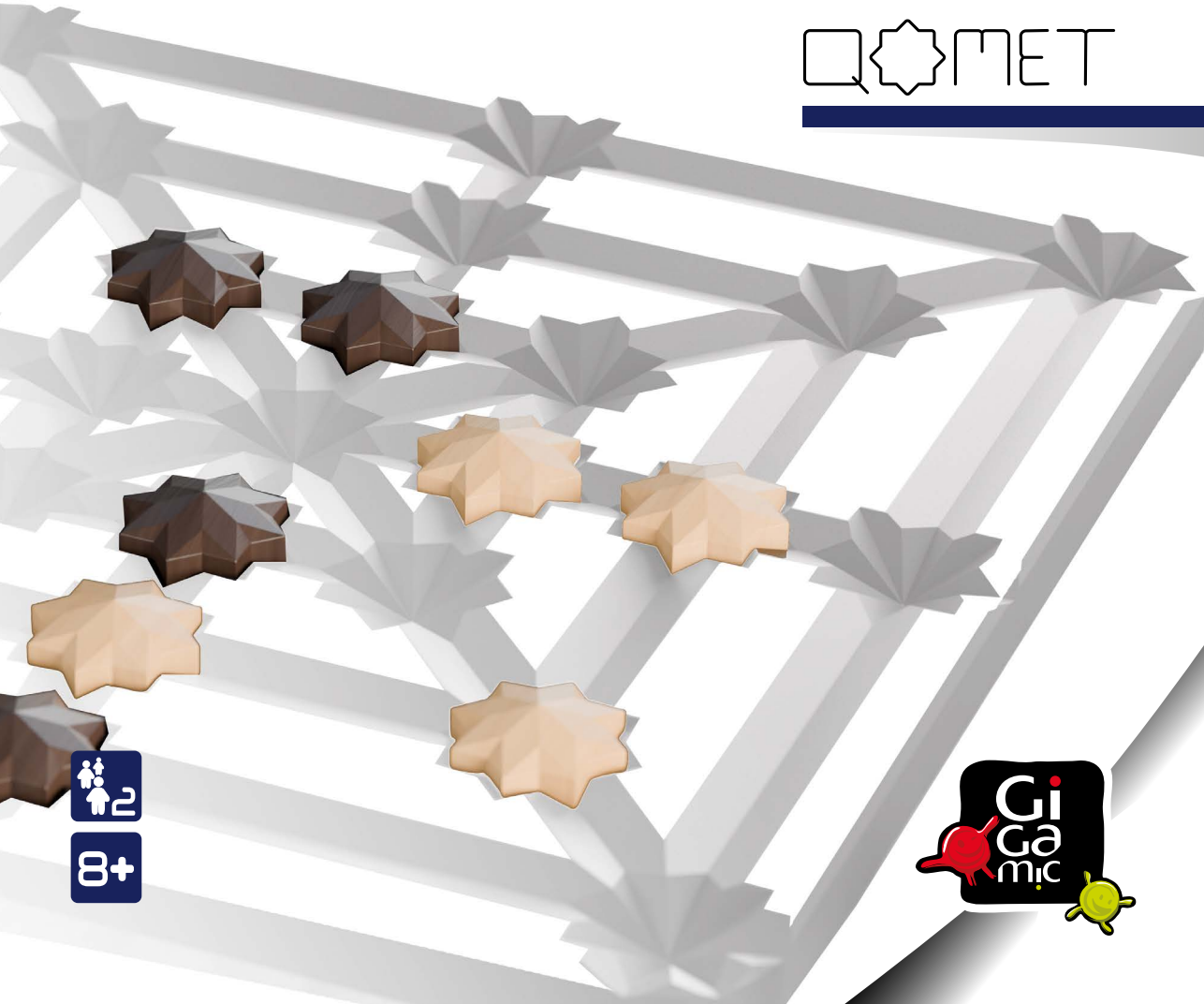
Fabrice PULEO

QOMET



2

8+

Gigamic

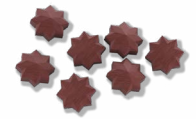
QOMET

FR	Règles du jeu	4
EN	Game rules	6
DE	Anleitung	8
NL	Spelregels	10
IT	Regole del gioco	12
ES	Reglas del juego	14
PT	Regras do jogo	16
PL	Zasady gry	18
EE	Mängureeglid	20
LV	Spēles noteikumi	22
LT	Žaidimo taisyklės	24
RO	Regulile jocului	26
GR	Κανόνες του παιχνιδιού	28
RS	Правила игре	30
SE	Spelets regler	32
NO	Spillets regler	34
FI	Pelin säännöt	36
DA	Spillets regler	38
BG	Инструкции за игра	40
SI	Pravila igre	42
RU	Правила игры	44
HR	Pravila igre	46
한글		48
JP	ゲームのルール	50
繁		52
简		54
عربي	قوانين اللّعب	57

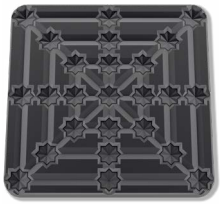
CONTENU



7 étoiles claires



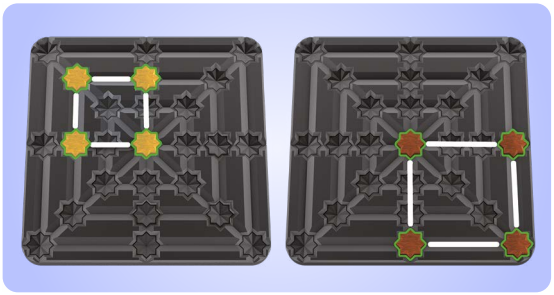
7 étoiles foncées



1 plateau de jeu comportant 25 emplacements reliés par des lignes

BUT DU JEU

Former un carré parfait de 4 étoiles de sa couleur, reliées par des lignes droites.



MISE EN PLACE

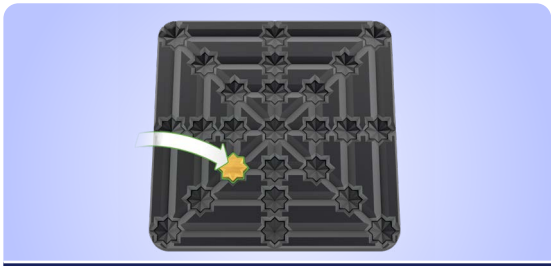
Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 7 étoiles correspondantes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir observé les étoiles commence.

Lors de votre tour, effectuez l'une des 2 actions suivantes :



Poser une étoile de sa couleur sur un **emplacement libre** du plateau.

OU

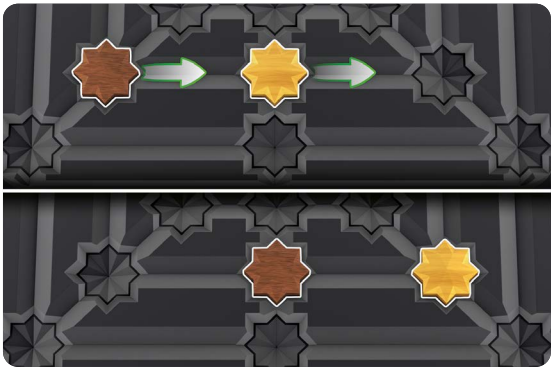


Déplacer une étoile de sa couleur.

Pour déplacer une étoile, faite-la glisser le long d'une ligne jusqu'à l'emplacement suivant.

Les déplacements peuvent s'effectuer à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

- **Si l'emplacement est vide**, rien ne se passe.
- **Si l'emplacement est occupé** par une autre étoile (de l'une ou l'autre couleur), vous pouvez pousser cette étoile **dans la même direction** sur l'emplacement connecté suivant. Vous ne pouvez cependant **pousser une étoile sur un autre emplacement** que si celui-ci est **vide.**

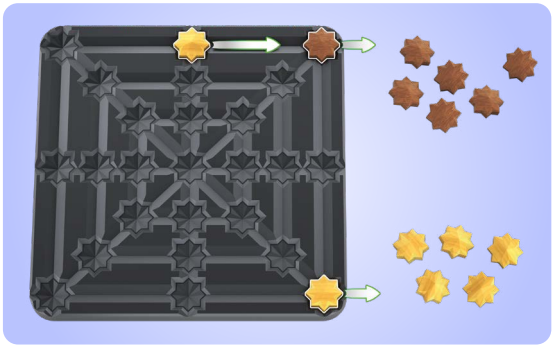


Note :

- Il n'est pas permis de pousser plus d'une étoile à la fois.
- Vous ne pouvez pas annuler le coup du joueur précédent en jouant le mouvement inverse.

Il est possible de pousser votre étoile ou celle de l'adversaire hors du plateau depuis le carré extérieur. Dans ce cas, l'étoile retourne en possession de son propriétaire et pourra être rejouée normalement.

Vous pouvez également faire sortir l'une de vos étoiles, située sur le carré extérieur, en la faisant glisser hors du plateau.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à former un carré de 4 étoiles de sa couleur reliées par des lignes droites remporte la partie. Ignorez les étoiles de votre adversaire.

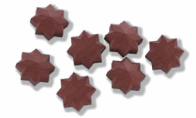
Si vous créez un carré pour votre adversaire en poussant une étoile, ce dernier remporte la partie.

De même, si votre mouvement forme simultanément un carré d'étoiles à votre couleur et à celle de l'adversaire, c'est ce dernier qui remporte la partie.

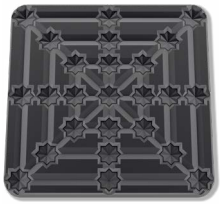
CONTENTS



7 light Stars



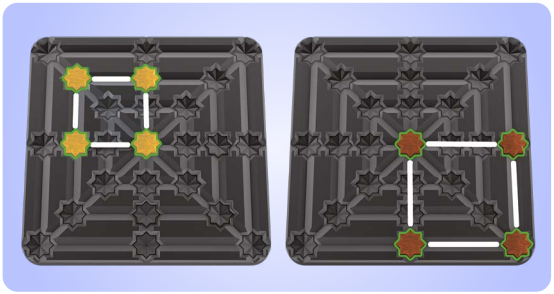
7 dark Stars



1 game board, with 25 spaces connected by lines

GOAL OF THE GAME

Form a perfect square of 4 Stars in your color, connected by straight lines.



SETUP

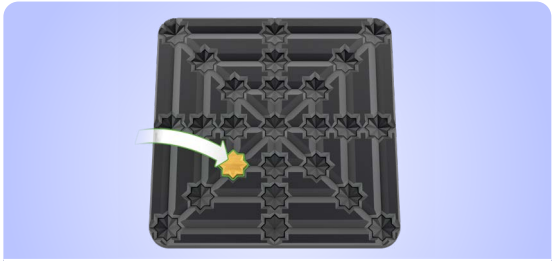
Place the game board in the center of the table.

Each player chooses a color and takes the 7 Stars of that color.

HOW TO PLAY

The player who last gazed at the stars goes first.

On your turn, play one of these 2 actions:



Place a Star of your color on a **free space** on the game board.

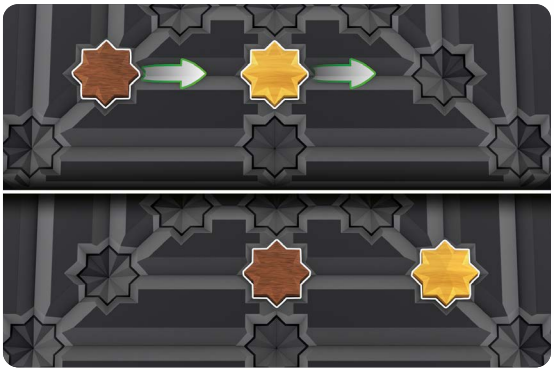
OR



Move a Star of your color.

To move your Star, slide it along a line onto the next connected space. You may move diagonally or orthogonally.

- **If the new space is empty**, nothing else happens.
- **If the new space is occupied** by another Star (of either color), you can push that Star **in the same direction** onto the next connected space. You can only **push a Star onto another space** if that space is **empty.**

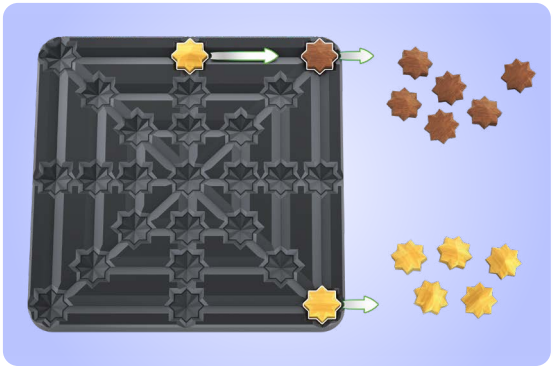


Note:

- You can only push one Star at a time.
- You cannot undo your opponent's previous turn by playing their action in reverse.

It is possible to push your own or your opponent's Star off the board from the outer square. If you do, that Star returns to its player and can be played again as normal.

You can also choose to move one of your own Stars off the board from the outer square.



END OF THE GAME

The winner is the player who forms a square of 4 Stars in their color using the straight lines. You can ignore your opponent's Stars when forming your square.

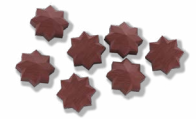
If you create a square for your opponent when you push their Star, they win.

If, when you push their Star, you simultaneously create squares for both you and your opponent, they win.

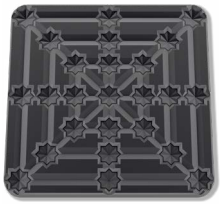
INHALT



7 helle Sterne



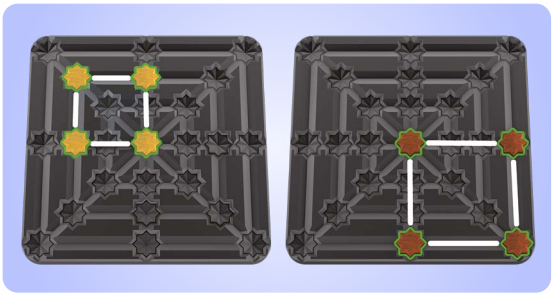
7 dunkle Sterne



1 Spielbrett
(mit 25 Feldern und Linien)

ZIEL DES SPIELS

Bildet ein Quadrat mit 4 Sternen eurer Farbe, die durch gerade Linien verbunden sind.



VORBEREITUNG

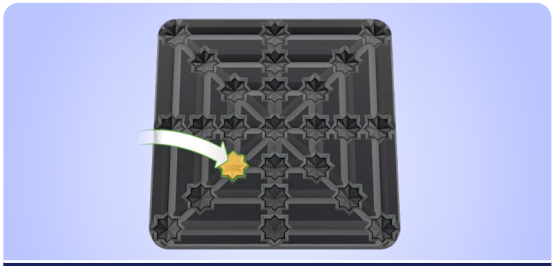
Legt das Spielbrett in die Mitte des Tischs.

Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die 7 Sterne dieser Farbe.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt die Sterne beobachtet hat, beginnt.

Führe in deinem Zug immer 1 der folgenden Aktionen aus:



Lege 1 Stern deiner Farbe in ein **freies Feld** auf dem Spielbrett.

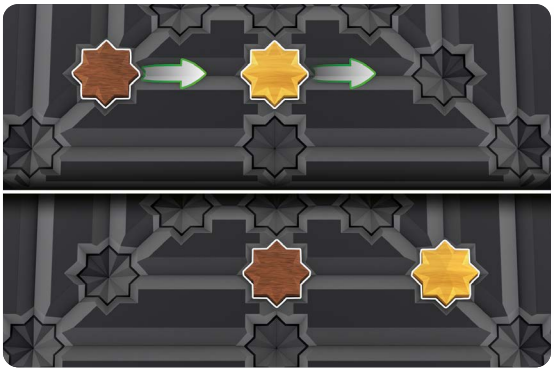
ODER



Bewege 1 Stern deiner Farbe.

Um einen Stern zu bewegen, schiebe ihn entlang einer Linie von seinem Feld zu einem angrenzenden Feld (waagerecht, senkrecht oder diagonal).

- **Ist das angrenzende Feld frei,** passiert nichts weiter.
- **Ist das angrenzende Feld bereits von einem anderen Stern belegt** (egal wem er gehört), schubse diesen Stern entlang einer Linie **in derselben Richtung** 1 Feld weiter (nicht um die Ecke). **Schubsen ist nur dann möglich, wenn das Feld,** auf das du den Stern schubsen willst, **frei ist.**

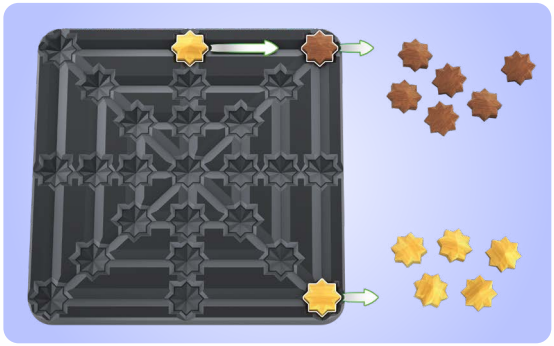


Hinweis:

- Du darfst in deinem Zug höchstens 1 Stern schubsen.
- Du darfst den Zug deines Gegenübers nicht rückgängig machen, indem du seine Aktion umgekehrt spielst.

Du darfst einen Stern, der am Rand des Spielbretts liegt, auch über den Spielbrettrand hinaus schubsen, egal wem er gehört. In diesem Fall nimmt die entsprechende Person den Stern wieder in ihren Besitz und darf ihn erneut verwenden.

Du darfst auch einen deiner Sterne, der am Rand des Spielbretts liegt, vom Spielbrett herunter bewegen und zurücknehmen.



SPIELENDE

Wer von euch zuerst ein Quadrat aus 4 eigenen Sternen bildet, gewinnt das Spiel. Dabei ist es egal, wo die Sterne des Gegenübers sind.

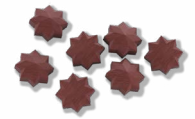
Wenn du durch Schubsen ein Quadrat aus den Sternen deines Gegenübers bildest, verschenkst du den Sieg.

Das Gleiche gilt, wenn du durch Schubsen im selben Zug 2 Quadrate bildest, 1 in jeder Farbe. In beiden Fällen gewinnt dein Gegenüber die Partie.

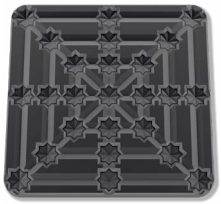
INHOUD



7 lichte sterren



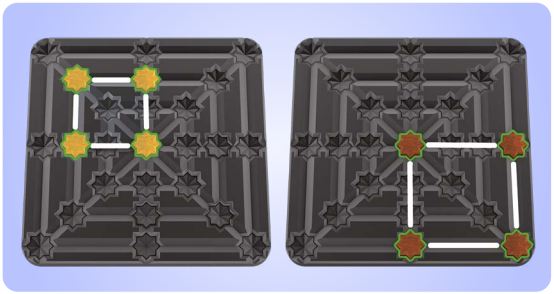
7 donkere sterren



1 spelbord met 25 vakjes verbonden door lijnen

DOEL VAN HET SPEL

Vorm een perfect vierkant met 4 sterren in jouw kleur, verbonden door rechte lijnen.



OPSTELLING

Plaats het spelbord midden op tafel.

Beide spelers kiezen een kleur en pakken de 7 sterren in die kleur.

SPELVERLOOP

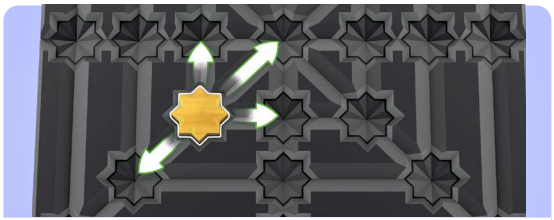
De speler die als laatste naar de sterren heeft gekeken, mag beginnen.

Tijdens je beurt kun je uit deze 2 opties kiezen:



Plaats een ster in jouw kleur in een **leeg vakje** op het spelbord.

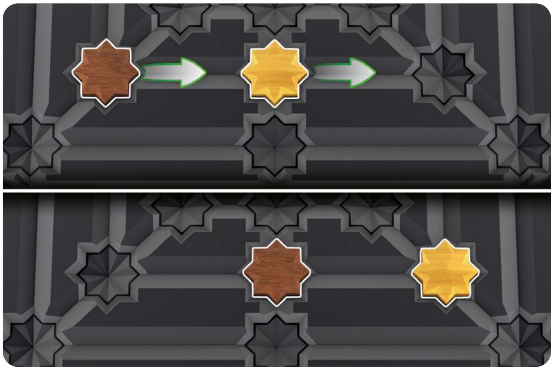
OF



Verplaats een ster in jouw kleur.

Als je je ster wilt verplaatsen, verschuif je hem over de lijn naar het volgende verbonden vakje. Je kunt sterren horizontaal, verticaal of diagonaal verschuiven.

- **Als het bestemmingsvakje leeg is**, gebeurt er niets.
- **Als het bestemmingsvakje al door een ster bezet is** (ongeacht de kleur), duw je die ster in dezelfde richting naar het volgende verbonden vakje door. **Je kunt een ster alleen naar een ander vakje doorduwen** als dat vakje **leeg is.**

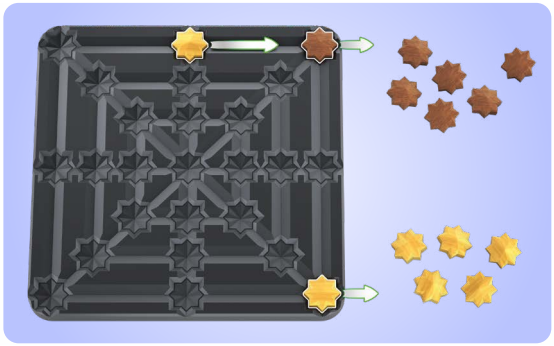


Let op:

- Je kunt slechts één ster tegelijkertijd verschuiven.
- Je mag de laatste zet van je tegenstander niet ongedaan maken door hun zet in omgekeerde volgorde te spelen.

Het is mogelijk om sterren van jezelf of van de tegenstander die zich in het buitenste vierkant op het spelbord bevinden van het bord te duwen. In dat geval kan je of kan de tegenstander die ster later gewoon weer spelen.

Je kunt er ook voor kiezen om een van je eigen sterren die zich in het buitenste vierkant op het spelbord bevinden van het bord te verplaatsen.



SPELEINDE

De speler die als eerste een vierkant maakt met 4 sterren in hun kleur en met rechte lijnen, is de winnaar. Sterren van je tegenstander onderbreken jouw vierkant hierbij niet.

Als je sterren verschuift en zo een vierkant voor de tegenstander maakt, wint de tegenstander.

Als je sterren verschuift en zo tegelijkertijd vierkanten voor jou én de tegenstander maakt, wint de tegenstander ook.

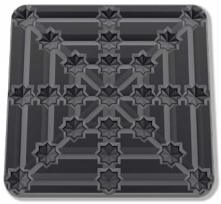
CONTENUTO



7 Stelle di colore chiaro



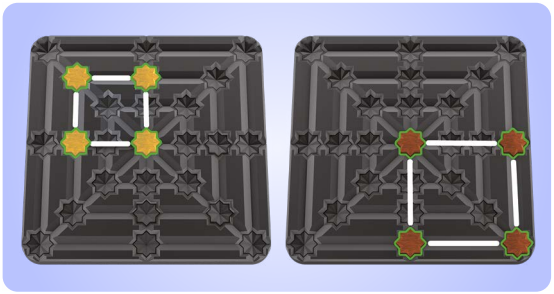
7 Stelle di colore scuro



1 piano di gioco con spazi collegati da linee

SCOPO DEL GIOCO

Formare un quadrato perfetto di 4 Stelle del proprio colore, collegato da linee diritte.



PREPARAZIONE

Posiziona il piano di gioco al centro del tavolo. Scegli un colore e prendi le 7 Stelle di quel colore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Comincia il giocatore che per ultimo ha guardato il cielo stellato, e ci si alterna.

Al tuo turno, scegli una delle seguenti azioni:



posizionare una Stella del tuo colore su uno **spazio vuoto** del piano di gioco;

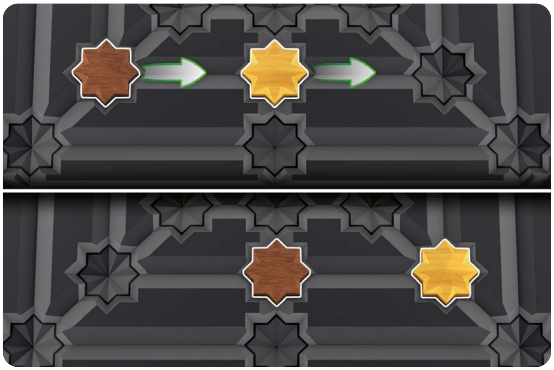
OPPURE



muovere una Stella del tuo colore.

Per muovere una Stella, falla scorrere lungo la linea fino allo spazio successivo collegato. Puoi muoverla diagonalmente o ortogonalmente.

- **Se il nuovo spazio è vuoto,** non accade nulla.
- **Se il nuovo spazio è occupato** da un'altra Stella (di qualsiasi colore), puoi **spingere** la Stella **nella stessa direzione**, fino allo spazio successivo collegato. **Puoi spingere una Stella in un altro spazio** solo se quest'ultimo è **vuoto.**

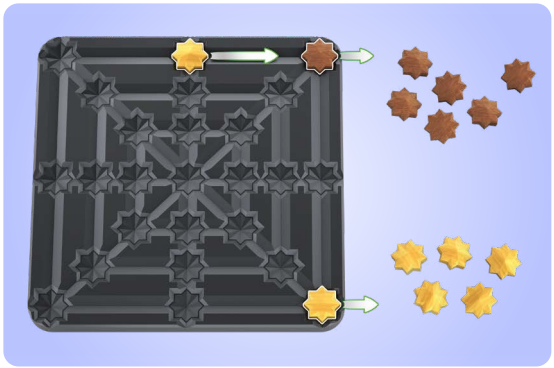


Note.

- Puoi spingere una Stella alla volta, e solo in linea retta.
- Non puoi annullare il turno precedente del tuo avversario effettuando la sua stessa mossa alla rovescia.

Puoi spingere una tua Stella o una Stella del tuo avversario fuori dal piano di gioco, oltre uno spazio esterno. Se lo fai, la Stella ritorna al suo proprietario e può essere rigiocata normalmente.

Puoi anche scegliere di muovere una delle tue Stelle fuori dal piano di gioco, oltre uno spazio esterno.



FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che forma un quadrato di 4 Stelle del proprio colore vince la partita. Si ignorano le Stelle dell'avversario.

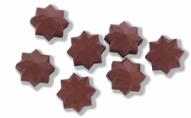
Se, dopo aver spinto una Stella, formi un quadrato di Stelle del tuo avversario, vince quest'ultimo.

Se, quando spingi una Stella dell'avversario, si formano due quadrati, uno del tuo colore e uno di quello dell'avversario, vince quest'ultimo.

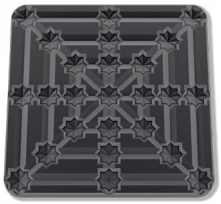
CONTENIDO



7 estrellas claras



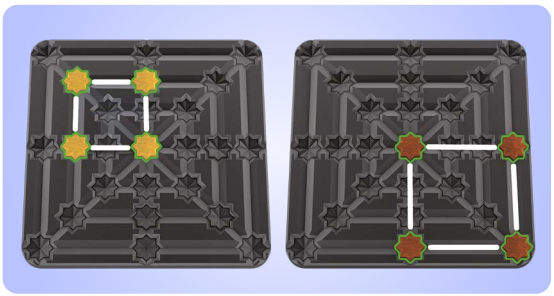
7 estrellas oscuras



1 tablero de juego con 25 casillas conectadas por líneas

OBJETIVO DEL JUEGO

Forma un cuadrado perfecto con 4 estrellas de tu color, conectadas por líneas rectas.



PREPARACIÓN

Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

Cada persona elige un color y toma las 7 estrellas de ese color.

CÓMO JUGAR

Empieza la persona que ha mirado más recientemente a las estrellas.

En tu turno, realiza una de estas dos acciones:



Coloca una estrella de tu color en una **casilla libre** del tablero.

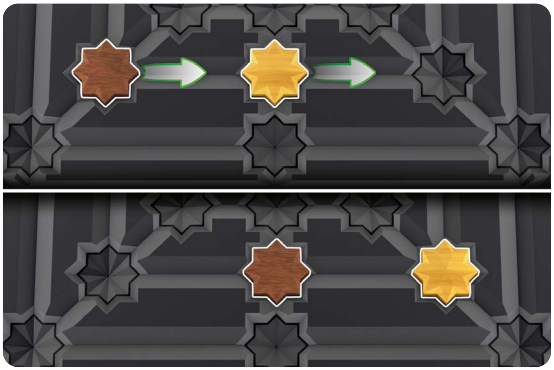
o



Mueve una estrella de tu color.

Para mover una estrella, deslízala por una línea hasta la siguiente casilla conectada. Puedes moverla en diagonal u ortogonalmente.

- **Si la nueva casilla está vacía,** no ocurre nada más.
- **Si la nueva casilla está ocupada** por otra estrella (de cualquier color), puedes empujarla **en la misma dirección** hasta la siguiente casilla conectada. Solo puedes **empujar una estrella a otra casilla** si esta está **vacía.**

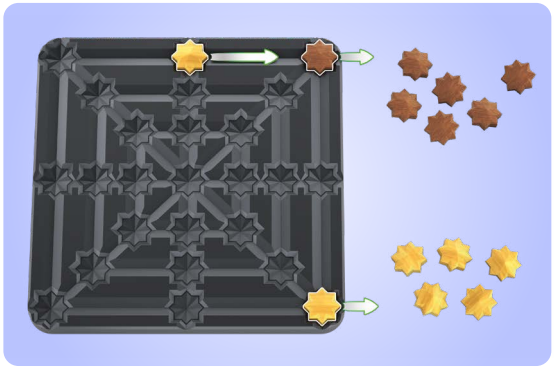


Nota:

- Solo puedes mover una estrella cada vez.
- No puedes deshacer el turno anterior de tu oponente jugando su acción a la inversa.

Es posible sacar del tablero tu propia estrella o la de tu oponente desde una casilla exterior. Si lo haces, la estrella regresa a quien pertenece y puede volver a jugarse con normalidad.

También puedes mover una de tus propias estrellas fuera del tablero desde la casilla exterior.



FIN DE LA PARTIDA

Gana quien forma un cuadrado de 4 estrellas de su color conectadas por líneas rectas. Puedes ignorar las estrellas de tu oponente al formar tu cuadrado.

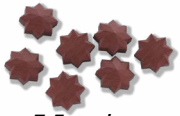
Si creas un cuadrado para tu oponente al empujar su estrella, gana.

Si, al empujar su estrella, creas cuadrados simultáneamente para ambos, tu oponente gana.

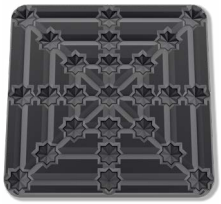
CONTEÚDO



7 Estrelas (de cor clara)



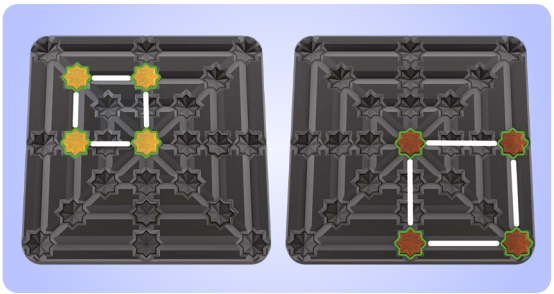
7 Estrelas (de cor escura)



1 tabuleiro com 25 espaços ligados por linhas

OBJETIVO DO JOGO

Formar um quadrado perfeito com 4 Estrelas da tua cor, ligadas por linhas retas.



PREPARAÇÃO

Coloca o tabuleiro no centro da mesa.

Cada jogador escolhe uma cor e fica com as 7 Estrelas dessa cor.

COMO JOGAR

O último jogador a olhar para o céu estrelado começa o jogo.

No teu turno, faz uma destas ações:



Coloca uma Estrela da tua cor num **espaço livre** do tabuleiro de jogo.

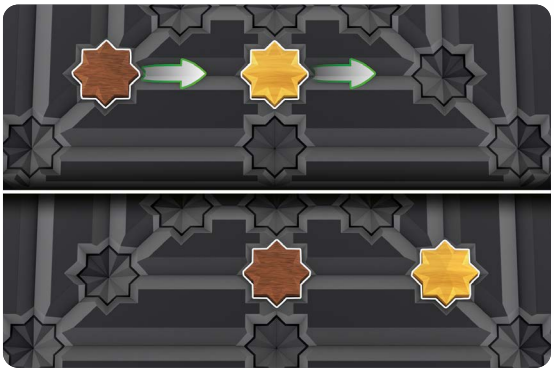
OU



Move uma Estrela da tua cor.

Para moveres uma Estrela da tua cor, desliza-a de um espaço para o próximo espaço ao longo da linha que os liga. Podes mover ortogonal ou diagonalmente.

- **Se o novo espaço para onde moves a Estrela está vazio,** nada mais acontece.
- **Se o novo espaço para onde moves a Estrela está ocupado** por outra Estrela (qualquer que seja a cor), podes empurrá-la **na mesma direção** para o próximo espaço que está ligado pela linha. Só podes **empurrar uma Estrela para outro espaço,** se esse espaço estiver **vazio.**

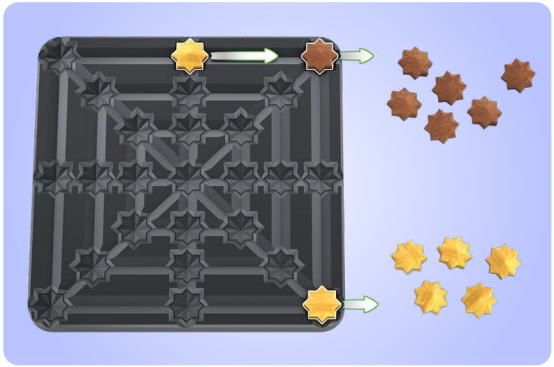


Nota:

- Só podes empurrar uma Estrela de cada vez e não podes empurrar Estrelas à volta dos cantos.
- Não podes anular o turno anterior do teu adversário jogando a sua ação ao contrário.

É possível empurrar a tua própria Estrela ou a Estrela do seu adversário para fora do tabuleiro a partir do quadrado mais exterior. Se o fizeres, essa Estrela é devolvida ao seu jogador e pode ser jogada normalmente em futuros turnos.

Também podes optar por mover uma das tuas Estrelas para fora do tabuleiro a partir do quadrado mais exterior.



FIM DO JOGO

O vencedor é o jogador que formar um quadrado de 4 Estrelas da sua cor, utilizando as linhas retas verticais e horizontais. Podes ignorar as Estrelas do teu adversário ao formar o teu quadrado.

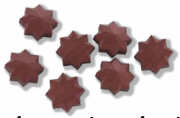
Se criares um quadrado para o teu adversário ao empurrares a Estrela dele, ele ganha.

Se, ao empurrares a Estrela dele, criares simultaneamente quadrados para ti e para o teu adversário, ele ganha.

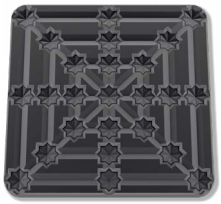
ZAWARTOŚĆ



7 jasnych gwiazdek



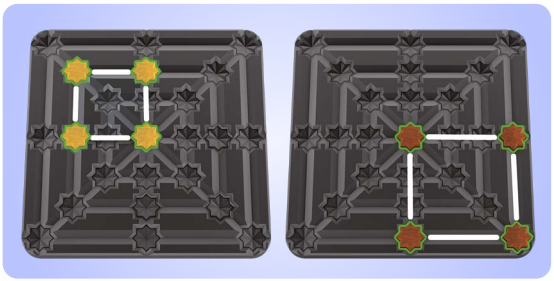
7 ciemnych gwiazdek



1 plansza do gry z 25 polami połączonymi liniami

CEL GRY

Ułóż połączony liniami prostymi kwadrat z 4 gwiazdek w swoim kolorze.



PRZYGOTOWANIE

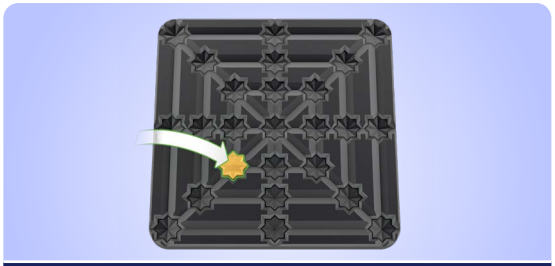
Połóż planszę do gry na środku stołu.

Każdy gracz wybiera kolor, bierze wszystkie 7 gwiazdek w tym kolorze kolorze i kładzie je przed sobą.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia podziwiała gwiaździste niebo.

Podczas swojej tury wykonaj jedną z dwóch akcji:



Umieść gwiazdkę w swoim kolorze na **wolnym polu** na planszy.

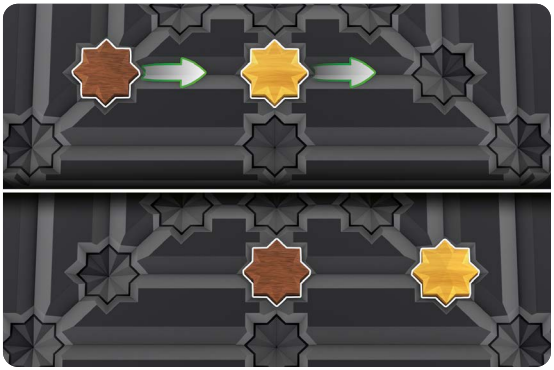
LUB



Przemieść jedną **ze swoich gwiazdek**.

Aby przemieścić swoją gwiazdkę, przesuń ją na sąsiednie pole wzdłuż linii w wybranym przez siebie kierunku (pionowo, poziomo lub na skos).

- **Jeśli miejsce**, na które przesuwasz gwiazdkę, **jest puste** – nic się nie dzieje.
- **Jeśli to pole jest już zajęte** przez inną gwiazdkę (dowolnego koloru), przepchnij ją **w tym samym kierunku** na sąsiednie połączone pole. Możesz przesunąć gwiazdkę w nowe miejsce tylko, jeśli jest ono puste.

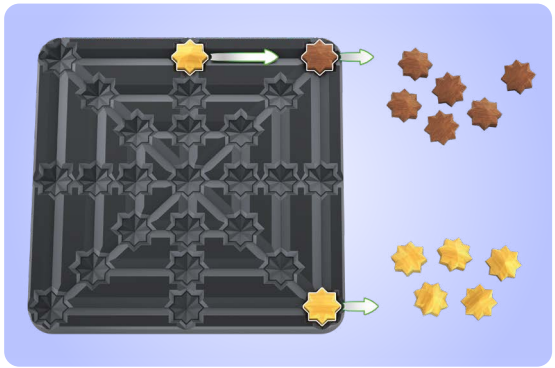


Uwaga:

- Możesz przepchnąć tylko jedną gwiazdkę naraz i tylko w linii prostej.
- Nie możesz „cofnąć" poprzedniego ruchu przeciwnika, wykonując jego akcję w odwrotnej kolejności.

Możesz przepchnąć gwiazdkę (swoją lub przeciwnika) poza planszę, jeśli znajduje się ona na zewnętrznym polu (czyli przy krawędzi planszy). Taka gwiazdka wraca do właściciela i może być ponownie użyta.

Możesz również przemieścić jedną ze swoich gwiazdek z zewnętrznego pola poza planszę.



KONIEC GRY

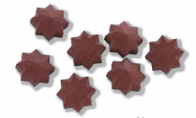
Pierwszy gracz, który utworzy kwadrat z 4 połączonych liniami prostymi gwiazdek w swoim kolorze, wygryw. Zignoruj gwiazdki przeciwnika.

Jeśli przepychając gwiazdkę, utworzysz kwadrat dla przeciwnika (z gwiazdek w jego kolorze) **albo** zrobisz to zarówno dla siebie, jak i dla drugiej osoby grającej – w obu przypadkach przegrywasz.

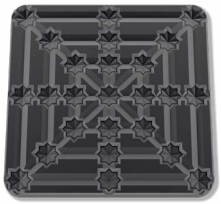
MÄNGU OSAD



7 heledat tähte



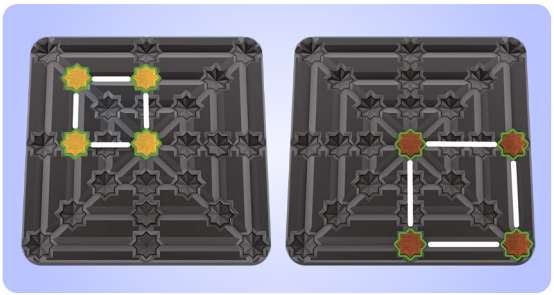
7 tumedat tähte



1 mängulaud 25 joontega ühendatud punktiga

MÄNGU EESMÄRK

Moodusta ruut enda värvi 4 tähest ja neid ühendavatest sirgjoontest.



ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

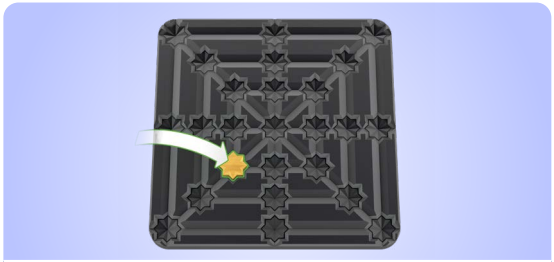
Aseta mängulaud laua keskele.

Iga mängija valib värvi ja võtab sama värvi 7 tähte.

MÄNGU KÄIK

Alustab mängija, kes viimati tähti vaatas.

Oma käigukorra ajal saad teha ühe neist 2 tegevusest:



Aseta oma värvi **täht** mängulaual **vabale kohale**.

VÕI

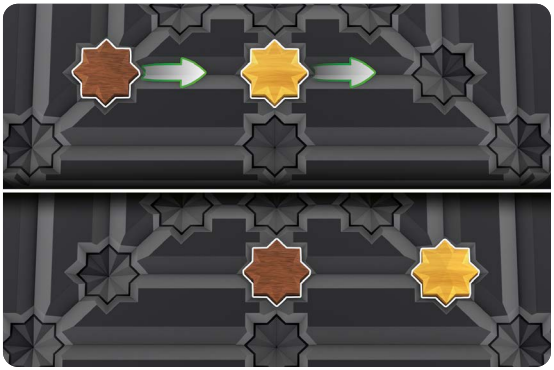


Liiguta oma värvi **tähte.**

Tähe liigutamiseks libista seda joont mööda järgmise ühendatud punktini. Võid liikuda diagonaali mööda või otse.

- **Kui uus punkt on vaba**, ei juhtu midagi muud.
- **Kui uues punktis asub** (ükskõik mis värvi) **teine täht**, võid lükata selle tähe **samas suunas** järgmisele ühendatud punktile.

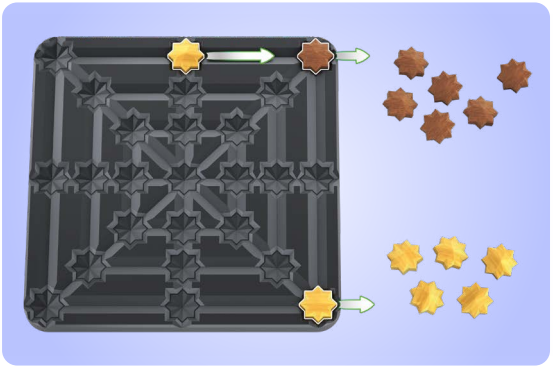
Saad tähte järgmisele punktile lükata ainult siis, kui too punkt on vaba.



NB!

- Korraga saad liigutada ainult ühte tähte
- Ei saa tagasi pöörata vastase eelmist käiku, korrates tema tegevusi vastassuunaliselt.»

Välimiselt ruudult on võimalik enda või vastase tähte mängulaualt välja lükata. Sellisel juhul saab mängija tähe tagasi ja seda saab taas tavapäraselt kasutada.
Ka enda tähte on võimalik välimiselt ruudult mängulaualt välja lükata.



MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes moodustab ruudu enda värvi 4 tähest ja neid ühendavatest sirgjoontest. Ruudu moodustamisel võid eirata vastase tähti.

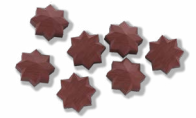
Kui moodustad vastase tähte lükates vastase tähtedest ruudu, siis võidab vastane.

Kui nende tähte lükates tekivad samaaegselt ruudud vastasel ja sinul, siis vastane võidab.

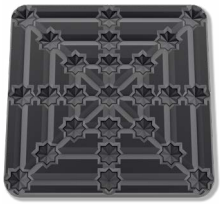
SPĒLES KOMPLEKTS



7 gaišas zvaigznes



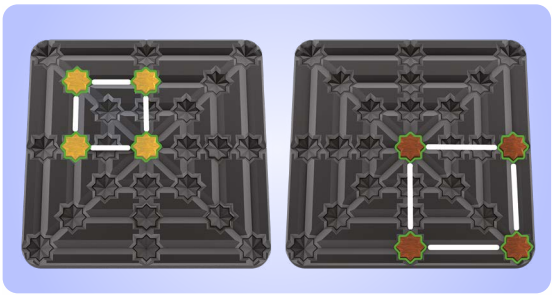
7 tumšas zvaigznes



1 spēles laukums ar 25 lauciņiem, kas savienoti ar līnijām

SPĒLES MĒRĶIS

Izveido kvadrātu ar 4 savas krāsas zvaigznēm, kas savienotas ar taisnām līnijām.



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

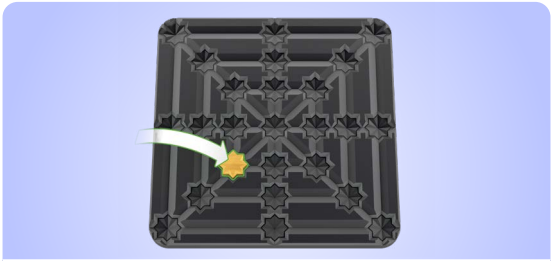
Novietojiet spēles laukumu galda vidū.

Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un paņem visas 7 zvaigznes šajā krāsā.

SPĒLES GAITA

Spēli uzsāk spēlētājs, kurš pēdējais ir vēries zvaigznēs.

Savā gājienā spēlētājs veic vienu no 2 darbībām:



Novieto zvaigzni savā krāsā un **brīva lauciņa** spēles laukumā.

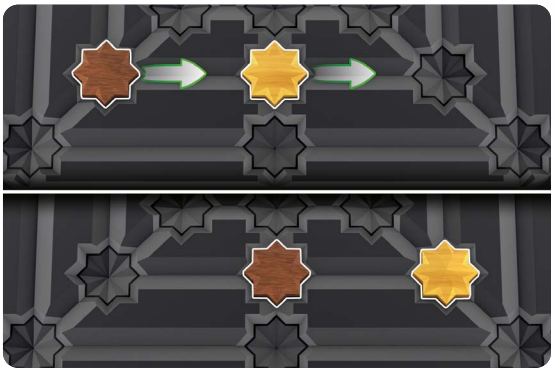
VAI



Pārvieto zvaigzni savā krāsā.

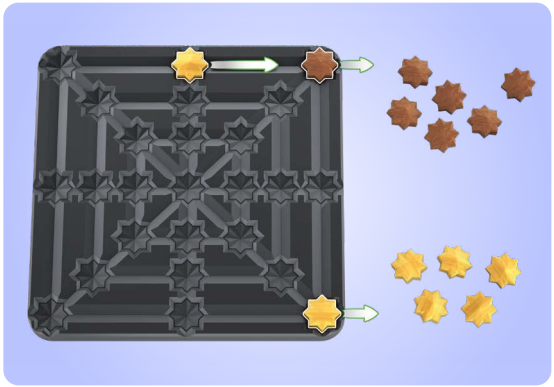
Lai pārvietotu savu zvaigzni, spēlētājs to pārbīda uz nākamo savienoto vietu. Pārvietot drīkst diagonāli, horizontāli vai vertikāli.

- **Ja jaunais lauciņš ir tukšs,** nekas cits nenotiek.
- **Ja jaunajā lauciņā jau atrodas** kāda cita zvaigzne (jebkurā krāsā), šo zvaigzni drīkst pastumt uz nākamo savienoto lauciņu **tajā pašā virzienā. zvaigzni pastumt uz nākamo lauciņu drīkst tikai tad, ja šis lauciņš ir tukšs.**



Piezīme:

- Drīkst pastumt tikai vienu zvaigzni vienā reizē.
- Nav atļauts atcelt pretinieka iepriekšējo gājienu, veicot viņa veikto darbību pretējā virzienā.



No ārējā lauciņa ir atļauts izstumt savu vai pretinieka zvaigzni ārpus spēles laukuma. Ja tas tiek izdarīts, zvaigzne atgriežas pie tās īpašnieka un var tikt atkal izspēlēta kā parasti.

Tāpat spēlētājs arī drīkst vienu no savām zvaigznēm izbīdīt ārpus laukuma no ārējā lauciņa.

SPĒLES BEIGAS

Spēlētājs, kurš pirmais izveido kvadrātu no 4 zvaigznēm savā krāsā, izmantojot taisnas līnijas. Pretinieka zvaigznes drīkst ignorēt, šo kvadrātu veidojot.

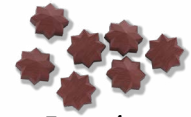
Ja spēlētājs nejauši izveido kvadrātu pretinieka krāsā, pastumjot viņa zvaigzni, tad pretinieks uzvar.

Ja spēlētājs, pastumjot pretinieka zvaigzni, vienlaicīgi izveido kvadrātu gan sev, gan viņam, tad pretinieks uzvar.

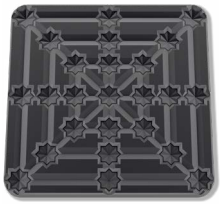
ŽAIDIMO RINKINYS



7 šviesios žvaigždės



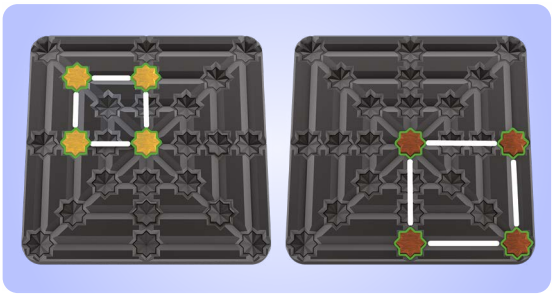
7 tamsios žvaigždės



1 žaidimo lenta su 25 laukeliais, kurie sujungti linijomis

ŽAIDIMO TIKSLAS

Naudodami 4 savo spalvos žvaigždes, sukurkite tiesiomis linijomis sujungtą kvadratą.



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą ir pasiima 7 tos spalvos žvaigždes.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris paskutinis žiūrėjo į žvaigždes.

Savo ėjimo metu, atlikite vieną iš šių 2 veiksmų:



Padėkite savo spalvos **žvaigždę tuščiame laukelyje** ant žaidimo lentos.

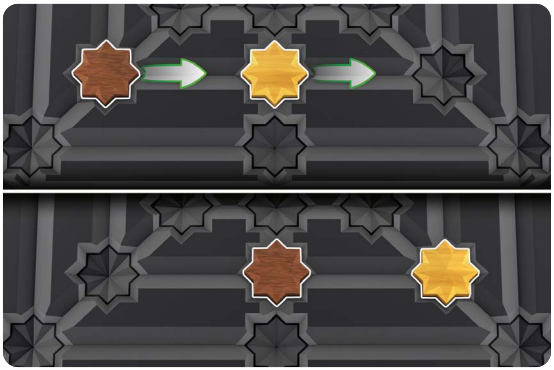
ARBA



Pajudinkite savo spalvos **žvaigždę.**

Norėdami pajudinti savo žvaigždę, slinkite ją pagal liniją iki gretimo sujungto laukelio. Žvaigždę galite judinti įstrižai, horizontaliai arba vertikaliai.

- **Jei tas gretimas laukelis tuščias,** nieko nenutinka.
- **Jei tas gretimas laukelis užimtas kitos** žvaigždės (bet kurios spalvos), stumkite tą kitą žvaigždę **ta pačia kryptimi** iki kito sujungto laukelio. **kitą žvaigždę galite stumti iki kito sujungto laukelio tik jeigu tas laukelis yra tuščias.**

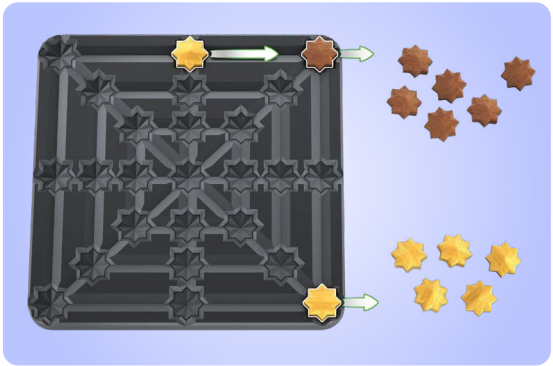


Pastabos:

- Vienu kartu galite nustumti tik vieną kitą žvaigždę.
- Negalite anuliuoti priešininko ankstesnio ėjimo atlikdami tą patį veiksmą atvirkščiai.

Galima išstumti savo arba priešininko žvaigždę, jei ji padėta ant vieno iš išorinio kvadrato laukelių. Išstumta žvaigždė grįžta pas savo žaidėją ir vėl gali būti padedama pagal įprastas taisykles.

Taip pat galite pasirinkti nuimti vieną iš savo ant išorinio kvadrato laukelių esančių žvaigždžių nuo žaidimo lentos.



ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris sukuria tiesiomis linijomis sujungtą kvadratą su 4 savo žvaigždėmis jo kampuose. Galite nepaisyti tarp to kvadrato kampų esančių priešininko žvaigždžių.

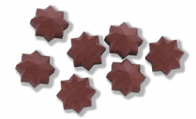
Jei nustumdami priešininko žvaigždę užbaigiate jo kvadratą, priešininkas laimi.

Jei nustumdami priešininko žvaigždę užbaigiate ir savo, ir priešininko kvadratą, laimi priešininkas.

CONȚINUT



7 Stele luminoase



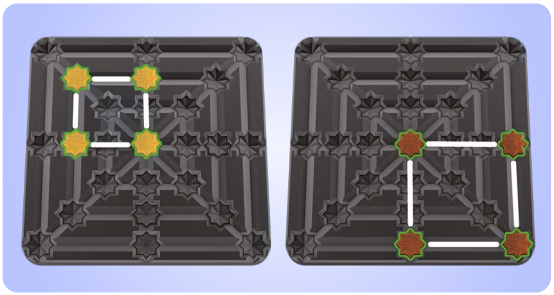
7 Stele întunecate



1 tablă de joc cu 25 de spații conectate prin linii

OBIECTIVUL JOCULUI

Formați un pătrat perfect din 4 Stele de culoarea proprie, conectate prin linii drepte.



PREGĂTIREA JOCULUI

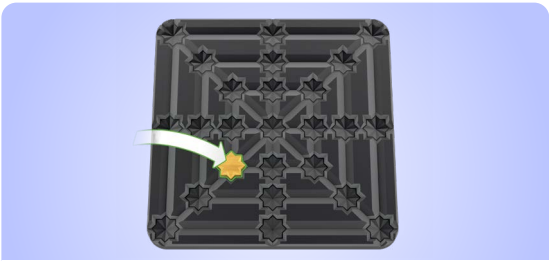
Plasați tabla de joc în mijlocul mesei.

Fiecare jucător alege o culoare și ia cele 7 Stele aferente.

CUM SE JOACĂ

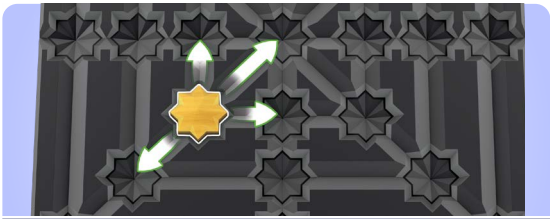
Începe jucătorul care a privit ultimul stelele.

În timpul unui tur, efectuați una dintre următoarele două acțiuni:



Plasați o Stea de culoarea proprie pe un **spațiu liber** de pe tabla de joc.

SAU

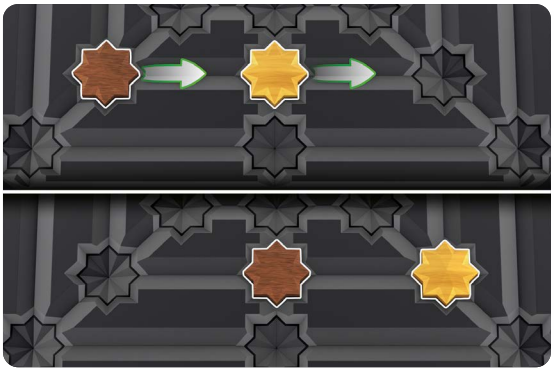


Mutați o Stea de culoarea proprie.

Pour déplacer une étoile, faite-la glisser le long d'une ligne jusquà l'emplacement suivant.

Les déplacements peuvent s'effectuer à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

- **Dacă noul spațiu este liber**, nu se întâmplă nimic.
- **Dacă noul spațiu este ocupat** de o altă Stea (de orice culoare), puteți împinge acea Stea **în aceeași direcție,** pe următorul spațiu conectat. Puteți împinge o Stea pe un alt spațiu numai dacă acel spațiu este liber.

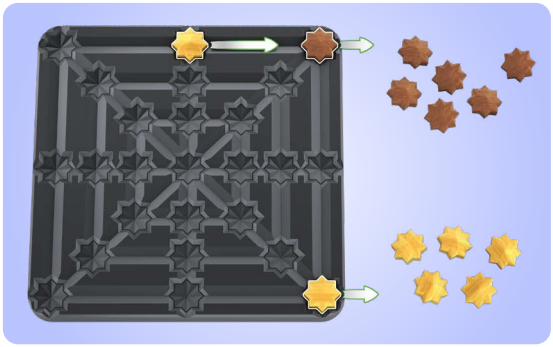


Observație:

- Puteți împinge doar o singură Stea o dată.
- Nu puteți anula mutarea anterioară a adversarului jucând acțiunea acestuia în sens invers.

Este posibil să împingeți propria Stea sau Steaua adversarului din margine în afara tablei de joc. Dacă faceți acest lucru, Steaua respectivă se întoarce la jucătorul căruia îi aparține și poate fi jucată din nou, în mod obișnuit.

De asemenea, puteți alege să mutați una dintre propriile Stele din margine în afara tablei de joc.



SFÂRȘITUL JOCULUI

Este declarat câștigător cel care formează un pătrat de 4 Stele folosind liniile drepte. Puteți ignora Stelele adversarului atunci când formați pătratul.

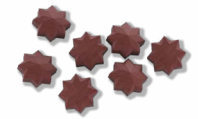
Dacă formați un pătrat pentru adversar atunci când împingeți Steaua acestuia, adversarul câștigă.

Atunci când împingeți Steaua adversarului, dacă se formează simultan pătratul propriu și pătratul adversarului, adversarul câștigă.

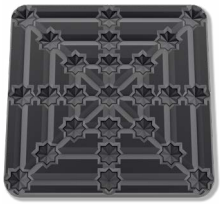
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



7 φωτεινά Αστέρια



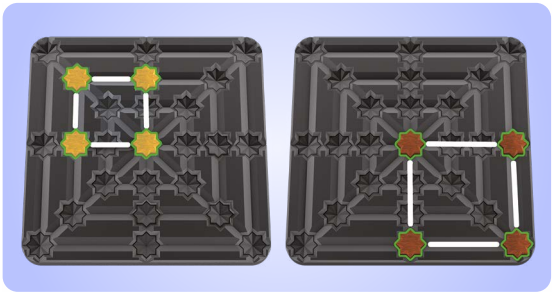
7 σκοτεινά Αστέρια



1 ταμπλό με 25 θέσεις που ενώνονται με γραμμές

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σχηματίστε ένα τέλειο τετράγωνο με 4 Αστέρια του χρώματος σας, που θα ενώνονται με γραμμές.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού.

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τα 7 Αστέρια αυτού του χρώματος.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης που πιο πρόσφατα κοίταξε τα αστέρια παίζει πρώτος.

Στο γύρο σας, εκτελείτε μια από αυτές τις 2 ενέργειες:



Τοποθετείτε ένα Αστέρι του χρώματος σας σε μια **ελεύθερη θέση** του ταμπλό.

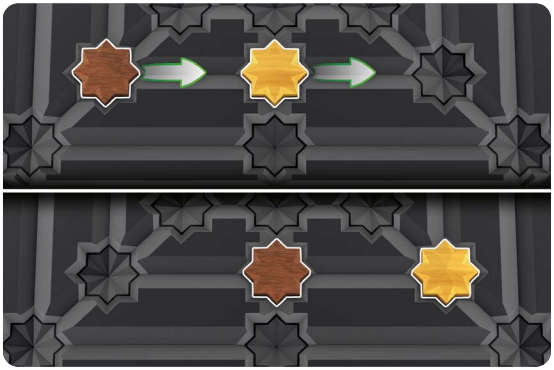
Η



Μετακινείτε ένα Αστέρι του χρώματος σας.

Για να μετακινήσετε ένα Αστέρι, σύρετε το κατά μήκος μιας γραμμής έως την επόμενη συνδεδεμένη θέση. Μπορείτε να κινηθείτε διαγώνια ή ορθογώνια.

- **Αν η νέα θέση είναι άδεια,** τίποτε άλλο δεν συμβαίνει.
- **Αν η νέα θέση είναι κατειλημμένη** από άλλο Αστέρι (οποιουδήποτε χρώματος), μπορείτε να σπρώξετε αυτό το Αστέρι **στην ίδια κατεύθυνση** έως την επόμενη συνδεδεμένη θέση. Μπορείτε να σπρώξετε ένα Αστέρι σε άλλη θέση, μόνο αν η άλλη θέση είναι άδεια.

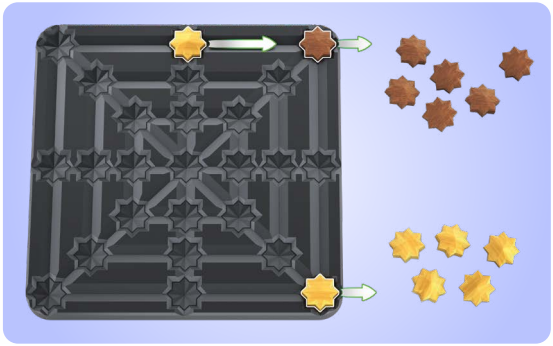


Σημείωση:

- Μπορείτε να σπρώξετε μόνο ένα Αστέρι τη φορά.
- Δεν μπορείτε να αναιρέσετε τον προηγούμενο γύρο του αντιπάλου σας παίζοντας το αντίθετο από την ενέργεια του.

Είναι πιθανό να σπρώξετε το δικό σας ή το αντίπαλο Αστέρι που βρίσκεται στο εξωτερικό τετράγωνο εκτός του ταμπλό. Αν το κάνετε, το Αστέρι επιστρέφει στον ιδιοκτήτη του και μπορεί να παιχτεί ξανά αργότερα.

Μπορείτε επίσης να μετακινήσετε ένα από τα δικά σας Αστέρια εκτός του ταμπλό από το εξωτερικό τετράγωνο.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Νικητής είναι ο παίκτης που θα σχηματίσει ένα τετράγωνο 4 Αστεριών του χρώματος του χρησιμοποιώντας τις γραμμές. Αγνοήστε τα Αστέρια του αντιπάλου σας όταν σχηματίζετε το τετράγωνο σας.

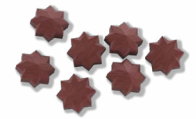
Αν σχηματίσετε ένα τετράγωνο για τον αντίπαλο σας όταν σπρώξετε ένα Αστέρι, νικάει εκείνος.

Αν, όταν σπρώξετε ένα Αστέρι, δημιουργήσετε ταυτόχρονα τετράγωνα και για τους δυο σας, νικάει ο αντίπαλος σας.

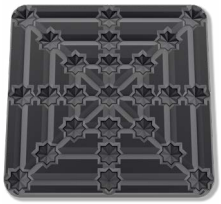
SADRŽAJ



7 svetlih zvezda



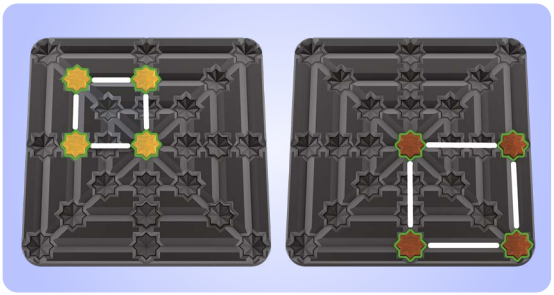
7 tamnih zvezda



1 tabla za igru sa 25 polja povezanih linijama

CILJ IGRE

Formirajte savršen kvadrat od 4 zvezde svoje boje, povezane pravim linijama.



POSTAVKA

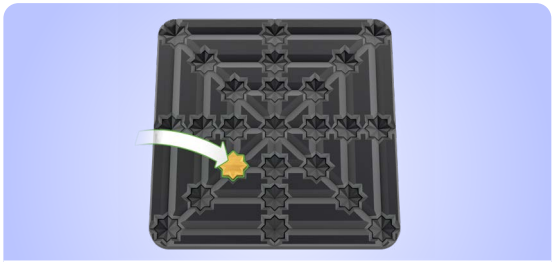
Postavite tablu za igru na sredinu stola.

Svaki igrač bira boju i uzima 7 zvezda te boje.

IGRANJE IGRE

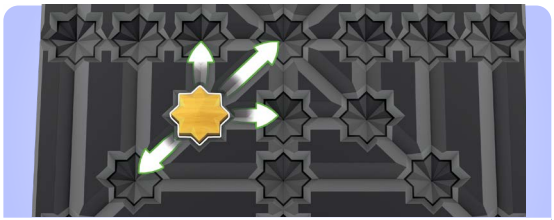
Igrač koji je poslednji posmatrao zvezde igra prvi.

Tokom svog poteza, odigrate jednu od sledeće 2 akcije:



Postavite zvezdu svoje boje na **slobodno polje** na tabli za igru.

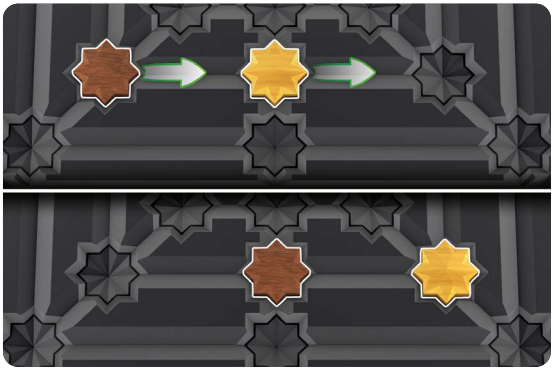
ILI



Pomerite zvezdu svoje boje.

Da biste pomerili svoju zvezdu, pogurajte je duž linije do sledećeg povezanog polja. možete se kretati dijagonalno ili pravolinijski.

- **Ako je novo polje prazno,** ništa se dodatno ne dešava.
- **Ako je novo polje zauzeto** drugom zvezdom (bilo koje boje), možete je gurnuti **u istom pravcu** na sledeće povezano polje. Zvezdu možete gurnuti na drugo polje samo ako je to polje prazno.

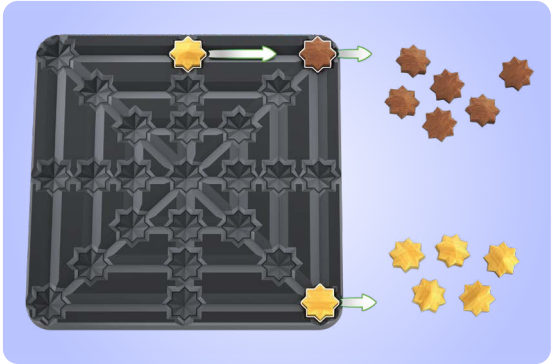


Napomena:

- Možete gurnuti samo jednu zvezdu po potezu,
- Ne možete poništiti protivnikov prethodni potez tako što ćete odigrati istu akciju unazad.

Moguće je da gurnete svoju ili protivnikovu zvezdu van table sa spoljnog kvadrata. ako to uradite, ta zvezda se vraća svom igraču i može ponovo biti odigrana kao i obično.

Takođe možete odlučiti da pomerite jednu od svojih zvezda van table sa spoljnog kvadrata.



KRAJ IGRE

Pobednik je igrač koji formira kvadrat od 4 zvezde svoje boje, povezane pravim linijama. Pri formiranju kvadrata možete zanemariti zvezde protivnika.

Ako gurnete protivnikovu zvezdu i time formirate kvadrat za njega, on pobeđuje.

Ako guranjem njegove zvezde istovremeno formirate kvadrat i za sebe i za protivnika, protivnik pobeđuje.

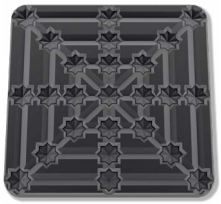
INNEHÅLL



7 ljusa stjärnor



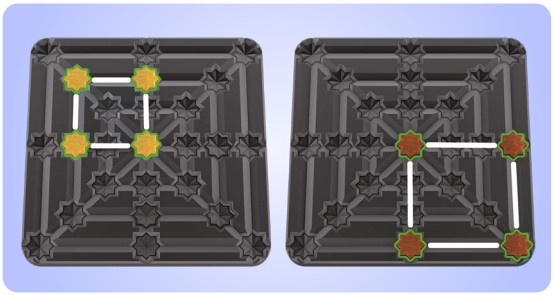
7 mörka stjärnor



1 spelplan, med 25 rutor sammanbundna av linjer

SPELETS MÅL

Bilda en perfekt kvadrat med fyra stjärnor i din färg, sammanbundna av raka linjer.



FÖRBEREDELSER

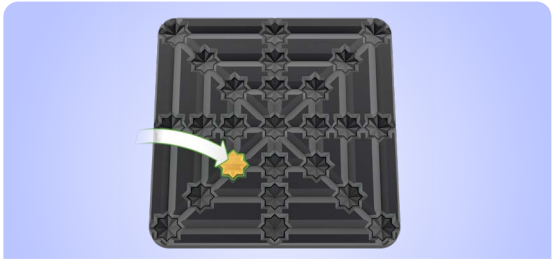
Placera spelplanen mitt på bordet.

Varje spelare väljer en färg och tar de sju stjärnorna i den färgen.

SPELETS GÅNG

Spelaren som senast stjärnskådade börjar.

Under din tur får du göra en av två handlingar:



Placera en stjärna i din färg på en **ledig plats** på spelplanen.

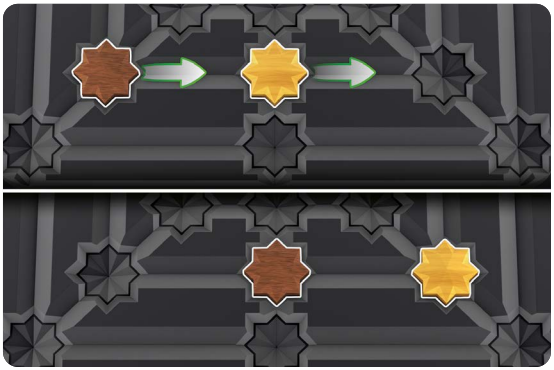
ELLER



Flytta en stjärna i din färg.

För att flytta din stjärna drar du den längs en linje, till nästa ruta. Du får flytta den så väl lodrätt och vågrätt som diagonalt.

- **Om målrutan är tom** händer inget mer.
- **Om det redan finns en stjärna** (oavsett färg) på rutan kan du knuffa den stjärnan **i samma riktning,** till nästa ruta. Du får bara knuffa en stjärna till en annan ruta om den rutan är tom.

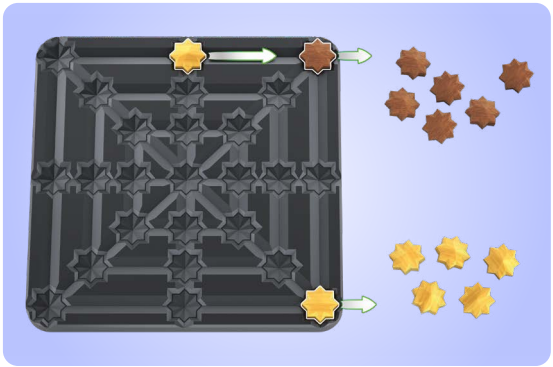


Obs!

- Du får bara knuffa en stjärna i taget.
- Du får inte ”ångra” din motståndares senaste tur genom att göra dess handling fast tvärtom.

Det är möjligt att knuffa ut din eller din motståndares stjärna från planen om den är på den yttersta rutan. Då återvänder den stjärnan till sin spelare och kan spelas igen som vanligt.

Du kan även välja att flytta ut en av dina stjärnor från planen om den befinner sig på ytterkanten.



SPELETS SLUT

Den spelare som först bildar en kvadrat med fyra stjärnor i sin färg med de raka linjerna vinner. Du kan bortse från din motståndares stjärnor när du bildar din kvadrat.

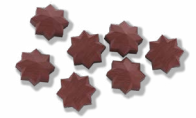
Om du skapar en kvadrat åt din motståndare när du knuffar motståndarens stjärna vinner motståndaren.

Om du skapar kvadrater åt både dig och din motståndare vinner motståndaren.»

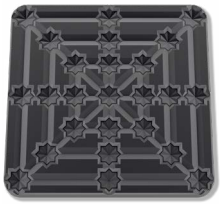
INNHOLD



7 lyse stjerner



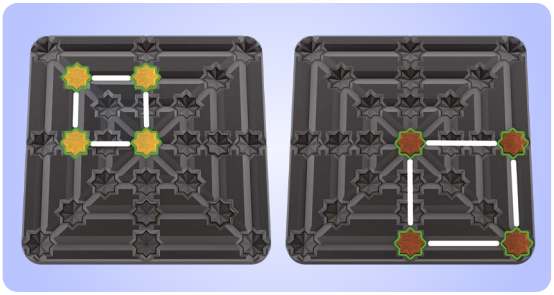
7 mørke stjerner



1 spillebrett med 25 felter knyttet sammen av streker

MÅLET MED SPILLET

Lag et kvadrat med fire stjerner i din farge knyttet sammen av rette streker.



FORBEREDELSER

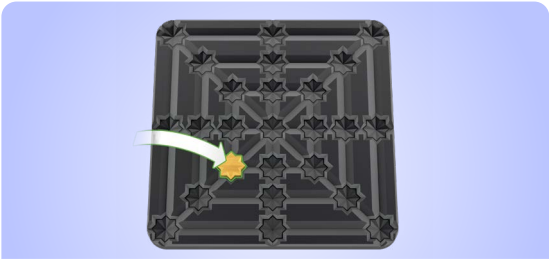
Legg spillebrettet midt på bordet.

Hver spiller velger en farge og tar sju stjerner av den fargen.

SPILLETS GANG

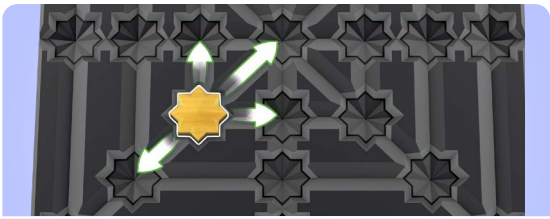
Spilleren som sist kikket på stjernene, begynner.

Når det er din tur, gjør du en av to ting:



Plasser en stjerne med din farge på et **ledig felt** på spillebrettet.

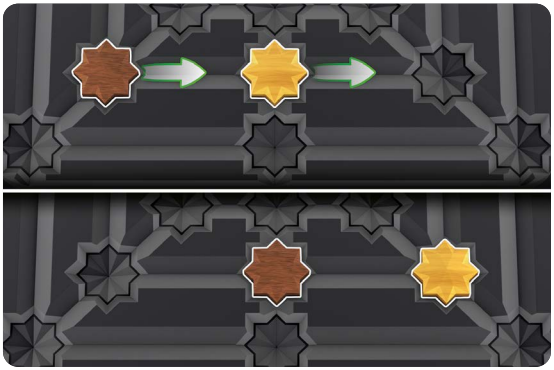
ELLER



Flytt en stjerne med din farge.

Du flytter stjernen din ved å dra den langs en linje til det neste feltet. Du kan flytte stjerner diagonalt eller i rett linje.

- **Hvis det nye feltet er tomt,** skjer det ikke noe mer.
- **Hvis det allerede er en stjerne på det nye feltet** (uansett farge), kan du skyve stjernen **i samme retning** til neste felt. Du kan bare skyve en stjerne til et nytt felt hvis det feltet er tomt.

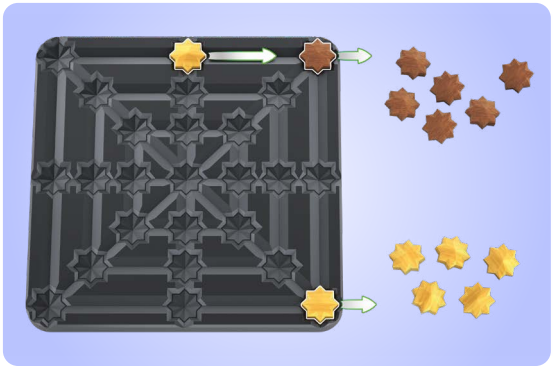


Merknad:

- Du kan skyve bare én stjerne om gangen.
- Du kan ikke reversere motstanderens forrige trekk ved å gjøre det samme trekket i motsatt retning.

Du kan skyve dine egne eller motstanderens stjerner av brettet fra de ytterste feltene. Hvis du gjør det, får spilleren stjernen tilbake og kan bruke den på nytt.

Du kan også flytte en av dine egne stjerner av brettet fra de ytterste feltene.



SPILLETS AVSLUTNING

Vinneren er spilleren som lager et kvadrat med fire stjerner i sin farge på de rette strekene. Du kan ignorere motstanderens stjerner når du trekker opp kvadratet ditt.

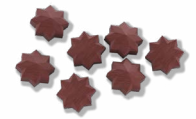
Hvis du lager et kvadrat for motstanderen når du skyver en stjerne, vinner motstanderen.

Hvis du skyver en stjerne og lager et kvadrat for deg og motstanderen samtidig, vinner motstanderen.

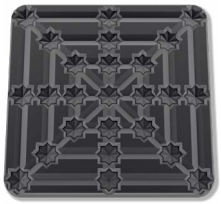
SISÄLTÖ



7 vaaleaa Tähteä



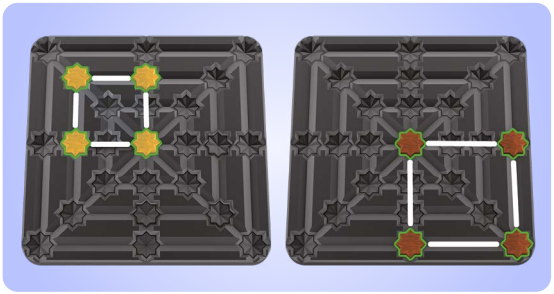
7 tummaa Tähteä



1 pelilauta, jossa 25 viivoilla yhdistettyä paikkaa

PELIN TAVOITE

Muodosta 4 omanvärisestäsi Tähdestä neliö, joka on yhdistetty suorilla viivoilla.



VALMISTELUT

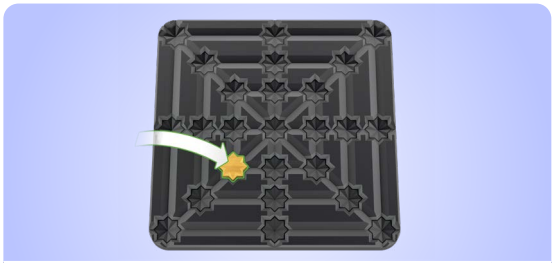
Asettakaa pelilauta pöydän keskelle.

Valitkaa värit ja ottakaa omanvärisenne 7 Tähteä.

PELIN KULKU

Viimeksi tähtiä katsellut pelaaja aloittaa.

Kun olet vuorossa, tee yksi näistä 2 toiminnosta:



Aseta omanvärisesi **Tähti** pelilaudalle **vapaaseen paikkaan.**

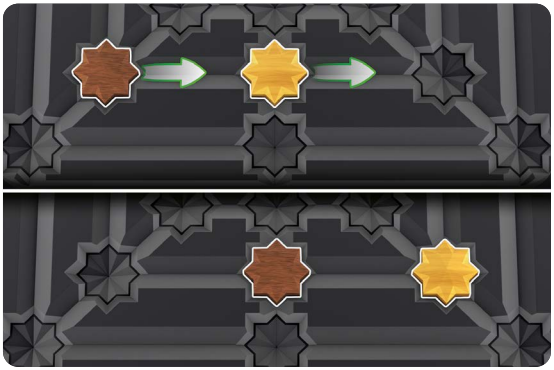
TAI



Siirrä omanväristäsi **Tähteä.**

Kun siirrät Tähteäsi, liu'uta sitä viivaa pitkin seuraavalle paikalle. Voit siirtää vaaka- tai pystysuoraan tai vinottain.

- **Jos uusi paikka on tyhjä,** ei tapahdu mitään muuta.
- **Jos uudessa paikassa on jo Tähti** (kumpaa tahansa väriä), voit työntää sitä **samaan suuntaan** seuraavalle viivan yhdistämälle paikalle. Tähteä voi työntää seuraavalle paikalle vain, jos se paikka on tyhjä.

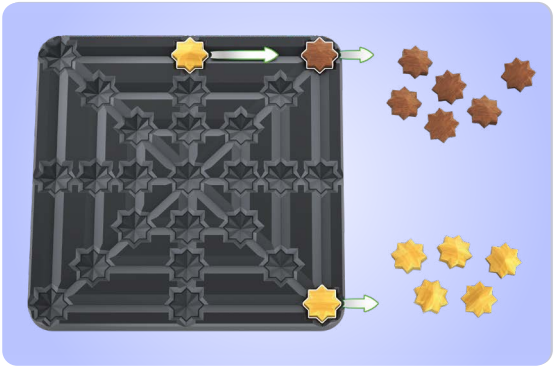


Huomaa:

- Saat työntää vain yhtä Tähteä kerrallaan.
- Et saa perua vastustajasi äskeistä vuoroa eli et saa pelata hänen siirtoaan päinvastaiseen suuntaan.

On mahdollista työntää uloimmalla neliöllä oleva oma tai vastustajan Tähti ulos pelilaudalta. Jos teet niin, Tähti palaa omistajalleen ja on jälleen hänen käytössään.

Voit myös päättää siirtää uloimmalla neliöllä olevan oman Tähtesi ulos pelilaudalta.



PELIN LOPPU

Pelin voittaa se, joka muodostaa 4 omasta Tähdestään neliön, jota suorat viivat yhdistävät. Sillä ei ole merkitystä, onko neliön alueella vastustajan Tähtiä.

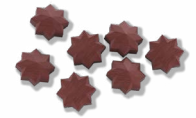
Jos työnnät vastustajasi Tähteä siten, että hänelle muodostuu neliö, hän voittaa.

Jos työnnät vastustajasi Tähteä siten, että muodostat yhtä aikaa neliön sekä itsellesi että vastustajallesi, hän voittaa.

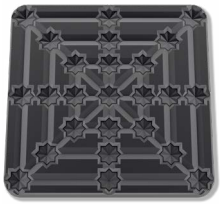
INDHOLD



7 lyse stjerner



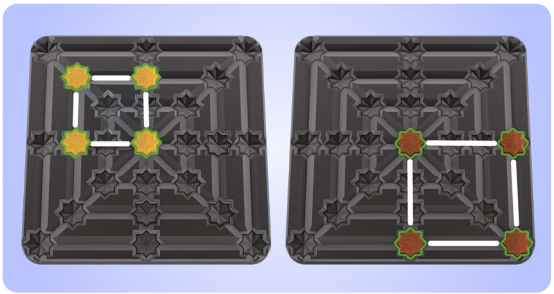
7 mørke stjerner



1 spillebræt med 25 felter, der er forbundet af streger

SPILLETS MÅL

Dan en danner en perfekt fikant med 4 stjerner i din farve, der er forbundet af lige linjer.



OPSÆTNING

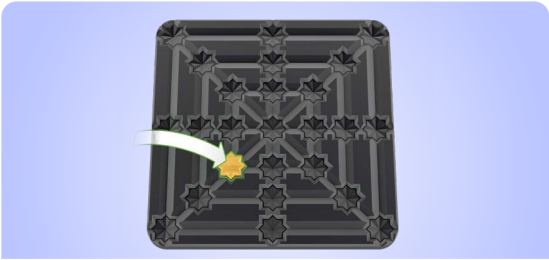
Placér spillepladen midt på bordet.

Hver spiller vælger en farve og tager 7 stjerner i den pågældende farve.

SÅDAN SPILLER I

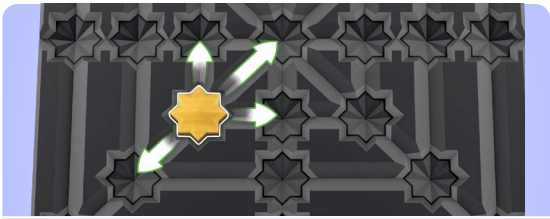
Spilleren, der sidst har kigget på stjerner, begynder spillet.

Når det er din tur, skal du vælge en af følgende handlinger:



Placér en stjerne i din farve på et **ledigt felt** på spillebrættet.

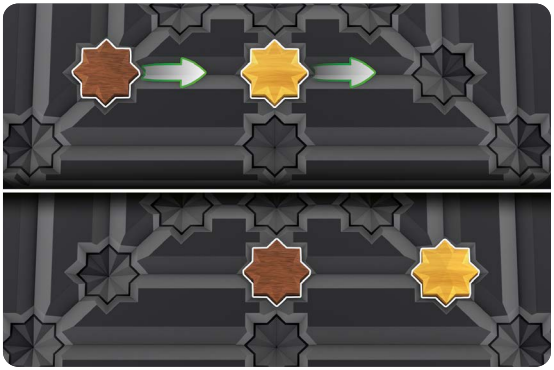
ELLER



Flyt en stjerne i din egen farve.

For at flytte din stjerne skal du skubbe den langs linjer til det næste forbundne felt. Du må flytte den diagonalt eller ortogonalt.

- **Hvis det nye felt er tomt,** sker der ikke mere.
- **Hvis det nye felt er optaget** af en anden stjerne (uanset farve), kan du skubbe den stjerne **i den samme retning** til det næste forbundne felt. Du må kun skubbe en anden stjerne hen til et andet felt, hvis det felt er tomt.

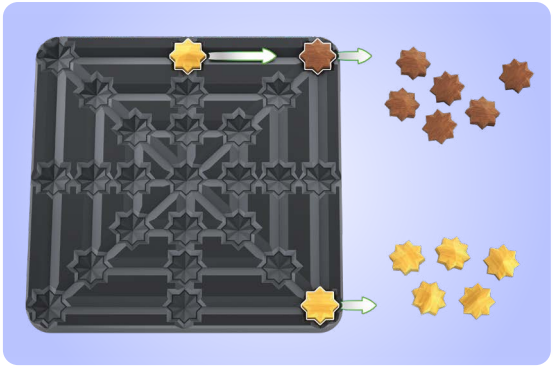


Bemærk:

- Du må kun skubbe én stjerne ad gangen.
- Du må ikke omgøre din modstanders tidligere ryk ved at spille deres tur omvendt.

Det er muligt at skubbe din egen eller din modstanders stjerne af brættet fra de yderste felter. Hvis det sker, returneres stjernen til sin ejer, hvorfra den kan spilles igen som normalt.

Du kan også vælge at flytte en af dine egne stjerner væk fra brættet fra et af de yderste felter.



SPILLETS AFSLUTNING

Vinderen er den spiller, der først danner en firkant bestående af 4 af deres stjerner ved hjælp af lige linjer. Du kan ignorere din modstanders stjerner, når du danner din firkant.

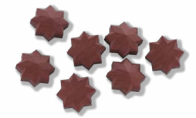
Hvis du danner en firkant for din modstander ved at skubbe til deres stjerne, vinder de.

Hvis du både danner en firkant for dig selv og din modstander, når du skubber deres stjerne, vinder din modstander.

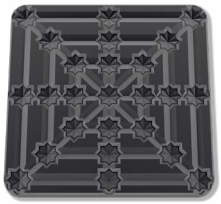
СЪДЪРЖАНИЕ



7 светли Звезди



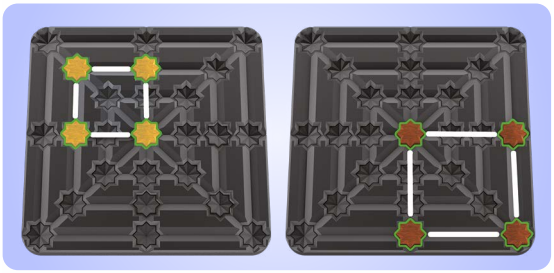
7 тъмни Звезди



1 игрално дъска с 25 полета, свързани с линии

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Оформи перфектен квадрат от 4 Звезди в твоя цвят, свързани с прави линии.



ПОДГОТОВКА

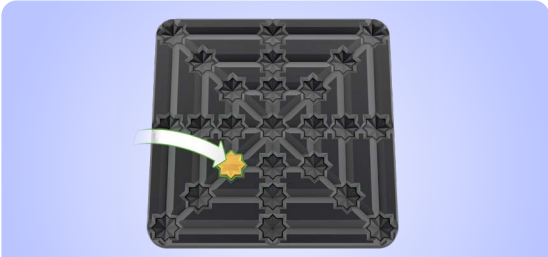
Поставете игралната дъска по средата на масата.

Всеки играч избира цвят и взима 7 Звезди от този цвят.

КАК СЕ ИГРАЕ

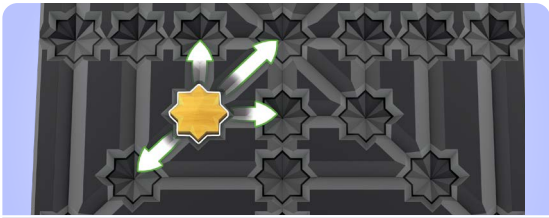
Играчът, който последен се е взирал в звездите, започва пръв.

Когати си на ход, избираш едно от следните две действия:



Да поставиш Звезда от твоя цвят на **свободно** поле на игралното поле.

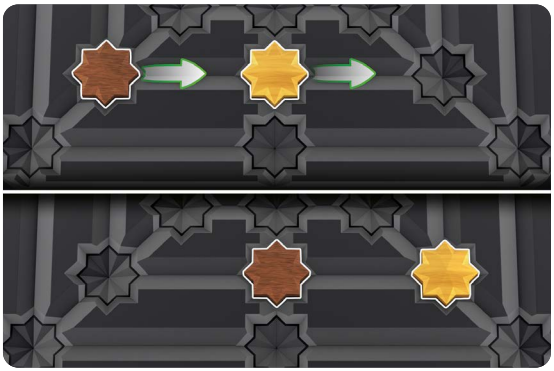
ИЛИ



Да преместиш Звезда от твоя цвят.

Преместването на Звездата става като я плъзнеш я по линията, към следващото свързващо пространство. Можеш да се движиш по диагонал или по права линия (хоризонтално или вертикално).

- **Ако новото поле е празно,** нищо допълнително не се случва.
- **Ако новото поле е заето** от друга Звезда (без значение от кой цвят), можеш да я избуташ **в същата посока** към следващото свързано поле. Можеш да избуташ Звезда само ако полето е следващото свободно.

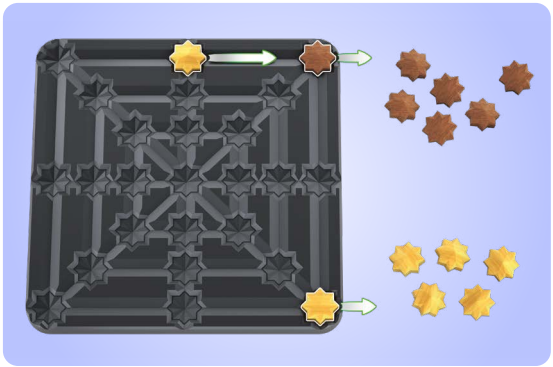


Забележка:

- Можеш да избуташ само една Звезда.
- Не е позволено да върнеш преден ход на противника като изиграеш обратен ход на техния предишен ход.

Възможно е да избуташ своя или противникова Звезда извън игралното поле. Ако това се случи, Звездата се връща при своя играч и може да се използва отново.

Можеш да избуташ една от Звездите си извън игралното поле през външния квадрат.



КРАЙ НА ИГРАТА

Победител е играчът, който първи създаде квадрат от 4 Звезди в своя цвят, свързани с прави линии. Можеш да не взимаш под внимание Звездите на противника при създаването на своя квадрат.

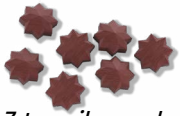
Ако създадеш квадрат за противника, докато избутваш негова Звезда — той печели.

Ако при избутването създадеш едновременно квадрат и за двама ви — печели противникът.

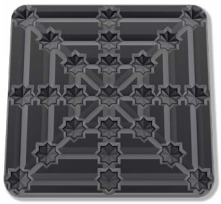
VSEBINA



7 svetlih zvezd



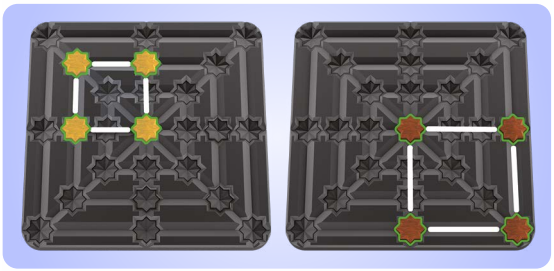
7 temnih zvezd



1 igralna plošča s 25 polji, povezanimi s črtami

CILJ IGRE

Ustvari kvadrat s 4 zvezdami v svoji barvi, povezanimi z ravnimi črtami.



PRIPRAVA

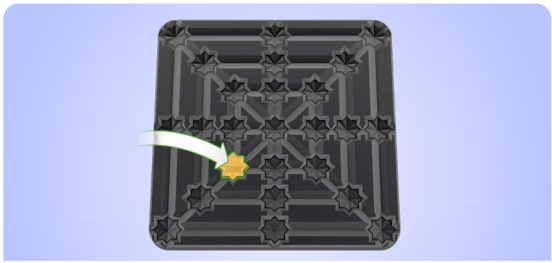
Igralno ploščo postavi med igralca na sredino igralne površine.

Vsak igralec izbere svojo barvo in prejme 7 zvezd te barve.

POTEK IGRE

Z igro prične igralec, ki je zadnji občudoval zvezde.

Vsako potezo izvedeš eno od 2 akcij:



Položi zvezdo svoje barve na **prosto polje** na igralni plošči.

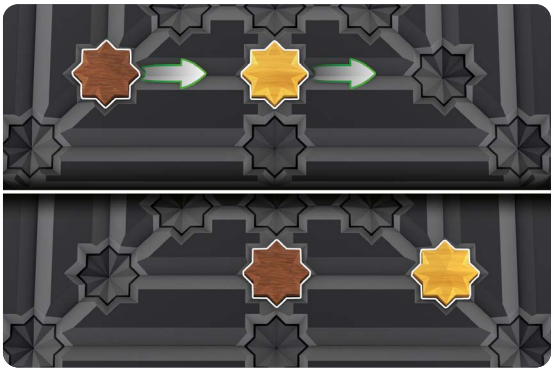
ALI



Premakni zvedo svoje barve.

Zvezdo premakneš vzdolž ravne črte do naslednjega povezanega polja. Dovoljeni so tudi diagonalni premiki.

- **Če je novo polje prazno,** se ne zgodi nič več.
- Če je novo polje zasedeno in je na njem druga zvezda (katere koli barve), potisni to zvezdo **v isti smeri** na naslednje povezano polje. zvezdo lahko potisneš na naslednje polje le, če je to polje prazno.

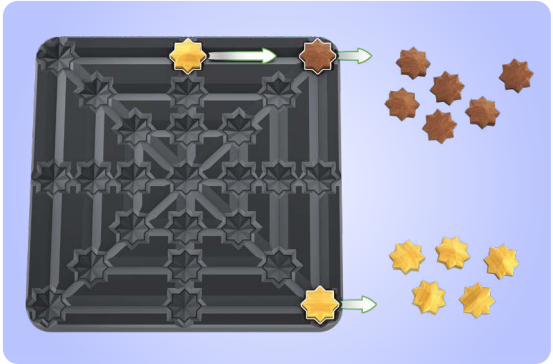


Pozor:

- Vedno lahko potisneš le eno zvezdo, le naravnost.
- Ne smeš odigrati poteze, ki bi zgolj izničila prejšnjo potezo nasprotnika.

Dovoljeno je potisniti zvezdo (svojo ali nasprotnikovo) z zunanjih polj na plošči v širno vesolje. Če to storiš, se zvezda vrne k svojemu lastniku in se jo kasneje lahko spet odigra.

Svojo zvezdo lahko premakneš z zunanjega polja na plošči v vesolje in si jo tako vrneš v zalogo.



KONEC IGRE

Igro zmaga tisti, ki prvi postavi 4 svoje zvezde v kvadrat, povezan z ravnimi črtami. Na to pozicija nasprotnikovih zvezd nima vpliva.

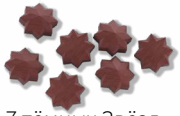
Če s potiskom nasprotnikove zvezde ustvariš kvadrat v njegovi barvi, si izgubil igro.

Če s potiskom nasprotnikove zvezde hkrati ustvariš kvadrat zvezd v svoji in v njegovi barvi, je zmagovalec nasprotnik.

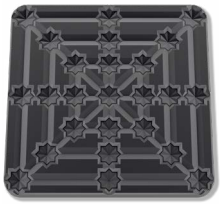
КОМПОНЕНТЫ



7 светлых Звёзд



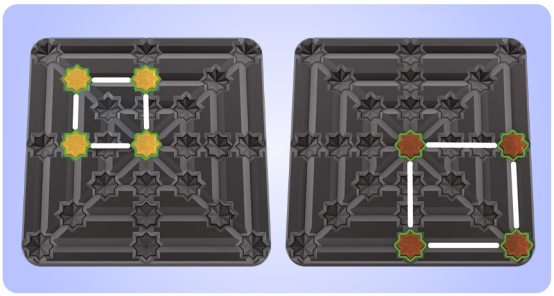
7 тёмных Звёзд



1 игровое поле с 25 ячейками, соединёнными линиями

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выстройте идеальный квадрат из 4 Звёзд своего цвета, соединённых прямыми линиями.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

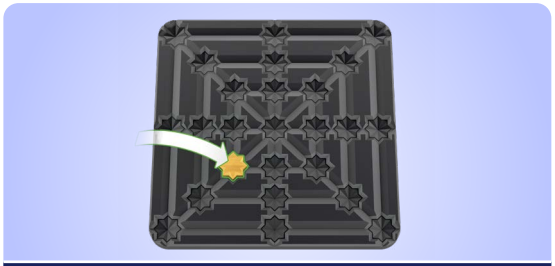
Поместите игровое поле в центр стола.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе 7 Звёзд этого цвета.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает тот, кто последним смотрел на звёзды.

В свой ход вы должны выполнить одно из следующих двух действий:



Выложить Звезду своего цвета на **свободную ячейку** игрового поля.

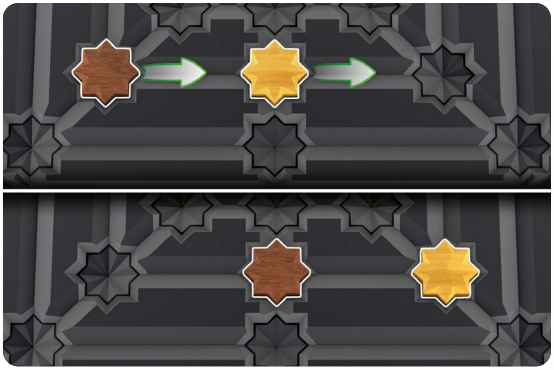
ИЛИ



Переместить Звезду своего цвета.

Чтобы переместить свою Звезду, передвиньте её по линии на соседнюю ячейку. Вы можете передвигать Звезду по диагонали или по вертикали/горизонтали.

- **Если эта новая ячейка свободна,** больше ничего не происходит.
- **Если эта новая ячейка занята** другой Звездой (любого цвета), вы можете столкнуть эту Звезду **в том же направлении** на следующую соединённую ячейку. вы можете столкнуть Звезду на другую ячейку, только если эта ячейка свободна.

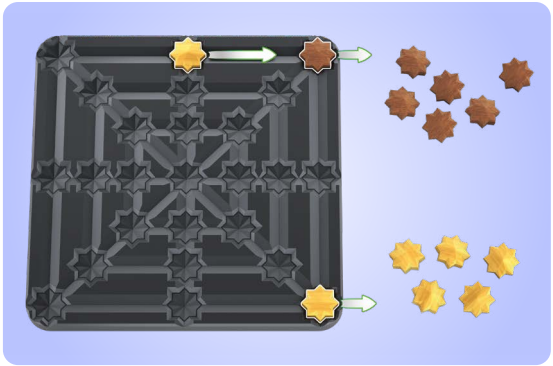


Примечание:

- Вы можете толкать только по одной Звезде за раз.
- Вы не можете отменить предыдущий ход противника, выполнив то же действие в обратном порядке.

Вы можете вытолкнуть за пределы игрового поля свою Звезду или Звезду соперника, находящуюся на одной из крайних ячеек. В таком случае Звезда возвращается к своему владельцу, и он снова может сыграть её в свой ход по обычным правилам.

Вы также можете в качестве перемещения снять с игрового поля свою Звезду, находящуюся на одной из крайних ячеек.



КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот игрок, который первым выстроит квадрат из 4 Звёзд своего цвета, соединённых прямыми линиями. Вы можете игнорировать Звёзды соперника, когда выстраиваете свой квадрат.

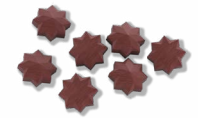
Если вы столкнули Звезду соперника, и у него выстроился квадрат, побеждает соперник.

Если вы столкнули Звезду соперника, и у вас обоих выстроился квадрат, также побеждает соперник.»

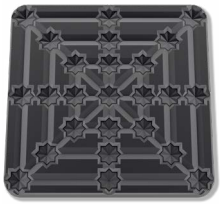
SADRŽAJ



7 svijetlih Zvijezda



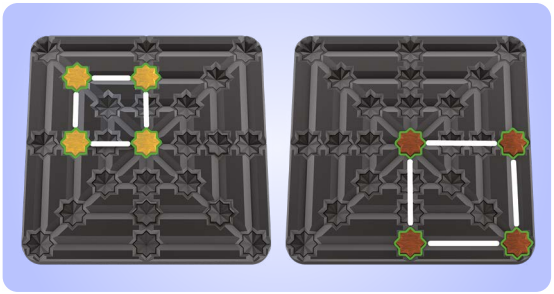
7 tamnih Zvijezda



1 ploča s 25 polja povezanih linijom

CILJ IGRE

Formirajte savršeni kvadrat od 4 Zvijezde svoje boje, povezan ravnim linijama.



POSTAVKA

Stavite ploču u sredinu stola.

Svaki igrač odabire boju i uzima 7 Zvijezda te boje.

TIJEK IGRE

Igrač koji je posljednji promatrao zvijezde započinje.

Na svom potezu odigrajte jednu od sljedeće dvije akcije:



Postavite Zvijezdu svoje boje na **slobodno polje** na ploči.

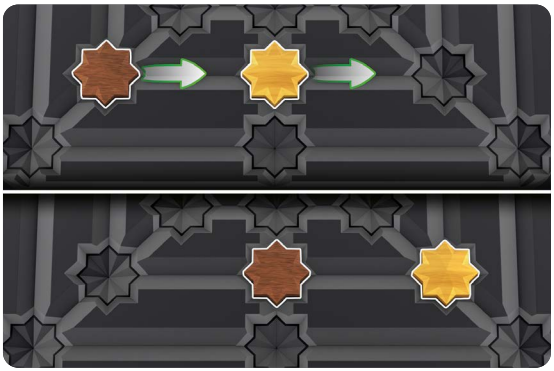
ILI



Pomaknite jednu Zvijezdu svoje boje.

Da biste pomaknuli Zvijezdu, povucite je duž linije na sljedeće povezano polje. Možete se kretati dijagonalno ili ortogonalno.

- **Ako je novo polje prazno,** ništa se drugo ne događa.
- **Ako je novo polje zauzeto** drugom Zvijezdom (bilo koje boje) odgurnite tu Zvijezdu **u istom smjeru** na sljedeće povezano polje. Zvijezdu smijete odgurnuti samo ako je polje na koje se gura prazno.

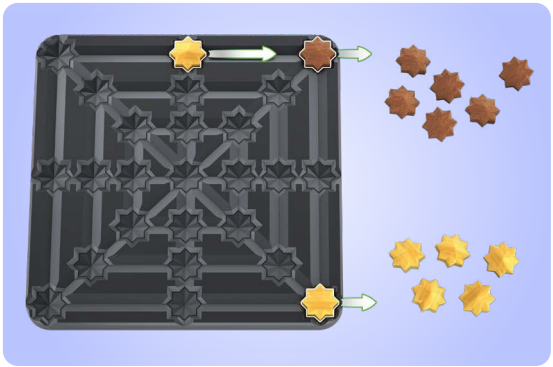


Napomena:

- Možete odgurnuti samo jednu Zvijezdu odjednom.
- Ne možete poništiti potez protivnika tako da odigrate njihovu akciju unatrag.

Moguće je odgurati vlastitu ili protivnikovu Zvijezdu izvan ploče; ta se Zvijezda vraća svom vlasniku i ponovno se može odigrati kao i obično.

Također možete dobrovoljno pomaknuti neku svoju Zvijezdu s vanjskog kvadrata izvan ploče.



KRAJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji prvi formira kvadrat od 4 Zvijezde svoje boje. Pritom možete zanemariti protivnikove Zvijezde.

Ako pri guranju protivnikove Zvijezde stvorite kvadrat za protivnika, on pobjeđuje.

Ako pri istom guranju istodobno stvorite kvadrate i za sebe i za protivnika, pobjeđuje protivnik.

구성물



밝은 별 7개



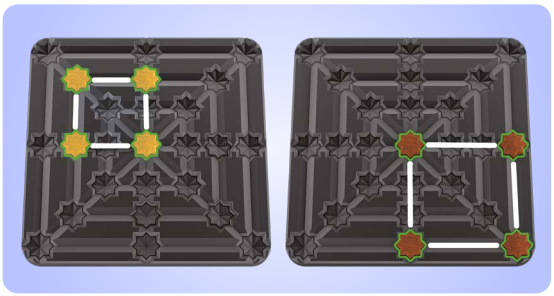
어두운 별 7개



칸 25개가 선으로 이어져 있는 게임판 1개

게임 목표

자기 색깔의 별 4개로, 직선으로 연결된 정사각형을 만드세요.



게임 준비

게임판을 탁자 중앙에 놓으세요.

각자 색깔을 하나 선택하고 그 색깔의 별을 7개씩 가져가세요.

게임 방법

가장 최근에 별을 본 사람이 먼저 시작합니다.

자기 차례가 되면, 2가지 행동 중 하나를 합니다.



게임판의 빈칸에 자기 색깔의 **별 1개를 배치합니다.**

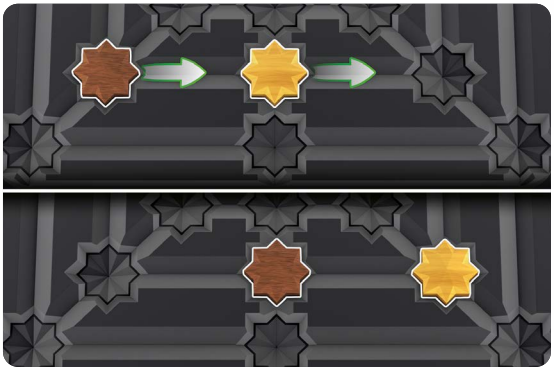
또는



자기 색깔의 **별 1개를 움직입니다.**

별을 움직일 때는 직선을 따라 연결된 다음 칸으로 밉니다. 직각으로는 물론 대각선으로 밀 수도 있습니다.

- 도착할 칸이 비어 있다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 도착할 칸에 다른 별(어떤 색이든)이 있다면, 그 별도 같은 방향으로 밀어, 연결된 다음 칸에 넣을 수 있습니다. 별을 다른 칸에 밀어 넣으려면 그 칸이 비어 있어야 합니다.

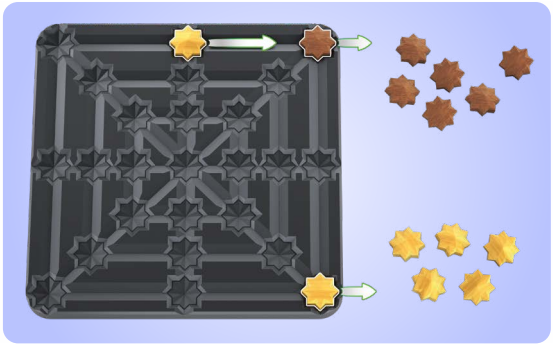


참고:

- 별은 한 번에 1개씩만 밀 수 있으며.
- 상대가 바로 전에 한 행동을 반대로 하여 그 행동을 취소할 수 없습니다.»

자기 별이나 상대의 별을 게임판 바깥으로 밀어낼 수도 있습니다. 이렇게 밀려난 별은 주인에게로 돌아가며 정상적으로 다시 배치될 수 있습니다.

바깥쪽 칸에 있는 자기 별을 움직여 게임판 바깥으로 보낼 수도 있습니다.



게임 종료

자기 색깔의 별 4개로 직선으로 이어진 정사각형을 만들면 이깁니다. 정사각형을 만들 때 상대의 별은 무시하세요.

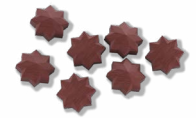
상대가 정사각형을 만들 수 있도록 상대의 별을 밀었다면, 상대가 이깁니다.

상대의 별을 밀었을 때 자신과 상대가 동시에 정사각형을 만든 경우, 상대가 이깁니다.

内容物



明るい星7個



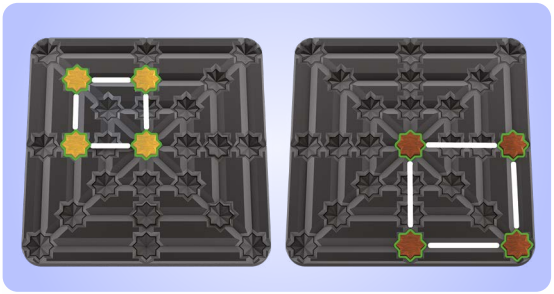
暗い星7個



ゲームボード1枚（線でつながった25個のマス）

ゲームの目的

自分の色の星4個を直線でつないで、正四角形を作ることが目的です。

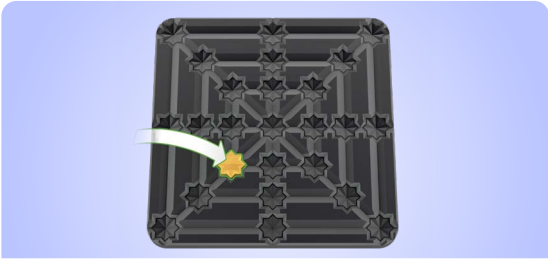


セットアップ

ゲームボードをテーブルの中央に置きます。
各プレイヤーはどちらかの色を選び、その色の星7個を取ります。

ゲームの進め方

最近星を見たプレイヤーが先攻します。
自分の手番で、次のアクションのうちいずれかを行います。



ゲームボード上の空いているマスに自分の色の星を置く。

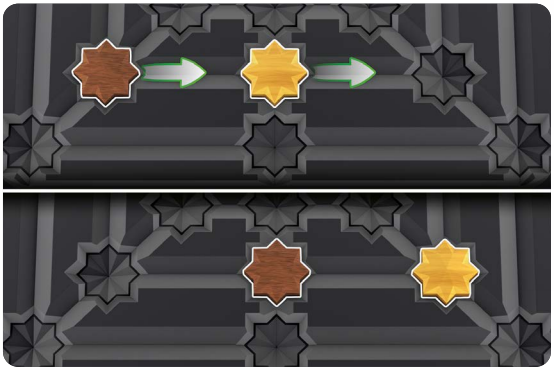
または



自分の色の星を移動させる。

星を移動するには、線に沿って隣のマスにスライドさせます。斜めまたは直交方向に移動できます。

- 新しいマスが空いている場合は、何も起こりません。
- 移動したいマスに他の星がある場合（どちらの色でも）、その星を同じ方向に繋がった隣のマスに押すことができます。星を押せるのは、隣のマスが空いている場合のみになります。

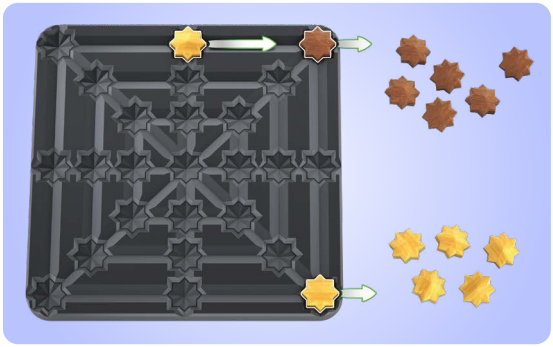


注意：

- 1度に押せる星は1つだけです。
- 相手の前のターンを取り消すことになる、その逆順のプレイは認められません。

自分の星、または相手の星を、外側のマスからボードの外に押すことも可能です。**その場合、その星は元のプレイヤーに戻り、通常通り再びプレイできます。**

また、自分の星を外側のマスからボードの外に動かすことも可能です。



ゲーム終了

自分の色の星を線で繋がった、4つ並べたマス（正四角形）を作ったプレイヤーが勝者です。その4つのマス（正四角形）を作るにおいて、相手の星の存在は無視できます。

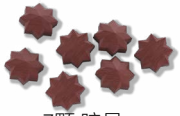
相手のスターを押す際、相手の正四角形（マス目）を作れば、相手の勝ちになります。

相手のスターを押す際、自分と相手の両方の正四角形（マス目）が同時に出来た場合は、相手の勝ちになります。

遊戲配件



7顆 明星



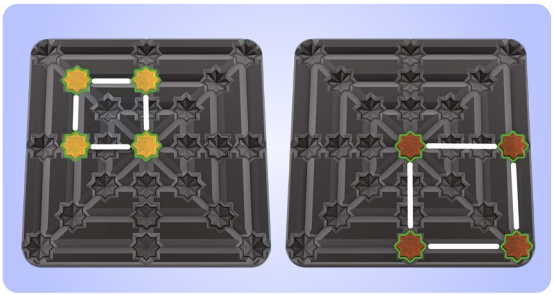
7顆 暗星



1塊 遊戲版圖，帶有25個相互連接的位置

遊戲目標

將自己顏色的星星放在直線相互連接的位置上，以組成一個完美正方形。



遊戲設置

將遊戲版圖放在桌面中央。

每位玩家選擇一種顏色，拿取對應顏色的7顆星星

進行遊戲

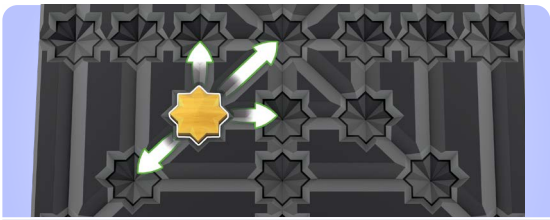
最近進行過觀星的玩家成為起始玩家，率先開始自己的回合。

在自己的回合中，玩家從以下兩種行動中，選擇其中一種執行：



將自己的1顆星星**放在遊戲版圖上一個空置**的位置。

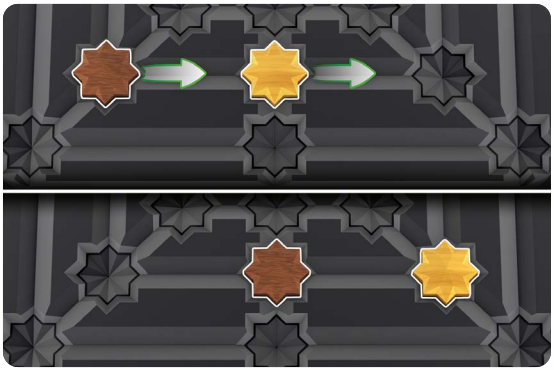
或



移動版圖上1顆自己的星星。

移動星星時，選擇與其所在位置相連的一條直線，然後沿此直線水平、垂直，或者斜角移動。

- 若移動到達的位置為空位置，則無事發生。
- 若移動到達的位置上有別的星星（無論其顏色），則將其按照同樣方向推移至下一個連接位置中。只有在下一個連接位置為空位置時，玩家才能夠移動推移別的星星。

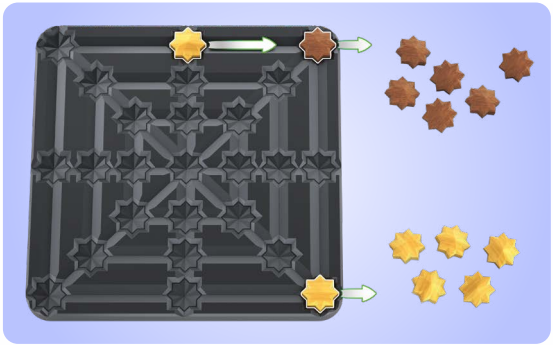


注：

- 玩家一回合只能推移1顆星星。
- 玩家不可通過反向執行對手的行動，通過推移將遊戲版圖還原至對方回合前的狀態。

在遊戲過程中，玩家可能會將自己或者對手的星星從版圖邊緣的位置推至版圖外。在這種情況下，被推至版圖外的星星會返回對應玩家手中，並且可以在之後的回合中被再次打出。

玩家也可以通過移動主動將自己的1顆位於版圖邊緣位置的星星移出版圖。



遊戲結束

若有玩家用自己顏色的星星形成了用直線相連的完美正方形，則會立即結束遊戲並獲得勝利。玩家在計算自己的正方形時毋須考慮對手星星的位置。

若玩家因為推移對手的星星使其達成了勝利條件，則會立即結束遊戲並使對手獲勝。

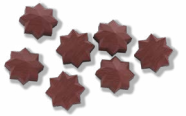
若玩家因為推移對手的星星使兩位玩家同時達成了勝利條件，則同樣會立即結束遊戲並使對手獲勝。

简

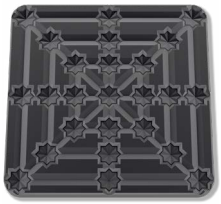
游戏配件



7颗 明星



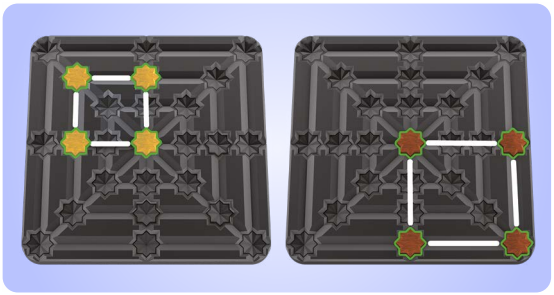
7颗 暗星



1张 游戏版图，带有25个相互连接的位置

游戏目标

将自己颜色的星星放在直线相互连接的位置上，组成一个完美正方形。



游戏设置

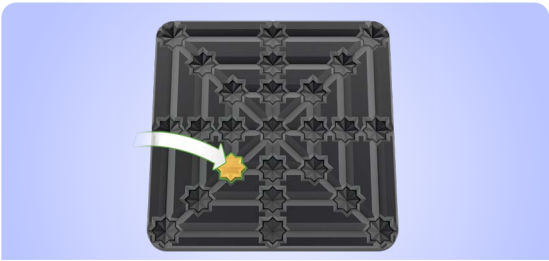
将游戏版图放在桌面中央。

每位玩家选择一个颜色，拿取对应颜色的7颗星星

进行游戏

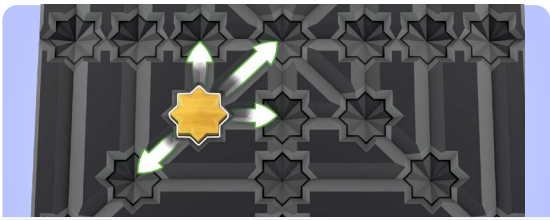
最近进行过观星的玩家成为起始玩家，率先开始自己的回合。

在自己的回合中，玩家选择以下2中行动中的一种执行：



将自己的**1颗星星**放在游戏版图上一个**空置**的位置。

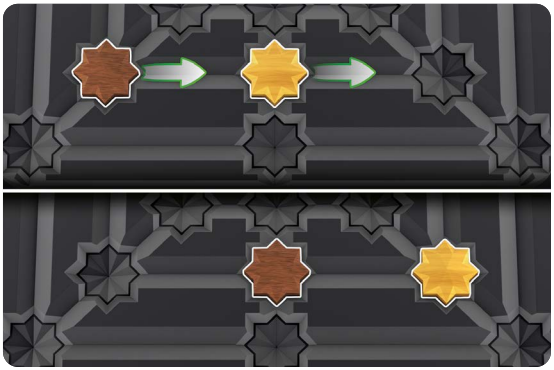
或



移动版图上1颗自己的星星。

移动星星时，选择与其所在位置相连的一条直线，沿此直线水平，垂直，或是斜角移动。

- **若移动到达的位置为空位置**，则无事发生。
- **若移动到达的位置上有别的星星**（无论其颜色），则将其按照同样方向推移至下一个连接位置中。只有在下一个连接位置为空位置时，玩家才能够移动推移别的星星。

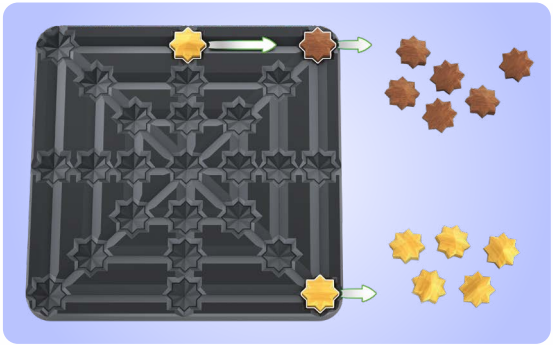


注：

- 玩家一回合只能推移1颗星星。
- 玩家不可通过反向执行对手的行动，通过推移将游戏版图还原至对方回合前的状态。

在游戏过程中玩家可能会将自己或者对手的星星从版图边缘的位置推至版图外。在这种情况下，被推至版图外的星星会返回对应玩家手中，并且可以在之后的回合中被再次打出。

玩家也可以通过移动主动将自己的1颗位于版图边缘位置的星星移出版图。



游戏结束

若有玩家用自己颜色的星星形成了用直线相连的完美正方形，则会立即结束游戏并获得胜利。玩家在计算自己的正方形时无需考虑对手星星的位置。

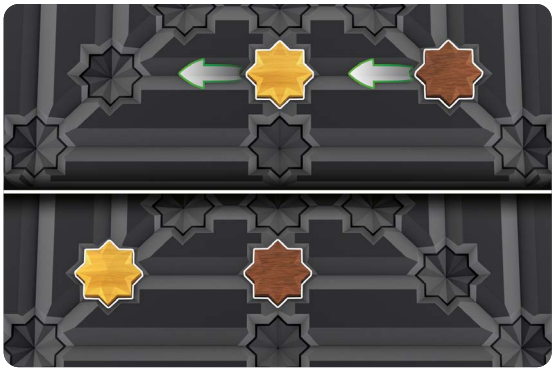
若玩家因为推移对手的星星使其达成了胜利条件，则会立即结束游戏并使对手获胜。

若玩家因为推移对手的星星使两位玩家同时达成了胜利条件，则同样会立即结束游戏并使对手获胜。

إذا كانت المساحة الجديدة فارغة، فلن يحدث أيّ شيء آخر

إذا كانت المساحة الجديدة مشغولة بنجمة أخرى (من أيّ من اللّونين)، يمكنك دفع تلك النّجمة **في نفس الاتّجاه** إلى المساحة المتّصلة التّالية

يمكنك فقط دفع نجمة إلى مساحة أخرى إذا كانت تلك المساحة فارغة



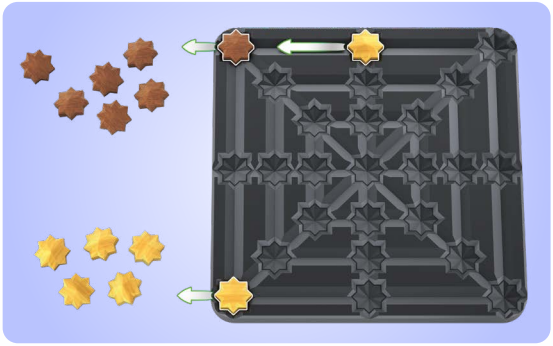
ملاحظة

يمكنك دفع نجمة واحدة فقط في كلّ مرّة

لا يمكنك إرجاع نجمة لخصمك إذا كانت هي الّتي قد حرّكها في دوره السّابق أي لا يمكنك أن تلعب حركته في الاتّجاه المعاكس

من الممكن دفع أيّة نجمة لك أو لخصمك خارج لوحة اللّعب عبر مربعّات الأطراف. إذا قمت بذلك، تعود تلك النّجمة إلى لاعبها ويمكن استعمالها من جديد وكالمعتاد

يمكنك أيضًا اختيار دفع إحدى نجومك خارج لوحة اللّعب عبر مربعّات الأطراف



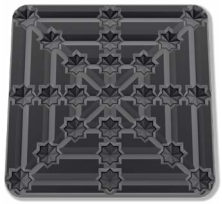
نهاية اللّعبة

الفائز هو اللّاعب الّذي يشكّل مربّعاً مكوّناً من ٤ نجوم بلونه باستخدام خطوط مستقيمة. يمكنك تجاهل نجوم خصمك عند تشكيل مربّعاً خاص بك

إذا قمت بإنشاء مربّع لخصمك عند دفع نجمته، فإنّه يفوز

إذا قمت، عند دفع نجمته، بإنشاء مربّعات لك ولخصمك في نفس الوقت، فإنّه يفوز

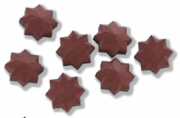
المحتويات



لوحة لعب تحتوي على ٢٥ خانة متّصلة بخطوط



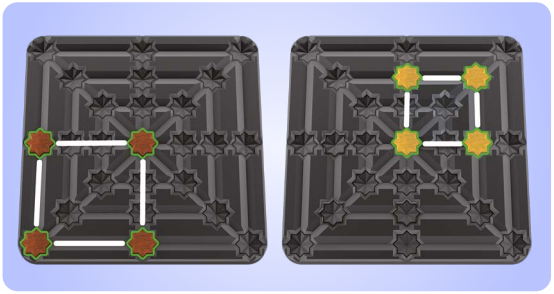
٧ نجوم فاتحة اللّون



٧ نجوم داكنة اللّون

هدف اللّعبة

تشكيل مربّع مثاليّ مكوّن من ٤ نجوم بلونك، متّصلة بخطوط مستقيمة



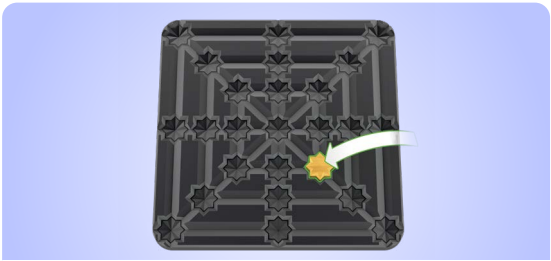
إعداد اللّعبة

ضع لوحة اللّعب في منتصف الطّاولة.

يختار كلّ لاعب لوناً ويأخذ النّجوم الـ ٧ من اللّون الّذي اختاره

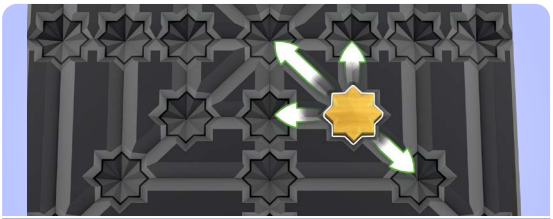
طريقة اللّعب

اللّاعب الّذي كان آخر من تأمّل النّجوم هو الّذي يبدأ أوّلاً. في دورك، قم بأحد هذين الإجراءين:



ضع نجمة من لونك على **مساحة خالية** على لوحة اللّعب.

أو



حرّك نجمة من لونك.

لتحريك نجمتك، حرّكها على طول خطّ مستقيم إلى المساحة المتّصلة التّالية. يمكنك تحريكها بشكل قطريّ أو عموديّ

® & © 2025 Gigamic

Made in China.
Keep this information and address for future reference.

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



Imported by:
Hachette Boardgames USA
2363 James St 537
Syracuse, NY 13206
USA

Imported by:
Hachette Boardgames UK ltd
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ, UK