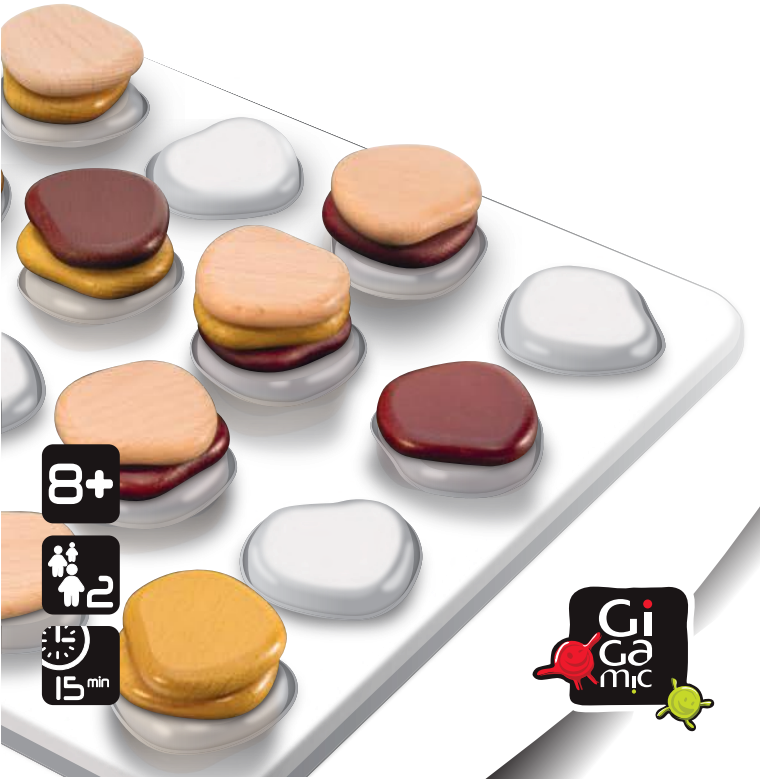
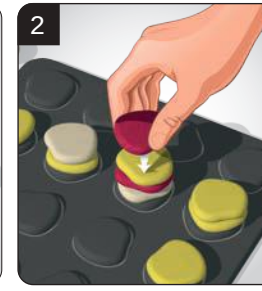
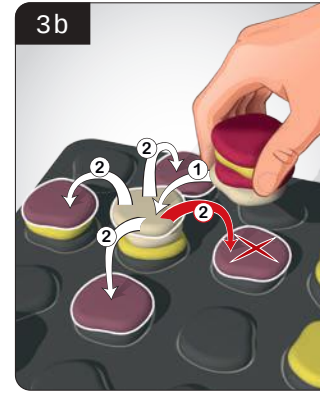
QAWALE®



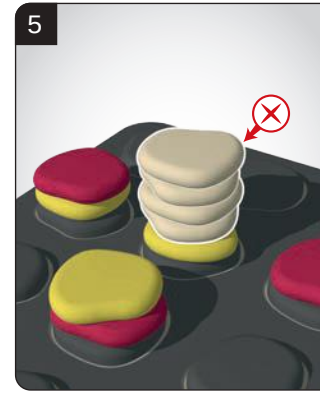

1


2


3a
1
2
3
4


3b
2
2
1
2
2


4


5

QAWALE®

GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
DE	Spielregeln	6
NL	Spelregels	7
ES	Reglas del juego	8
IT	Regole del gioco	9
PT	Regras do jogo	10
SE	Spelregler	11
TW	遊戲規則	12
CN	游戏规则	13
JP	ゲームの遊び方	14
AR	المقدمة و الاستعداد	15
TR	Oyunun kuralları	16
PL	Zasady gry	17
RU	Правила игры	18
LT	Žaidimo taisyklės	19
LV	Spēles noteikumi	20
EE	Mängu reeglid	21
HU	Játékszabály	22
CZ	Pravidla hry	23
SL	Pravila igre	24
SK	Pravidlá hry	25
IL	הוראות משחק	26
	Pictures	End

QAJALE®

CONTENTS

1 game board, 8 light-colored pebbles, 8 dark-colored pebbles, 8 tan-colored pebbles, rules.

AIM OF THE GAME

To make a line of 4 pebbles of your color: Either horizontally, vertically or diagonally.

SETUP

Place the game board in the middle of the table and stack 2 tan-colored pebbles in each corner. Each player takes 8 counters of one color *(Fig. 1)*.

HOW TO PLAY

Decide the first player at random.

On their turn, the player chooses a stack of pebbles and places a pebble of their color on top. **You cannot place a pebble in an empty space** *(Fig. 2)*.

Note: A single pebble in a space is considered to be a stack.

The active player then takes that stack of pebbles and plays them, starting in an adjacent space. The player places down the pebbles one at a time, starting with the pebble at the bottom of the stack. Each pebble must be placed orthogonally adjacent to the previous one *(Fig. 3a)*.

Note: You cannot go back over a space that you have just passed through *(Fig. 3b)*. However, you can return to a particular space by circling back to it.

END OF THE GAME

The first player to make a visible line of 4 pebble of their color in a row, column or diagonal wins the game (Fig. 4).

Note: A counter is considered to be visible if it is the top or only pebble in a stack.

If both players have played all of their pebbles and no one has made a line, the game ends in a draw.

Note: A stack of 4 pebbles of the same color is not considered to be a line *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

CONTENU

1 plateau de jeu, 8 galets clairs, 8 galets foncés, 8 galets orangés, la règle du jeu.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent réaliser un alignement de 4 galets de leur couleur, en ligne, en colonne ou en diagonale.

MISE EN PLACE

Le plateau est placé au milieu de la table, avec 2 galets orangés empilés à chaque coin. Chaque joueur prend possession des 8 galets d'une même couleur *(Fig. 1)*.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est déterminé au hasard.
À son tour, un joueur place un galet de sa couleur sur la pile de galets de son choix. **Il est interdit de poser un galet sur une case vide** *(Fig. 2)*.

Note : un galet seul sur une case est considéré comme une pile.

Le joueur actif doit ensuite prendre cette pile et l'égrainer en partant d'une case voisine. Les galets doivent alors être déposés les uns après les autres, en commençant par le galet situé en bas de la pile. Chaque galet doit être déposé sur une case adjacente à la précédente (diagonales interdites) *(Fig. 3a)*.

Note : il n'est pas possible d'effectuer un aller-retour sur une case qui vient juste d'être passée *(Fig. 3b)*. Il est toutefois possible de revenir sur une même case en faisant une boucle.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à aligner 4 galets visibles de sa couleur en ligne, en colonne ou en diagonale remporte la partie (Fig. 4).

Note : un galet est considéré comme visible s'il est seul sur une case ou au sommet d'une pile.

Si les 2 joueurs ont posé l'ensemble de leurs galets sans réaliser d'alignement, la partie se termine avec une égalité.

Note : un empilement vertical de 4 galets de même couleur n'est pas considéré comme un alignement *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAJALE®

INHALT

1 Spielbrett, 8 beige Plättchen, 8 dunkle Plättchen, 8 hellbraun Plättchen, 1 Spielanleitung.

SPIELZIEL

Bilde eine Reihe aus 4 Plättchen deiner Farbe – waagerecht, senkrecht oder diagonal.

SPIELAUFBAU

Legt das Spielbrett zwischen euch und legt 2 hellbraun Plättchen auf jedes der Eckfelder. Nehmt jeweils 8 Plättchen eurer Farbe *(Abb. 1)*.

SPIELABLAUF

Bestimmt zufällig, wer von euch beginnt.

Bist du am Zug, wähle 1 Plättchenstapel auf dem Spielbrett und lege 1 Plättchen deiner Farbe darauf. **Du darfst keine Plättchen auf leere Felder legen** *(Abb. 2)*.

Hinweis: Bereits ein einzelnes Plättchen auf einem Feld gilt als Stapel.

Nimm anschließend den gewählten Stapel und lege die Plättchen davon einzeln nacheinander aus. Beginne auf einem Feld, das benachbart zum ursprünglichen Feld ist. Lege die Plättchen nacheinander, beginnend mit dem untersten. Du darfst die Plättchen nur senkrecht oder waagerecht zum jeweils vorher gelegten Plättchen legen *(Abb. 3a)*.

Hinweis: Du darfst nicht auf ein Feld zurückkehren, auf das du im gleichen Zug direkt zuvor ein Plättchen gelegt hast. *(Abb. 3b)*. Über eine Kreisbewegung ist das aber möglich.

SPIELENDE

Wer es zuerst schafft, eine sichtbare Reihe (waagerecht, senkrecht oder diagonal) aus eigenen Plättchen zu bilden, hat gewonnen *(Abb. 4)*.

Hinweis: Ein Plättchen gilt als „sichtbar", wenn es oben auf einem Stapel liegt oder es das einzige Plättchen eines Stapels ist.

Habt ihr beide alle eure Plättchen ausgespielt und keine Reihe gebildet, endet das Spiel unentschieden.

Hinweis: Ein Stapel aus 4 Plättchen derselben Farbe gilt nicht als Reihe *(Abb. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

INHOUD

1 speelbord, 8 lichtgekleurde stenen, 8 donkergekleurde stenen 8 oranje stenen, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten een rij van 4 stenen van hun kleur vormen: Horizontaal, verticaal of diagonaal.

VOORBEREIDING

Plaats het speelbord in het midden van de tafel en maak een stapel van 2 oranje stenen in elke hoek. Elke speler neemt 8 stenen van een kleur *(fig. 1)*.

HOE TE SPELEN

De startspeler wordt willekeurig gekozen.
Als een speler aan de beurt is, kiest hij een stapeltje stenen en legt er een stenen van zijn kleur bovenop. **Je kunt geen stenen op een leeg vakje leggen** *(fig. 2)*.

Opmerking: Een enkele stenen in een vakje wordt beschouwd als een stapel.

De actieve speler neemt dan die stapel stenen en speelt ze uit, te beginnen op een aangrenzend vakje. De speler legt de stenen één voor één neer, te beginnen met het stenen onderaan de stapel. Elke stenen moet orthogonaal naast het vorige geplaatst worden *(fig. 3a)*.

Opmerking: Je kunt niet teruggaan over een veld dat je zojuist gepasseerd hebt *(Fig. 3b)*. Je kunt echter wel terugkeren naar een bepaald veld door er terug naartoe te cirkelen.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die een zichtbare rij van 4 stenen van zijn kleur in een rij, kolom of diagonaal vormt, wint het spel *(fig. 4)*.

Opmerking: Een stenen wordt als zichtbaar beschouwd als het de bovenste of enige stenen in een stapel is.

Als beide spelers al hun stenen hebben uitgespeeld en niemand een lijn heeft gevormd, eindigt het spel in gelijkspel.
Een stapel van 4 stenen van dezelfde kleur telt niet als een lijn *(fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAL-JALE®

CONTENIDO

1 tablero de juego, 8 fichas de color claro, 8 fichas de color oscuro, 8 fichas de color naranja, reglas del juego.

OBJETIVO DE LA PARTIDA

Formar una línea vertical, horizontal o diagonal con 4 fichas del color propio.

PREPARACIÓN

Dispón el tablero de juego en el centro de la mesa y coloca 2 fichas naranjas en cada una de sus esquinas. Cada jugador toma entonces 8 fichas del color de su elección *(imagen 1)*.

CÓMO JUGAR

Se echa a suertes quién comienza la partida.

Cada jugador, en su turno, elige una pila de fichas y coloca sobre ella una ficha de su color; **no es posible colocar una ficha en una casilla vacía del tablero** *(imagen 2)*.

Nota: si en una casilla hay solo una ficha, esta también se considera una pila.

A continuación, el jugador finaliza su turno tomando la pila de fichas y depositando cada ficha (comenzando por la ficha inferior de la pila y acabando por la ficha recién añadida) sobre una casilla adyacente vertical u horizontalmente a la casilla sobre la que ha colocado la ficha anterior *(imagen 3a)*.

Nota: al depositar fichas no se puede retroceder a una casilla sobre la que se acaba de colocar una ficha, pero sí se puede acceder a ella desde otra de sus casillas adyacentes *(imagen 3b)*.

FINAL DE LA PARTIDA

El primer jugador que forme una línea vertical, horizontal o diagonal de 4 fichas de su propio color ganará la partida *(imagen 4)*.

Nota: una ficha se considera visible solo si es la ficha superior o única de una pila.

Si ambos jugadores han colocado todas sus fichas en el tablero y no han conseguido formar una línea, la partida termina en empate.

Nota: una pila de cuatro fichas del mismo color no se considera una línea *(imagen 5).*

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

CONTENUTO

1 tabellone, 8 dischi chiari, 8 dischi scuri, 8 dischi aranciati, 1 regolamento.

SCOPO DEL GIOCO

Formare una linea di 4 dischi del proprio colore: orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

PREPARAZIONE

Sistemate il tabellone al centro del tavolo e impilate 2 dischi aranciati in ogni angolo. Ciascun giocatore prende 8 dischi di un colore *(Fig. 1)*.

COME SI GIOCA

Determinate casualmente il primo giocatore.

Al suo turno, egli posiziona un disco del proprio colore in cima a una pila di dischi neri a sua scelta. **Non può posizionare un disco in uno spazio vuoto** *(Fig. 2)*.

Nota: un singolo disco in uno spazio è considerato come una pila.

Il giocatore attivo prende quindi la pila di dischi scelta e li gioca posizionandoli uno alla volta (cominciando dal disco in fondo alla pila fino ad arrivare a quello in cima), iniziando da uno spazio adiacente. Ciascun disco deve essere posizionato ortogonalmente adiacente al precedente *(Fig. 3a)*.

Nota: non si può tornare indietro su uno spazio appena attraversato *(Fig. 3b)*. Tuttavia, si può tornare in un certo spazio facendo un giro.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che realizza una linea visibile di 4 dischi del proprio colore in riga, in colonna o in diagonale vince la partita *(Fig. 4)*.

Nota: un disco è considerato visibile se è in cima o se è l'unico disco in una pila.

Se entrambi i giocatori hanno giocato tutti i loro dischi e nessuno ha realizzato una linea, la partita finisce in parità.

Nota: una pila di 4 dischi dello stesso colore non è considerata una linea *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAL-JALE®

COMPONENTES

1 tabuleiro, 8 discos de cor clara, 8 discos de cor escura, 8 discos laranjas, manual de regras.

OBJETIVO DO JOGO

Criar uma linha de 4 discos da tua cor: seja na horizontal, vertical ou diagonal.

PREPARAÇÃO

Coloca o tabuleiro no meio da mesa ao alcance de todos e empilha 2 discos laranjas em cada canto. Cada jogador pega nos 8 discos de uma das cores disponíveis *(Fig.1)*.

COMO JOGAR

Decide quem começa a jogar.

No seu turno o jogador escolhe uma pilha de discos e coloca um disco da sua cor no topo. **Não é permitido colocar um disco num espaço vazio** *(Fig.2)*.

Nota: Um único disco num espaço é considerado uma pilha.

O jogador ativo pega na pilha de discos e coloca-os todos, um de cada vez, começando sempre com o disco do fundo da pilha. Cada um dos discos deve ser colocado no espaço adjacente (ortogonalmente) ao espaço onde foi colocado o disco anterior *(Fig. 3a)*.

Nota: Não é possível voltar atrás e colocar um disco num espaço que já foi utilizado. No entanto, é permitido voltar a um determinado espaço ao circular a colocação dos marcadores, um a um. *(Fig. 3b)***.**

FINAL DA PARTIDA

O primeiro jogador que conseguir criar uma sequência visível de 4 discos da sua cor, seja numa coluna ou numa linha (inclusive na diagonal) vence a partida *(Fig. 4)*.

Nota: Um disco é considerado visível quando é o primeiro no topo ou apenas o único disco numa pilha.

Se acontecer que ambos os jogadores tiverem jogado todos os seus discos e ninguém criou uma linha visível, então a partida termina com um empate.

Nota: Uma pilha de 4 discos da mesma cor não é considerada uma linha *(Fig 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

INNEHÅLL

Ett spelbräde, 8 ljusa stenar, 8 mörka stenar, 8 orange stenar, regler.

SPELETS MÅL

Att göra en linje med 4 stenar i din färg: Antingen horisontellt, vertikalt eller på diagonalen.

FÖRBEREDELSER

Placera spelbrädet på mitten av bordet och lägg 2 orange stenar på varandra i varje hörn. Varje spelare tar 8 stenar av en färg. *(Fig. 1)*

HUR MAN SPELAR

Välj slumpmässigt vem som börjar.

På sin tur väljer en spelare ut en stapel med stenar på spelbrädet och placerar sin sten överst på den stapeln. **Man får inte placera en sten på en tom ruta.** *(Fig. 2)*

OBS: Det räcker med att det ligger en sten för att det ska anses vara en stapel.

Den aktiva spelaren tar sedan den stapeln med stenar och spelar dem, med början på en intilliggande ruta. Spelaren lägger stenarna en i taget och börjar med den som ligger underst. Varje sten måste läggas i linje med den som blev lagd innan. *(Fig. 3a)*

OBS: Man får inte gå tillbaka på en ruta som man precis har lagt på *(Fig. 3b)*. Men man kan gå tillbaka till en viss ruta genom att cirkulera tillbaka till den.

HUR MAN VINNER

Den första spelaren som får en synlig linje med 4 stenar av sin färg antingen horisontellt, vertikalt eller på diagonalen vinner spelet. *(Fig. 4)*.

OBS: En sten anses vara synlig om den är överst på stapeln eller den enda stenen i en stapel.

Om båda spelarna har lagt ut alla sina stenar men ingen har en linje med 4 så blir spelet oavgjort.

OBS: En stapel med 4 stenar i samma färg anses inte vara en linje *(Fig. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAJALE®

遊戲配件

1個遊戲板，8顆淺色石子，8顆深色石子，8顆橘色石子，規則一份

遊戲目的

製造一條有4個你的顏色小石子的線：水平，垂直或斜線。

遊戲準備

將遊戲板放在桌子中央並在每個角落放置2顆橘色石子，每位玩家拿取8顆同色的石子（圖1）

遊戲開始

隨機決定起始玩家

在回合中，玩家選擇一疊石子，並將自己的一顆石子放在上方，你不能在空的位置擺放石子。 （圖2）

注意：在一個位置上的單一石子會被視為一疊。

然後，回合玩家拿起那疊石子並從相鄰的空間開始擺放它們。 玩家從底部的石子開始，一次放下一個石子。 每個石子必須與前一個石子水平或垂直相鄰放置。（圖3a）

注意：你不能返回才剛通過的位置（圖3b）。但是你可以藉由繞行而返回特定位置。

遊戲結束

第一個在一行、一列或對角線上用自己的4顆石子組成一條線的玩家贏得遊戲（圖4）。

注意：如果石子位於一疊的頂部，或者它是唯一的石子，則該石子視為可看見的。

如果兩位玩家都出完所有的石子而沒有人連成一條線時，則遊戲以平手結束。

注意：4 顆相同顏色的石子堆成一疊不被視為一條線（圖5）。

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

游戏配件

1块游戏版图，8枚浅色棋子，8枚深色棋子，8枚橘色棋子，规则书

游戏目标

让自己所选颜色的4枚棋子连成一线：横向，竖向，斜向，都可以。

游戏设置

把游戏版图放在桌子中间，并且在版图上的4个角落分别堆叠2枚橘色棋子。每位玩家选择剩余两种棋子，浅色或深色，拿取对应颜色的8枚棋子。

如何进行游戏

随机决定先手玩家

在自己的回合，玩家选择在任意一个角落的堆叠的棋子上，放一枚自己颜色的棋子。**注意：玩家不能在空格上放置棋子。**

注意：版图上单独的一枚棋子也被视为一个堆叠。

然后，当前回合玩家从刚才放置堆叠的相邻格子开始移动。每移动一格，堆叠最下方的棋子就要堆叠到该格子上。放下的每一枚棋子必须与前一枚放下的棋子正交相邻，不能斜交相邻（图2）。

注意：玩家不能向后退到自己刚刚走过的格子，但可以通过绕行到达这些走过的格子。

游戏结束

第一个让自己所选颜色的4个棋子形成横向，竖向或者斜向有效相连的玩家，获得游戏胜利。（图4）

注意：无论是堆叠在最上方的棋子，还是单独在一个格子上的棋子，都被视为有效棋子。

如果两位玩家都用完了各自的棋子，但都没有形成自己颜色的4子相连，则宣告游戏以平局结束。

注意：4枚同颜色棋子堆成的堆叠，并不视为连成一线。（图5）

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QALJALE®

内容物
ゲームボード1つ、ベージュ色の小石ピース8個、ブラウン色の小石ピース8個、ハチミツ色の小石ピース8個、説明書1冊。

ゲームの目的
自分の色の小石ピース4個で(縦・横・斜め)に一列のラインをつくること。

セットアップ
テーブルの真ん中にゲームボードを置き、各コーナーにハチミツ色の小石ピースを2個づつ積み重ねます。各プレイヤーは1色の小石ピースを8個取ります(図1)。

遊び方
最初にスタートするプレイヤーを決めます。
プレイヤーはボード上に積み重ねられた小石ピースの山を1つ選び、自分の色の小石ピースを一番上に乗せます。空きスペースに小石ピースを置くことはできません (図2)。

注:ボード上に1個の小石ピースのみがある場合は、これも1つの小石ピースの山と見なされます。

続けてプレイヤーはその小石ピースの山を取り、隣接するスペースにその小石ピースを置いていきます。一番下の小石ピースから順番に1個づつ置いていきます。必ず前においた小石ピースに対し直行に隣接するスペースに置かなければなりません(図3a)。

注:通過したばかりのスペースに戻ることはできません(図3b)。ただし、折り返してきた時は、そこに置くことが可能になります。

ゲームの終了
一直線(縦・横・斜め)に4個、自分の色の小石ピースを並べてラインをつくったプレーヤーが勝者になります(図4)。

注:ライン(直線)を構成する小石ピースは、それぞれの山の一番上(一個の小石ピースの山も含む)に乗せたものに限られます。

両方のプレーヤーがすべての小石ピースを使い、勝利条件であるラインを誰もつくっていない場合、ゲームは引き分けです。

注:同じ色からなる重ねられた4つの小石ピースの山は、勝利条件のラインとは見なされません(図5)。

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAWALE®

المحتويات

لوحة، ٤ أحجار خشبية لكل لون، ٤ أحجار خشبية لكل لون، ٤ أحجار خشبية لكل لون، ٤ أحجار خشبية لكل لون، كيس قماشي لتخزين القواعد.

الهدف من اللعبة

إنشاء خط أفقي، عمودي أو قطري مكوّن من ٤ أحجار من اللون الذي تختاره.

إعداد اللعبة

ضع لوحة اللعب في وسط الطاولة وقم بتوزيع الأحجار بشكل عشوائي على كل مساحة من المساحات التسعة. يختار كل لاعب ٨ أحجار من اللون نفسه (صورة ١).

طريقة اللعب

اختر اللاعب الذي سيبدأ أولاً.

بعد اختيار اللاعب الأول، يضع حجر من اللون الذي اختاره. الهدف هو وضع حجر في مساحة فارغة (صورة ٢).

ملاحظة: يجب على اللاعب الثاني وضع حجر في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على الحجر الذي وضعه اللاعب الأول.

يأخذ اللاعب الأول هذه الكرة ويلعب بها، بدءاً من مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على الحجر الذي وضعه اللاعب الثاني. يضع الحجر الأول في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على الحجر الذي وضعه اللاعب الثاني، بدون أن يلمس الحجر الثاني. يستمر اللاعبان في اللعب بالتناوب حتى يتمكن أحدهما من وضع حجر في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على الحجر الذي وضعه اللاعب الآخر مباشرة قبل دوره (صورة ٣ أ).

ملاحظة: يمكن للاعب وضع حجر في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على حجرين (صورة ٣ ب). يمكن عندئذ للاعب الآخر وضع حجر في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على حجرين.

نهاية اللعبة

يربح اللاعب الذي يشكل خط أفقي، عمودي أو قطري مكوّن من ٤ أحجار ظاهرة من لونه (صورة ٤).

ملاحظة: يخسر اللاعب الذي يضع حجراً ظاهراً في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على حجرين أو إذا كان الحجر الذي يضعه يشكل خط أفقي، عمودي أو قطري مكوّن من ٤ أحجار ظاهرة من لون خصمه.

إذا لعب كل لاعب دوره دون أن يشكل أي منهما خط أفقي، عمودي أو قطري مكوّن من ٤ أحجار ظاهرة من لونه، يتم احتساب التعادل.

ملاحظة: يخسر اللاعب الذي يضع حجراً ظاهراً في مساحة تلامس المساحة التي تحتوي على حجرين أو إذا كان الحجر الذي يضعه يشكل خط أفقي، عمودي أو قطري مكوّن من ٤ أحجار ظاهرة من لون خصمه (صورة ٥).

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAUAJE®

İÇINDEKILER

1 oyun alanı, 8 açık renk taş, 8 koyu renk taş, 8 turuncu taş, kurallar kitapçığı.

OYUNUN AMACI

Kendi rengindeki 4 taşı yatay, dikey veya çapraz olarak art arda dizerek dörtlü bir sıra oluşturmak.

HAZIRLIK

Oyun alanını masanın ortasına yerleştirin ve her bir köşeye turuncu taşları, 2 tanesi üstüste gelecek şekilde koyun *(Şekil 1)*.

OYUN

İlk oynayacak kişiyi rastgele seçin.

Bir oyuncu sırası geldiğinde, kendine ait renkteki bir taşı, bir taş kümesi seçip en üstüne koyar. **Boş bir alana taş yerleştirilemez** *(Şekil 2)*.

Dikkat: Bir alandaki tek bir taş da, bir taş kümesi olarak tanımlanır.

Sonra aktif oyuncu, üzerine taş yerleştirdiği bu taş kümesini alır ve bitişik alandan başlayarak taşları oyun alanına yerleştirir. Taşlar, en alttaki taştan başlanarak, birer birer yerleştirilmelidir. Her bir taş yatay veya dikey hareket ettirilerek bitişik bölgelere konmalıdır *(Şekil 3a)*.

Dikkat: Geçtiğiniz bir boş alana geri dönemezsiniz *(Şekil 3b)*. Ancak, daha önce geçtiğiniz belli bir alana tur atarak geri dönebilirsiniz.

OYUNUN SONU

Kendine ait renkteki 4 taşı görünür şekilde yatay, dikey veya çaprazda arka arkaya sıralayan ilk oyuncu oyunu kazanır (Şekil 4).

Dikkat: Bir taş bir kümenin en üstündeyse veya kümedeki tek taşsa bu görünür demektir.

Eğer her iki oyuncu da tüm taşlarını oynadıkları halde kendi taşlarından dörtlü bir sıra oluşturamazlarsa berabere kalmış olurlar.

Dikkat: Aynı renkten oluşan 4 adetlik bir küme bir sıra oluşturmaz *(Şekil 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

ZAWARTOŚĆ

plansza, 8 jasnych pionów, 8 ciemnych pionów, 8 pomarańczowych pionów, instrukcja

CEL GRY

Celem jest ułożenie w linii 4 pionów w kolorze gracza. Linia może być w pionie, poziomie lub po skosie.

PRZYGOTOWANIE

Planszę umieszcza się na środku stołu i w każdym narożniku układa się po 2 pomarańczowych pionów, jeden na drugim. Każdy gracz bierze 8 pionów w wybranym kolorze. *(Rys. 1)*

JAK GRAĆ?

Dowolnie wybiera się pierwszego gracza.

W swojej turze gracz wybiera stos pionów i umieszcza swój pion na wierzchu tego stosu. **Nie można umieszczać pionów na pustych polach** *(Rys. 2)*.

Uwaga: Pojedynczy pion na polu jest uznawany za stos.

Następnie aktywny gracz bierze ten stos i rozkłada go, zaczynając od sąsiadującego pola. Gracz umieszcza po jednym pionie ze stosu, rozpoczynając od tego na spodzie stosu, na kolejnych polach. Każdy kolejny pion musi zostać umieszczony na polu sąsiadującym zpolem, na którym został umieszczony poprzedni pion. *(Rys. 3a)*

Uwaga: Nie można cofać się na pole, na którym umieściło się pion *(rys. 3b)*. Można wrócić na takie pole okrężną drogą, ale nigdy bezpośrednio.

KONIEC GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy utworzy widoczną linię z 4 pionów w swoim kolorze. Linia może być w pionie, poziomie lub po skosie. *(Rys. 4)*

Uwaga: Pion jest uznawany za widoczny, jeśli jest na wierzchu stosu, lub jest jedynym pionem w stosie.

Jeśli gracze zagrali wszystkie swoje piony i nikt nie zdołał utworzyć widocznej linii, gra kończy się remisem.

Uwaga: Stos 4 pionów w tym samym kolorze nie jest uznawany za linię. *(Rys. 5)*

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAJALE®

КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле, 8 светлых фишек, 8 тёмных фишек, 8 оранжевых фишек, правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Составить ряд из 4 фишек одного цвета: по горизонтали, вертикали или диагонали.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите игровое поле в середину стола и сложите по 2 оранжевых фишек в каждом углу одну на другую. Каждый игрок берёт по 8 фишек одного цвета *(рис. 1)*.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите первого игрока.

В свой ход игрок выбирает стопку фишек и кладёт сверху фишку своего цвета. **Запрещается ставить фишку на пустую клетку** *(рис. 2)*.

Примечание: Одна фишка на клетке также считается стопкой.

Затем игрок берёт эту стопку фишек и раскладывает их, начиная с соседней клетки. Игрок кладёт фишки по одной на каждую клетку одну за другой, начиная с фишки в нижней части стопки. Каждая фишка должна быть помещена на клетку, соседнюю с предыдущей (без диагоналей) *(рис. 3a)*.

Примечание: Вы не можете вернуться назад к клетке, через которую только что прошли *(рис. 3b)*. Однако вы можете вернуться к этой клетке, сделав круг.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок, который построит видимый ряд из 4 фишек своего цвета по горизонтали, вертикали или диагонали, побеждает *(рис. 4)*.

Примечание: Фишка считается видимой, если она является верхней или единственной фишкой в стопке.

Если оба игрока использовали все свои фишки и никто не сделал ни одного ряда, игра заканчивается ничьей.

Примечание: Вертикальная стопка из 4 фишек одного цвета не считается рядом *(рис. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

ŽAIDIMO RINKINYS

1 žaidimo lenta, 8 šviesūs akmenėliai, 8 tamsūs akmenėliai, 8 oranžiniai akmenėliai, taisyklės.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Sudaryti 4 savo spalvos akmenėlių liniją horizontaliai, vertikaliai arba įstrižai.

PASIRUOŠIMAS

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje ir uždėkite po 2 oranžiniai akmenėliai kiekviename kampe. Kiekvienas žaidėjas paima 8 vienos spalvos žymeklius *(1 pav.)*.

KAIP ŽAISTI

Atsitiktiniu būdu išrinkite pirmą žaidėją.

Savo ėjimo metu žaidėjas išsirenka akmenėlių krūvelę ir padeda savo spalvos akmenėlį viršuje. **Tuščiame laukelyje akmenėlio dėti negalima** *(2 pav.)*.

Pastaba: net ir vienas laukelyje esantis akmenėlis yra laikomas krūvele.

Tuomet ėjimą atliekantis žaidėjas paimą tą akmenėlių krūvelę ir ima juos dėlioti, pradėdamas nuo gretimo laukelio. Žaidėjas deda akmenėlius po vieną, pradėdamas nuo akmenėlio krūvelės apačioje. Kiekvienas akmenėlis turi būti dedamas greta anksčiau padėto vertikaliai arba horizotaliai *(3a pav.)*.

Pastaba: negalite grįžti į laukelį, kurį ką tik perėjote *(3b pav.)*. Į laukelį grįžti įmanoma tik apeinant aplink.

ŽAIDIMO PABAIGA

Pirmas žaidėjas, padaręs matomą 4 savo spalvos akmenėlių liniją vertikaliai, horizontaliai arba įstrižai, laimi žaidimą *(4 pav.)*.

Pastaba: akmenėlis laikomas matomu, jei yra viršutinis arba vienintelis žymeklis laukelyje.

Jei abu žaidėjai sužaidė su visais savo akmenėliais ir nė vienas nesudarė linijos, žaidimas baigiasi lygiosiomis.

Pastaba: 4 tos pačios spalvos akmenėlių krūvelė nėra laikoma linija *(5 pav.)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAJAJE®

SPĒLES KOMPLEKTS

1 spēles laukums, 8 gaiši oļi, 8 tumši oļi, 8 oranži oļi, noteikumi.

SPĒLES MĒRĶIS

No četriem savas krāsas oļiem izveidot līniju: horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēles laukums tiek novietots galda vidū, un katrā stūrī viens virs otra tiek novietoti 2 oranži oļi. Tad katrs spēlētājs paņem astoņus vienas krāsas oļus *(1. att.)*.

SPĒLES GAITA

Pēc nejaušības principa izvēlieties pirmo spēlētāju.
Sava gājiena laikā spēlētājs izvēlas oļu kaudzīti un novieto savas krāsas oli uz tās. **Oli nedrīkst novietot uz tukša lauciņa** *(2. att.)*.

Piezīme: arī viens olis uz lauciņa tiek uzskatīts par kaudzīti.

Pēc tam aktīvais spēlētājs paņem šo oļu kaudzīti un izspēlē tos, sākot no blakus esošās vietas. Spēlētājs izspēlē oļus pa vienam, sākot ar kaudzītes apakšējo oli. Katrs olis jānovieto ortogonāli blakus iepriekšējam *(3a. att.)*.

Piezīme: lauciņā, kuram tikko pārgāji pāri, atgriezties nevar *(3b. att.)*. Tomēr iespējams atgriezties uz noteikta lauciņa, apmetot līkumu.

SPĒLES BEIGAS

Spēlē uzvar spēlētājs, kurš pirmais izveido redzamu līniju no četriem savas krāsas oļiem rindā, kolonnā vai diagonālē *(4. att.)*.

Piezīme: olis tiek uzskatīts par redzamu, ja tas atrodas kaudzītes augšā vai ir vienīgais olis uz lauciņa.

Ja abi spēlētāji ir izspēlējuši visus savus oļus un neviens nav izveidojis līniju, spēle beidzas ar neizšķirtu.

Piezīme: četru vienas krāsas oļu kaudzīte netiek uzskatīta par līniju *(5. att.)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

MÄNGU OSAD

1 mängulaud, 8 heledat värvi kivikest, 8 tumedat värvi kivikest, 8 oranžid kivikest, reeglid.

MÄNGU EESMÄRK

Moodustada neljast enda värvi kivikesest koosnev horisontaalne, vertikaalne või diagonaalne rida.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

Tõstke mängulaud laua keskele ja asetage selle igasse nurka 2 oranžid kivikest. Kumbki mängija võtab endale kaheksa sama värvi kivikest *(joonis 1)*.

MÄNGU KÄIK

Valige, kumb teist alustab mängu.
Enda mängukorra ajal valib mängija mängulaualt ühe kivikeste hunniku ja asetab selle tippu ühe oma kivikese. **Tühjale mänguväljale kivikest panna ei saa** *(joonis 2)*.

NB! Ka üksikut kivikest mänguväljal loetakse hunnikuks.

Seejärel võtab mängija, kelle mängukord parajasti on, selle kivikeste hunniku ja käib kivikesed mängulauale, alustades vahetult külgnevast mänguväljast. Mängija asetab kivikesed mängulauale ükshaaval, alustades kivikeste hunniku kõige alumisest kivikesest. Kivikesed tuleb asetada eelmise kivikesega küljestikku (joonis 3a).

NB! Kivikesi asetades ei või liikuda mänguväljadel edasi-tagasi *(joonis 3b)*. Mänguväljadele, kus olete sel mängukorral juba olnud on võimalik naasta ringiga.

MÄNGU LÕPP

Mängu võidab mängija, kel õnnestub moodustada nähtav horisontaalne, vertikaalne või diagonaalne rida neljast enda värvi kivikesest *(joonis 4)*.

NB! Kivike on nähtav, kui see on hunnikus pealmine või ainus.

Kui mõlemad mängijad on käinud ära kõik oma kivikesed, kuid kummalgi ei ole õnnestunud moodustada nähtavat rida, jääb mäng viiki.

NB! Neljast sama värvi kivikesest koosnevat hunnikut ei loeta reaks *(joonis 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QALJALE®

TARTOZÉKOK

1 játéktábla, 8 világos kavics, 8 sötét kavics, 8 narancssárga kavics, 1 játékszabály.

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos győz, akinek sikerül 4 saját színű kavicsából vízszintes, függőleges vagy átlós vonalat alkotnia.

A játék előkészületei

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, és tegyetek mindegyik sarkára 2 narancssárga kavicsot. Vegyétek magatokhoz a saját színű kavicsokat (1. kép).

A JÁTÉK MENETE

Sorsoljatok kezdőjátékost.

A soron lévő játékos kiválaszt egy kavicsoszlopot a játéktáblán, és a tetejére tesz egy saját színű kavicsot. **Üres mezőre nem tehet kavicsot** (2. kép).

Megjegyzés: Egy darab kavics is kavicsoszlopnak minősül.

Ezután a játékos egyesével lerakosgatja a kiválasztott oszlop kavicsait a játéktáblán. Az oszlop egyik szomszédos mezőjével kezdve, a játékos a kavicsoszlop legalsó kavicsától indulva lerakja az összes kavicsot. Minden kavicsot az azt megelőzőhöz képest élszomszédos mezőkre kell tenni *(3a. kép)*.

Megjegyzés: Nem rakhatsz kavicsot olyan mezőre, amin éppen áthaladtál *(3b. kép)*. Ez csak olyan esetben lehetséges, amikor a kavicsok lerakásával vissza tudsz kanyarodni egy korábbi mezőhöz.

A JÁTÉK VÉGE

Akinek elsőként sikerül 4 saját kavicsából egybefüggő, látható vonalat alkotnia (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), az lesz a játék győztese *(4. kép)*.

Megjegyzés: Egy kavics akkor számít „láthatónak", ha egy oszlop tetején található vagy az az egyetlen kavics az adott mezőn.

Amennyiben mindkét játékos kijátszotta az összes kavicsát és senki nem alkotott szabályos vonalat, a játék döntetlennel végződik.

Megjegyzés: Egy 4 kavicsból álló oszlop nem számít egybefüggő vonalnak *(5. kép)***.**

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

OBSAH

Herní plán, 8 žlutých oblázků, 8 hnědých oblázků, 8 oranžové oblázků, pravidla.

CÍL HRY

Vytvořte řadu ze 4 oblázků své barvy - vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní plán mezi vás a na každé rohové pole položte 2 oranžové oblázků. Poté si každý z vás vezme 8 oblázků ve zvolené barvě *(obr. 1)*.

PRŮBĚH HRY

Náhodně určete, kdo z vás bude začínat.

Ve svém tahu si vyberte jednu hromádku oblázků na herním plánu a položte na ni 1 oblázek ve své barvě. **Oblázek nelze položit na prázdné pole** *(obr. 2)*.

Poznámka: I jeden jediný oblázek na některém poli se považuje za hromádku.

Nyní si vezměte zvolenou hromádku a vyložte jeden po druhém oblázky, které jsou její součástí. Začněte na poli, jež sousedí s tím, na němž hromádka původně ležela. Při vykládání se postupuje od nejspodnějšího oblázku. Každý oblázek lze umístit pouze svisle nebo vodorovně od oblázku, jenž byl vyložen bezprostředně předtím *(obr. 3a)*.

Poznámka: Při vykládání se nesmíte vrátit na pole, kam jste ve stejném tahu bezprostředně předtím již oblázek umístili *(obr. 3b)*. Je ovšem povoleno dostat se na něj v tomtéž tahu později, pokud to vykládání dalších oblázků umožní .

KONEC HRY

Vyhrává ten, komu se jako prvnímu podaří vytvořit viditelnou řadu (vodorovně, svisle nebo úhlopříčně) z vlastních oblázků *(obr. 4)*.

Poznámka: Oblázek se považuje za viditelný, jestliže se nachází na vršku některé hromádky nebo je jediným oblázkem na daném poli.

Jestliže oba hráči vyloží všechny své oblázky, aniž by vytvořili výše zmíněnou řadu, končí hra nerozhodně.

Poznámka: Hromádka tvořená 4 oblázky téže barvy se nepovažuje za řadu *(obr. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAJAQ®

VSEBINA

1 igralna plošča, 8 svetlih diskov, 8 temnih diskov, 8 oranžnih diskov, pravila

CILJ IGRE

Ustvariti je potrebno vrsto 4 diskov v svoji barvi. Vrsta je lahko vertikalna, horizontalna ali diagonalna.

PRIPRAVA

Igralno ploščo postavite na sredino mize. V vsak vogal plošče postavite 2 oranžnih diskov. Vsak igralec vzame 8 diskov v svoji barvi *(slika 1)*.

POTEK IGRE

Naključno določite prvega igralca.
Ko je igralec na potezi, si izbere kupček diskov in nanj postavi disk v svoji barvi. **Diska ne morete postaviti na prazno polje** *(slika 2)*.

Pozor: tudi, če je na polju le en disk, se to šteje kot kupček.

Igralec nato vzame ta kupček in začne diske odlagati na sosednja polja. Diske se odlaga enega po enega od spodaj navzgor, vedno le vodoravno ali navpično (diagonalno odlaganje ni dovoljeno) *(slika 3a)*.

Pozor: diska ne morete odložiti na polje iz katerega ste prišli *(slika 3b)*. Lahko pa nanj ponovno položite disk, če do njega pridete po krožni poti.

KONEC IGRE

Prvi igralec, ki uspe ustvariti vidno vrsto štirih diskov v svoji barvi, je zmagovalec. Vrsta je lahko vertikalna, horizontalna ali diagonalna *(slika 4)*.

Pozor: Disk je viden, če je na vrhu kupčka diskov.

Če oba igralca odigrata vse svoje diske, ne da bi kdo od njiju ustvaril vrsto, je igra neodločena.

Pozor: Kupček štirih diskov iste barve ne šteje kot vrsta *(slika 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

OBSAH

Herný plán, 8 žltých kameňov, 8 hnedých kameňov, 8 oranžový kameňov, pravidlá.

CIEĽ HRY

Vytvorte rad zo 4 kameňov svojej farby - vodorovne, zvisle alebo uhlopriečne.

PRÍPRAVA HRY

Umiestnite herný plán medzi vás a na každé rohové pole položte 2 oranžový kameňov. Potom si každý z vás vezme 8 kameňov vo zvolenej farbe *(obr. 1)*.

PRIEBEH HRY

Vyberte si náhodne, kto z vás bude začínať.

Vo svojom ťahu si vyberte jednu kôpku kameňov na hernom pláne a položte na ňu 1 kameň vo svojej farbe. **Kameň nemožno položiť na prázdne pole** *(obr. 2)*.

Poznámka: Aj jeden kameň na niektorom poli sa považuje za kôpku.

Teraz si vezmite zvolenú kôpku a vyložte všetky jej kamene. Začnite na poli, ktoré susedí s tým, na ktorom kôpka pôvodne ležala. Pri vykladaní sa postupuje od najspodnejšieho kameňa. Každý kameň je možné umiestniť iba zvisle alebo vodorovne od kameňa, ktorý bol vyložený bezprostredne predtým (obr. 3a).

Poznámka: Pri vykladaní sa nesmiete vrátiť na pole, kam ste v rovnakom ťahu bezprostredne predtým už kameň umiestnili *(obr. 3b)*. Je však povolené dostať sa naň v tom istom ťahu neskôr, pokiaľ to vykladanie ďalších kameňov umožní.

KONIEC HRY

Vyhráva ten, komu sa ako prvému podarí vytvoriť viditeľný rad (vodorovne, zvisle alebo uhlopriečne) z vlastných kameňov *(obr. 4)*.

Poznámka: Kameň sa považuje za viditeľný, ak sa nachádza na vrchu niektorej kôpky alebo je jediným kameňom na danom poli.

Ak obaja hráči vyložia všetky svoje kamene bez toho, aby vytvorili vyššie spomínaný rad, hra končí nerozhodne.

Poznámka: Kôpka tvorená 4 kameňmi rovnakej farby sa nepovažuje za rad *(obr. 5)*.

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.

QAWJALE®

תכולה

לוח משחק 1, 8 חלוקי עץ בהירים , 8 חלוקי עץ כהים , 8 חלוקי עץ שחורים, הוראות משחק

מטרת המשחק

ליצר 4 חלוקים בצבע שלך : במאונך , במאונך או באלכסון .

הכנה

שימו את לוח המשחק במרכז השולחן ו 2 ערמות של חלוקים שלורים בשתי פינות.
כל משתתף לוקח 8 חלוקים בצבע *(איור 1.)*

איך משחקים

בוחרים מי יפתח - באופן אקראי , משתתף שם את אחד מהחלוקים שלו בראש ערימה , אסור לשחק למשבצת ריקה, רק מעל ערימה *(איור 2)*.

הערה : חלק אחד במשבצת נחשב כערימה

לאחר מכן המשתתף המשחק מתחיל להזיז את הערימה ומשאיר בכל ריבוע חלוק אחד, החל מהתחתון . כל חלק חייב להיות ניצב וצמוד לחלק קודם, *(איור 3a)*

אסור לחזור אחורה למשבצת שזה עתה עברת עליה , *(איור 3b)* .אבל ניתן להסתובב ולחזור לסיבוב לאותה משבצת .

סוף המשחק :

המשתתף הראשון שיצר סידרה של 4 חלוקים גלויים , בטור , שורה או אלכסון , מנצח . *(איור 4)*

הערה : צבע גלוי הוא רק הצבע שבראש ערימה .

אם שני המשתתפים סיימו לשחק את כל החלוקים שלהם ואין נצחון אז המשחק הסתיים בתיקו.

הערה : ערימה אחת עם 4 חלוקים באותו צבע איננה נחשבת שורה . *(איור 5)*

® & © 2022 Gigamic from a concept of Romain Froger & Didier Lenain-Bragard.









CE UKCA

® & © 2022 Gigamic

Imported by:
Hachette Boardgames USA
520 Willamette street
P.O. Box 847, Eugene,
OR 97440, USA

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

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