

DOEL VAN HET SPEL

Probeer 4 knikkers van jouw kleur in een horizontale, verticale of diagonale lijn op het bewegende spelbord te krijgen!



HORIZONTAAL



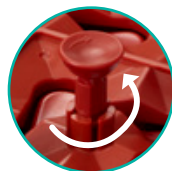
VERTICAAL



DIAGONAAL

VOORBEREIDING

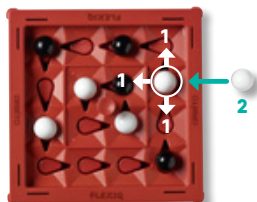
- Het spel begint met een leeg spelbord.
- Til de Orbito-knop in het midden van het spelbord op en draai hem een kwartslag om hem vast te klemmen.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de 8 knikkers in zijn gekozen kleur.
- De spelers spreken af wie er begint.



SPEEL & PAS JE AAN

Elke speler legt om de beurt één van zijn knikkers op het spelbord. Elke beurt bestaat uit 3 stappen:

1 VERPLAATS ÉÉN VAN DE KNIKKERS VAN JE TEGENSTANDER NAAR EEN AANLIGGENDE, VRIJ VELD.



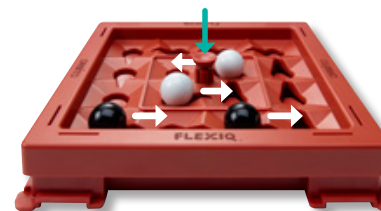
- Deze stap is niet mogelijk tijdens de eerste beurt van het spel (omdat er nog geen knikker van je tegenstander ligt) of wanneer alle aanliggende velden van die knikker bezet zijn.
- Deze stap is optioneel. Je mag dus beslissen om geen knikker van je tegenstander te verplaatsen.
- Deze knikker mag alleen naar een aanliggend veld verplaatst worden en alleen in horizontale of verticale richting, dus niet diagonaal.

2 LEG ÉÉN VAN JE EIGEN KNIKKERS IN OM HET EVEN WELK VRIJ VELD OP HET BORD.



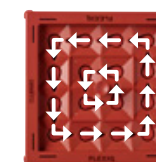
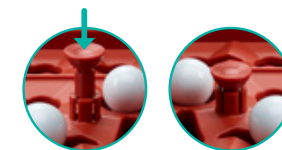
Nadat je een knikker hebt gelegd, mag je je eigen knikkers niet meer verplaatsen. Alleen je tegenstander mag dat! (Zie Stap 1).

3 OM JE BEURT TE BEËINDIGEN, MOET JE DE ORBITO-KNOP INDRUKKEN!



Hierdoor zullen **ALLE** knikkers 1 veld verschuiven op het spelbord!

Slechts na het indrukken van de Orbito-knop kan een geldige reeks van 4 dezelfde knikkers gevormd worden. Dus nooit tijdens de beurt van een speler!



2 ORBITS

OPMERKING Zowel de binnenste als de buitenste 'orbit' draaien in tegenwijzerzin.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op de volgende manieren eindigen:

- Op om het even welk moment na het indrukken van de Orbito-knop, wordt een reeks van 4 knikkers met dezelfde kleur gevormd (Zie "De winnaar!").
- Geen enkele speler heeft een reeks van 4 nadat de laatste knikker op het bord geplaatst werd en de Orbito-knop werd ingedrukt. In dit geval moet de Orbito-knop nog 5 keer ingedrukt worden. De eerste speler die een reeks van 4 krijgt, wint het spel.

Als er geen reeks is na 5 keer drukken, is het een gelijkspel!

OPMERKING Als beide spelers, na het indrukken van de Orbito-knop, gelijktijdig een reeks van 4 krijgen, dan is het ook een gelijkspel.

DE WINNAAR!

- De winnaar is de eerste speler die een horizontale, verticale of diagonale reeks heeft van 4 knikkers in zijn kleur!

OPMERKING Het is mogelijk dat een speler, na het indrukken van de Orbito-knop, een reeks van 4 maakt in de kleur van zijn tegenstander en zo zijn tegenstander doet winnen!



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!

ONTDEK AL ONZE SPELLEN OP WWW.FLEXIQGAMES.COM

REACTIE-
SNELHEID
KAART-
SPELLEN



REACTIE-
SNELHEID
DOBBEL-
SPELLEN



SNELLE
STRATEGIE-
SPELLEN



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW