la plus jeune choisit un dé et le lance. Chaque personne doit dessiner sur sa grille, avec le crayon de la couleur du dé lancé, la forme correspondant à son résultat. Cela signifie que, pour commencer la partie, tout le monde dessine la même forme, de la même couleur.

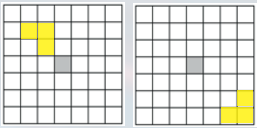
Attention :
La forme peut être placée dans des positions différentes ; vous pouvez la tourner ou la faire pivoter. En revanche, elle doit impérativement recouvrir la case centrale de votre grille.

Exemple :

autorisé



interdit



COMMENCER LA PARTIE :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière personne qui a construit quelque chose commence. C'est vous ? Lancez les quatre dés.
Choisissez ensuite l'un d'entre eux et gardez-le pour vous. Ensuite, chaque personne choisit l'une après l'autre l'un des dés restants, jusqu'à ce que tout le monde ait un dé devant soi. Attention : lorsque vous prenez un dé, gardez bien son résultat !

Précisions pour les parties à deux ou trois :
Si vous jouez à deux, la première personne prend un dé, puis la deuxième un autre, et à nouveau pour que chacune ait deux dés. Si vous jouez à trois, il reste un dé inutilisé à chaque tour.

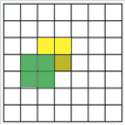
Enfin, chaque personne se munit du crayon de la couleur correspondant à son dé et dessine la forme correspondante sur sa grille.

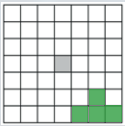
Comment dessiner :

- Lorsque vous dessinez une forme, celle-ci doit être en contact (horizontal ou vertical, pas diagonal) par **au moins** une case **et/ou** toucher par **au moins** une case le bord de la grille.

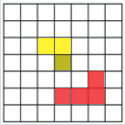
Exemples :

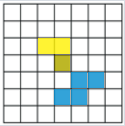
autorisé





interdit

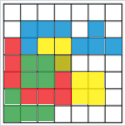




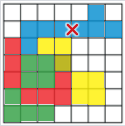
- Les formes de la même couleur ne peuvent pas se toucher à l'horizontale ou à la verticale (la diagonale est autorisée).

Exemples :

autorisé



interdit



- Vous pouvez retourner et faire pivoter les formes autant que vous le souhaitez.
- Les formes ne peuvent pas se superposer ou dépasser de la grille.

C'est ensuite au tour de la personne suivante de lancer le dé.

Plus de place ?
Si vous ne pouvez pas placer la forme que vous avez tirée, la partie est terminée pour vous. Vous ne pouvez plus lancer les dés ni en choisir. Les autres continuent à jouer.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand plus personne ne peut dessiner de forme sur sa grille. Comptez à présent les cases blanches de vos grilles respectives. La personne qui en a le moins l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu,
il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur
www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange »

Roll'n Pix

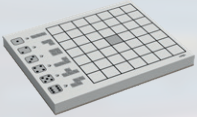
Een uitdagend dobbel- en teken¬spel voor 2–4 spelers vanaf 6 jaar.

Auteur: Stefano Negro
Illustraties: Benjamin Petzold

Redactie: Imke Storch
Speelduur: ca. 15 minuten

De opbouw met pixels is bijzonder en vereist naast geluk ook een slim brein. Ga de uitdaging aan en voeg de vormen correct en zoveel mogelijk zonder gaten aan elkaar! **Wie het eigen bouwveld het beste vult en aan het einde de minste lege vakjes over heeft, wint.**

WAT ZIT ERIN:



1 blok met bouwvelden
(dubbelzijdig bedrukt)

4 dobbelstenen
(in 4 kleuren: geel, rood, blauw, groen)

4 kleurpotloden
(in 4 kleuren: geel, rood, blauw, groen)

De dobbelstenen:
Alle dobbelstenen hebben de aantallen 1–6. Elk aantal komt overeen met een bepaalde vorm die bestaat uit vierkante vakjes.

Dit overzicht vind je ook naast je bouwveld.
Elke dobbelsteen heeft een andere kleur en dit komt overeen met een kleurpotlood.

VOORDAT HET BEGINT:

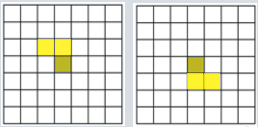
Leg de vier dobbelstenen en de vier kleurpotloden in het midden van de tafel. Neem allemaal een bouwveld van het blok en leg het voor je neer.

Fundering leggen:
De jongste speler kiest een willekeurige dobbelsteen en gooit deze. Nu moeten jullie allemaal de bijbehorende vorm met het kleurpotlood dat bij de dobbelsteen hoort, in het vakkenrooster van je bouwveld tekenen. Dit betekent dat jullie allemaal dezelfde vorm in dezelfde kleur tekenen voordat het spel begint.

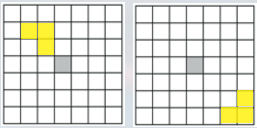
Let op:
De positie van de vorm mag verschillend zijn, en je mag de vorm zowel draaien als spiegelen. De vorm moet echter in elk geval het vakje in het midden van je bouwveld bedekken.

Voorbeeld:

toegestaan



niet toegestaan



NU GAAT HET ECHT BEGINNEN:

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Degene die als laatste iets gebouwd heeft, begint en gooit met de vier dobbelstenen.
Kies één willekeurige dobbelsteen en leg deze voor je. Daarna kiest iedereen, één voor één met de klok mee, ook een dobbelsteen uit de overgebleven stenen en legt deze voor zich neer. Je mag het gegooide aantal ogen niet veranderen.

Bijzonderheden met 2 of 3 spelers:
Speel je met z'n tweeën, dan kies je om en om twee dobbelstenen. Speel je met z'n drieën, dan blijft er elke ronde één dobbelsteen over.

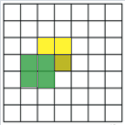
Daarna pak je het kleurpotlood dat bij jouw dobbelsteen hoort en teken je de bijbehorende vorm in het vakkenrooster van je bouwveld.

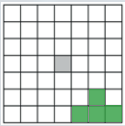
Tekenregels:

- Elke nieuwe vorm moet minstens met één vakje grenzen aan een eerder getekende vorm (orthogonaal – dus niet schuin), en/of aan de buitenrand van het bouwveld grenzen.

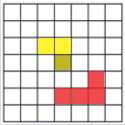
Voorbeelden:

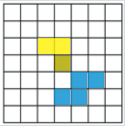
toegestaan





niet toegestaan

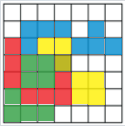




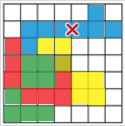
- Vormen van dezelfde kleur mogen elkaar niet orthogonaal raken. (Orthogonaal betekent: aan een zijkant – dus boven, onder, links of rechts. Diagonaal, dus hoek tegen hoek, is wel toegestaan.)

Voorbeelden:

toegestaan



niet toegestaan



- Je mag elke vorm draaien en spiegelen zoals je wilt.
- Vormen mogen elkaar niet overlappen en niet buiten de rand van het bouwveld vallen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met alle dobbelstenen.

Kun je niets meer bouwen?
Als je een vorm niet meer op een geldige manier kunt intekenen, ben je klaar met bouwen. Je mag vanaf dat moment niet meer dobbelen en ook geen dobbelsteen meer kiezen. De anderen gaan gewoon door.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt zodra niemand nog een vorm kan intekenen. Nu tellen jullie het aantal witte (lege) vakjes op je bouwveld. Wie de minste lege vakjes over heeft, wint!
Bij een gelijke stand delen de betrokken spelers de overwinning.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

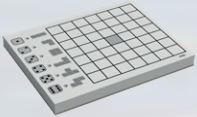
Roll'n Pix

Un desafiante juego Roll & Draw para 2–4 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Stefano Negro
Ilustración: Benjamin Petzold
Redacción: Imke Storch
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Construir con píxeles es una técnica única que requiere tanto suerte como ingenio. ¡Acepta el reto y coloca las figuras correctamente y sin dejar huecos!
Quien consiga rellenar mejor su plano de construcción y tenga menos casillas blancas al final, gana.

CONTENIDO:



1 bloc con planos de construcción (impreso a doble cara)

4 dados (amarillo, rojo, azul, verde)

4 lápices de colores (amarillo, rojo, azul, verde)

Los dados:
Todos los dados tienen valores de 1 a 6 puntos. Cada valor representa una figura específica compuesta por cuadrados:

Esta información también aparece en los planos de construcción.
Cada dado tiene un color que corresponde con el lápiz de ese color.

ANTES DE EMPEZAR:

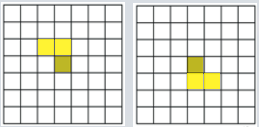
Colocad los cuatro dados y los cuatro lápices de colores en el centro de la mesa.
Cada jugador coge un plano de construcción y lo pone delante suyo.

Colocación de la primera piedra:
El jugador más joven escoge un dado y lo lanza. Ahora, todos deben dibujar la figura correspondiente en la cuadrícula de su plano de construcción con el lápiz del mismo color que el dado. Esto significa que, antes de empezar el juego, todos deben dibujar la misma figura del mismo color.

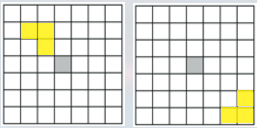
Importante:
La posición de la forma puede variar: se puede girar o reflejar. Pero siempre debe cubrir la casilla central del plano de construcción.

Ejemplo:

permitido



no permitido



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido del reloj. Empieza quien haya construido algo más recientemente y lanza los cuatro dados.
Elige un dado y cógelo. A continuación, los demás jugadores eligen por turnos uno de los dados restantes y lo colocan frente a ellos. No se puede cambiar el resultado.

Características especiales para partidas de 2 o 3 jugadores:
Si se juega con dos jugadores, cada uno elige dos dados por turno. Si hay tres jugadores, en cada ronda quedará un dado sin usar.

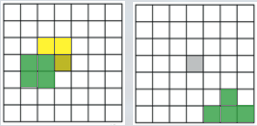
Después, cada jugador coge el lápiz del color correspondiente a su dado y dibuja la figura en su plano de construcción.

Reglas para dibujar:

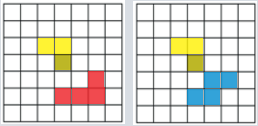
- Cada figura debe tocar **al menos una casilla** de una figura ya dibujada (por los lados, no en diagonal por las esquinas) **o/y** debe tocar **al menos un borde** del plano de construcción.

Ejemplo:

permitido



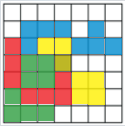
no permitido



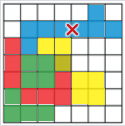
- Las figuras del mismo color no pueden tocarse por los lados (sí en diagonal por las esquinas).

Ejemplo:

permitido



no permitido



- Se pueden girar y reflejar las figuras libremente.
- Las figuras no pueden superponerse ni salirse del borde del plano.

Después, le toca al siguiente jugador lanzar los dados.

¿No puedes construir?
Si no puedes dibujar una figura respetando las reglas, tu construcción ha terminado. Ya no puedes lanzar dados ni elegir uno. Los demás jugadores siguen jugando.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego termina cuando nadie puede dibujar más figuras. Ahora contad las casillas en blanco que quedan en vuestros planos. Quien tenga menos, gana. En caso de empate, esos jugadores comparten la victoria.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

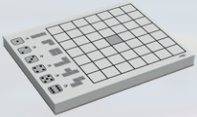
Roll'n Pix

Un ingegnoso gioco Roll & Draw per 2–4 giocatori dai 6 anni in su.

Autore: Stefano Negro
Illustrazioni: Benjamin Petzold
Redazione: Imke Storch
Durata: ca. 15 minuti

Costruire con i pixel: una sfida per mente e fortuna!
La costruzione con i pixel richiede non solo fortuna, ma anche logica e pianificazione. Accettate la sfida e incastrate le forme nel modo più preciso possibile!
Chi riesce a riempire meglio la propria plancia e ha **il minor numero di caselle bianche alla fine**, vince la partita.

CONTENUTO:



1 blocco con plance di costruzione (fronte-retro)

4 matite colorate (giallo, rosso, blu, verde)

4 dadi (giallo, rosso, blu, verde)

Preparazione:
Mettete i quattro dadi e le quattro matite colorate al centro del tavolo.

Ogni giocatore stacca una plancia di costruzione dal blocco e la posiziona davanti a sé.

POSA DELLA PRIMA PIETRA:

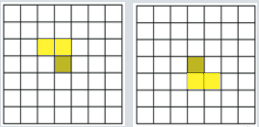
Il giocatore più giovane sceglie un dado a piacere e lo lancia.

Ora **tutti i giocatori** disegnano sulla propria plancia la forma ottenuta col dado, **usando la matita del colore del dado lanciato.**
Tutti disegnano quindi **la stessa forma e nello stesso colore**, ma la sua posizione sulla plancia può variare.

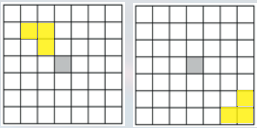
Attenzione:
• La forma può essere ruotata o specchiata liberamente.
• Deve sempre **coprire la casella centrale** della plancia.

Esempi:

Esempio consentito



Esempio non consentito



COME SI GIOCA:

Si gioca a turno in senso orario.
Chi ha costruito qualcosa più di recente inizia e lancia **tutti e quattro i dadi.**
Il giocatore di turno sceglie **uno dei dadi** e lo prende.
A turno, gli altri giocatori scelgono uno dei dadi rimasti e lo mettono davanti a sé.
Il risultato del dado **non può essere modificato**.

Partite a due o tre giocatori:
• In **due giocatori**, ognuno sceglie **due dadi**, alternandosi.
• In **tre giocatori**, rimane **un dado inutilizzato** a ogni turno.

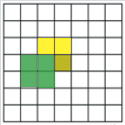
Poi ognuno prende la **matita del colore corrispondente al proprio dado** e disegna la forma sulla propria plancia, rispettando le regole seguenti.

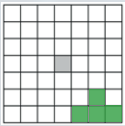
Regole di disegno

- Ogni nuova forma deve **toccare almeno una casella** di una forma già disegnata (ortogonalmente, non in diagonale) **oppure** toccare **il bordo esterno** della plancia.

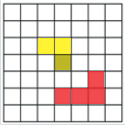
Esempi:

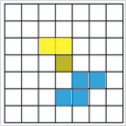
Esempio consentito





Esempio non consentito

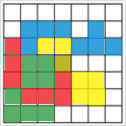




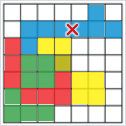
- Le **forme dello stesso colore** non possono toccarsi ortogonalmente (solo in diagonale).

Esempi:

Esempio consentito



Esempio non consentito



- Le forme possono essere ruotate o specchiate liberamente.
- Non possono **sovrapporsi** né **uscire dai bordi** della plancia.

Dopo che tutti hanno disegnato, il turno passa al giocatore successivo, che lancia di nuovo tutti i dadi.

Non puoi più costruire?
Se non puoi più disegnare una forma seguendo le regole, **smetti di costruire:** non lanci più i dadi e non scegli più nessun dado nei turni successivi.
Gli altri continuano a giocare fino a quando anche loro non potranno più farlo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando **nessun giocatore può più disegnare.**
Tutti contano le **caselle bianche rimaste** sulla propria plancia.
Chi ha **meno caselle bianche** vince!
In caso di pareggio, i giocatori con lo stesso punteggio condividono la vittoria.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile potete informarvi
se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Roll'n Pix

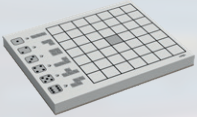
Um desafiador jogo de lançar e desenhar para 2 a 4 jogadores a partir de 6 anos.

Autor: Stefano Negro
Ilustração: Benjamin Petzold

Editora: Imke Storch
Duração de jogo: aprox. 15 minutos

Construir com pixels é uma experiência única que exige sorte e raciocínio. Aceitem o desafio e encaixem as formas corretamente e da maneira mais harmoniosa possível! **O jogador que preencher melhor o seu espaço de construção e tiver o menor número de quadrados brancos no final vence.**

CONTEÚDO:



1 bloco para construção (impresso em ambos os lados)

4 dados (em 4 cores: amarelo, vermelho, azul e verde)

4 lápis de cor (em 4 cores: amarelo, vermelho, azul e verde)

Os dados:
Todos os dados têm 1 a 6 pontos. Cada ponto representa uma forma específica composta por quadrados:

Esta visão geral também pode ser encontrada ao lado do seu terreno.
Cada cubo tem uma cor diferente. Cada cor combina com um lápis de cor.

ANTES DE COMEÇAR:

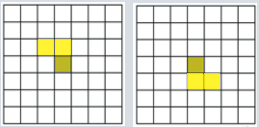
Coloquem os quatro dados e os quatro lápis de cor no centro da mesa. Cada um destaca um bloco de construção e coloca-o à sua frente.

Construir a base:
O jogador mais novo escolhe um dado e lança-o. Agora, todos devem desenhar a forma correspondente na grelha do seu bloco de construção usando o lápis de cor que corresponde ao dado. Isso significa que, antes do jogo começar, todos desenham a mesma forma, da mesma cor.

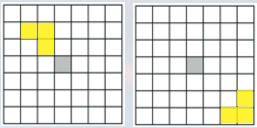
Atenção:
A posição da forma pode ser diferente e podem tanto rodar quanto espelhar a forma.
De qualquer maneira, deve sempre incluir o quadrado no centro da área de construção.

Exemplo:

permitido



não permitido



VAMOS COMEÇAR:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador que construiu alguma coisa por último começa e lança os quatro dados.
Escolhe um dado e fica com ele. Em seguida, cada jogador escolhe um dos dados restantes e coloca-o à sua frente. Não é permitido alterar o resultado do dado.

Regras especiais para o jogo com dois e três jogadores:
Em jogos com dois jogadores, cada jogador escolhe, alternadamente, dois dados. Em jogos com três jogadores, sobrará um dado a cada ronda.

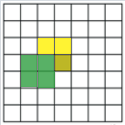
De seguida, cada jogador pega no lápis de cor igual ao dado escolhido e desenha a forma correspondente na grelha da sua área de construção.

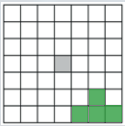
Regras de desenho:

- Ao desenhar uma nova forma, ela deve tocar numa forma já desenhada em **pelo menos** um quadrado (ortogonalmente, não diagonalmente) **e/ou** tocar na borda externa da área de construção com **pelo menos** um quadrado.

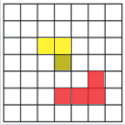
Exemplos:

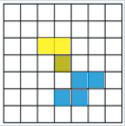
permitido





não permitido

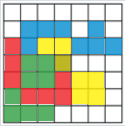




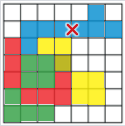
- Formas da mesma cor não se podem tocar ortogonalmente no terreno (o contacto diagonal é permitido).

Exemplos:

Permitido



não permitido



- Vocês podem rodar e espelhar qualquer forma livremente.
- As formas não podem sobrepor-se ou ultrapassar a borda externa.

Agora é a vez do próximo jogador lançar os dados.

Já não consegues construir?
Se já não consegues desenhar mais uma forma corretamente, a construção acabou para ti. A partir de agora, já não podes lançar os dados nem escolher um dado. Os outros continuam a jogar.

QUANDO TERMINA?

O jogo termina assim que mais ninguém puder desenhar uma forma. Agora contam todos os quadrados brancos no terreno de cada um. Quem tiver menos quadrados brancos, ganha. Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória.

Queridas famílias,
Em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês podem ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.

STEFANO NEGRO (Author)

Stefano is Italian but has lived in Frankfurt am Main since 2009. He works in telecommunications and loves designing board games. He wants his games to bring people of all ages together. For some time, his daughter Cecilia has been helping him with the games in secret, and the result is truly remarkable!

STEFANO NEGRO (Autor)

Stefano ist Italiener, lebt aber seit 2009 in Frankfurt am Main. Er arbeitet im Bereich Telekommunikation und entwickelt Brettspiele aus Leidenschaft. Seine Spiele sollen Menschen jeden Alters zusammenbringen. Seit einiger Zeit hilft ihm seine Tochter Cecilia heimlich bei den Spielen, und das Ergebnis ist wirklich bemerkenswert!

STEFANO NEGRO (Auteur)

Stefano est Italien, mais vit à Francfort-sur-le-Main depuis 2009. Il travaille dans le domaine des télécommunications et développe des jeux de plateau par passion. Ses jeux visent à réunir des joueurs de tous les âges. Depuis quelque temps, sa fille Cecilia l'aide en catimini, et le résultat est véritablement remarquable !

STEFANO NEGRO (Auteur)

Stefano is Italiaan, maar woont sinds 2009 in Frankfurt am Main. Hij werkt in de telecommunicatiesector en heeft een passie voor het ontwikkelen van bordspellen. Zijn spellen zijn ontworpen om mensen van alle leeftijden samen te brengen. Zijn dochter Cecilia helpt hem nu al een tijdje stiekem met de spelletjes, en het resultaat is echt opmerkelijk!

STEFANO NEGRO (Autor)

Stefano es italiano, pero reside en Fráncfort del Meno desde 2009. Trabaja en telecomunicaciones y le apasiona desarrollar juegos de mesa. Sus juegos están diseñados para conectar a personas de todas las edades. Su hija Cecilia le ha estado ayudando en secreto con los juegos desde hace un tiempo, ¡y los resultados son realmente extraordinarios

STEFANO NEGRO (Autore)

Stefano è italiano, ma vive a Francoforte dal 2009. Lavora nel settore delle telecomunicazioni e sviluppa giochi da tavolo per passione. I suoi giochi hanno l'obiettivo di riunire persone di ogni età. Da un po' di tempo riceve aiuto dalla figlia Cecilia e il risultato è davvero straordinario!

STEFANO NEGRO (Autor)

Stefano é italiano, mas vive em Frankfurt am Main desde 2009. Trabalha em telecomunicações e desenvolve jogos de tabuleiro com paixão. Os seus jogos são criados para unir pessoas de todas as idades. Há algum tempo que a sua filha Cecilia o ajuda secretamente com os jogos e o resultado é realmente incrível!

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, born in the cultural city of Dresden, began his career as a porcelain painter in Rosenthal's art department. After his apprenticeship, he studied product design. Today, his creativity flourishes in graphic design, illustration, and painting. He has already designed numerous game covers for HABA.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrateur)
Benjamin Petzold est né à Dresde, ville de culture. Il a commencé à travailler comme peintre sur porcelaine à la société Rosenthal. Une fois son apprentissage terminé, il étudie le design. Aujourd'hui, il met à l'œuvre sa créativité en design graphique, illustration et peinture. Il a déjà illustré de nombreuses boîtes pour HABA.

BENJAMIN PETZOLD (ilustrador)
Benjamin Petzold, nacido en la ciudad cultural de Dresde, comenzó su carrera como pintor de porcelana en el departamento de arte de Rosenthal. Tras completar su formación, estudió diseño de producto. Hoy, su creatividad se desarrolla a través del diseño gráfico, la ilustración y la pintura. Ya ha diseñado numerosas portadas de juegos para HABA.

BENJAMIN PETZOLD (ilustrador)
Benjamin Petzold, nascido na cidade cultural de Dresden, começou a sua carreira como pintor de porcelana no departamento de arte da Rosenthal. Após o estágio, estudou design de produto. Hoje a sua criatividade floresce no design gráfico, na ilustração e na pintura. Já criou diversas capas de jogos para a HABA.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, in der Kulturstadt Dresden geboren, startete seine berufliche Reise als Porzellanmaler in Rosenthals Kunstabteilung. Nach seiner Lehre studierte er Produktdesign. Heute sprudelt seine Kreativität im Grafikdesign, der Illustration und der Malerei. Für HABA hat er bereits zahlreiche Spiele-Cover gestaltet.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, geboren in de cultuurstad Dresden, begon zijn carrière als porseleinschilder in de kunstafdeling van Rosenthal. Na zijn opleiding studeerde hij productdesign. Tegenwoordig komt zijn creativiteit tot uiting in grafisch ontwerp, illustratie en schilderkunst. Voor HABA heeft hij al talloze spelcovers ontworpen.

BENJAMIN PETZOLD (illustratore)
Benjamin Petzold, nato nella città culturale di Dresda, ha iniziato il suo percorso professionale come pittore di porcellana nel reparto artistico di Rosenthal. Dopo l'apprendistato ha studiato design del prodotto. Oggi esprime la sua creatività nel design grafico, nell'illustrazione e nella pittura. Per HABA ha già realizzato numerose copertine di giochi.

⚠ **WARNING:**

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children under 3 years.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

21 PAP

Habermaass GmbH & Co. KG.
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

TL A180508
2013194

© HABA-Spiele Bad Rodach 2026