

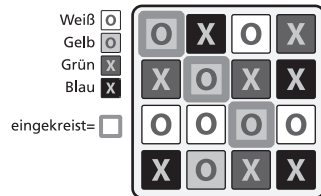


### SPIELIDEE:

Gespielt wird auf einem 4x4-Felderbrett mit insgesamt 16 Spielsteinen, die auf die Felder gelegt werden. Die Steine haben auf beiden Seiten jeweils eine andere Farbe. Es gibt acht blau/grüne und acht gelb/weiße Steine. Der eine Stein-Satz ist mit einem „X“, der andere mit einem „O“ geprägt.

### SPIELZIEL:

Um zu gewinnen muss man drei Steine einer Farbe (also drei grüne, blaue, gelbe oder weiße) in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe arrangieren und diese Reihe muss eingekreist sein. Eine Reihe von drei Steinen gilt immer dann als eingekreist, wenn kein waagerechtes oder senkrechtes benachbartes Feld mehr frei ist.



Die Abbildung zeigt das Spielfeld, nachdem beide Spieler ihre acht Züge ausgeführt haben. Der „O“-Spieler gewinnt, da er eine diagonale Reihe von drei gelben Steinen arrangieren konnte, die komplett von anderen Steinen eingekreist ist.

### SPIELVORBEREITUNGEN:

Das Spielbrett wird zwischen beide Spieler gestellt. Einer erhält die acht „X“-Steine, der andere die acht „O“-Steine, die die Spieler jeweils vor sich ablegen. Der Spieler mit den „X“-Steinen beginnt. Danach geht es abwechselnd weiter.

### SPIELVERLAUF:

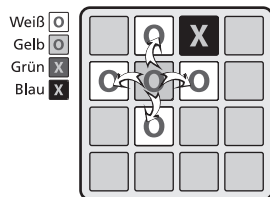
Der Startspieler setzt einen seiner Steine mit einer beliebigen Farbseite auf ein beliebiges Feld auf das Spielbrett. Mit dem zweiten Zug, also mit dem ersten Zug des „O“-Spielers ändert sich der Spielrhythmus. Ab jetzt muss jeder Spieler immer genau zwei Aktionen in der vorgegeben Reihenfolge ausführen:

1. Flippen
2. Setzen

#### 1. FLIPPEN:

Zunächst wird ein gegnerischer (also kein eigener) Stein, der schon auf dem Brett liegt, geflippt. Dazu wird der Stein auf ein waagrecht oder senkrecht (nicht diagonales) Nachbarfeld versetzt und dabei gewendet, so dass die andere Farbseite des Steins offen liegt. Aus Blau wird Grün und aus Gelb wird Weiß bzw. jeweils umgekehrt!

Es muss nicht notwendigerweise der vom Gegner zuletzt gelegte Stein geflippt werden. Jeder beliebige gegnerische Stein mit freiem Nachbarfeld darf geflippt werden.



Spieler „X“ hat die Möglichkeit den gelben Stein des „O“-Spielers auf eines der vier benachbarten Felder zu flippen. Dabei wird der „O“-Stein auf die weiße Seite gedreht. Anschließend setzt er einen eigenen Stein, egal ob mit der blauen oder grünen Seite nach oben auf ein noch freies Feld des Spielbrettes.

**Wichtig:** Ein Spieler muss einen gegnerischen Stein flippen, selbst dann, wenn dadurch die Voraussetzung für eine Gewinn-Konstellation beim Konkurrenten erreicht wird!

Nur wenn kein gegnerischer Stein geflippt werden kann, weil es zu keinem Stein ein leeres Nachbarfeld gibt, entfällt diese Aktion und der Spieler führt lediglich seine zweite Aktion aus, das Setzen.

## 2. SETZEN:

Jeder Spieler muss einen eigenen Stein auf ein beliebiges freies Feld des Spielbrettes setzen. Dabei ist es seine Wahl mit welcher Farbseite nach oben er seinen Stein setzt.

Das Setzen eines eigenen Steines muss nicht in Nachbarschaft zu eigenen oder gegnerischen Steinen geschehen.

**Wichtig:** Beim Setzen muss auch dann ein eigener Stein gesetzt werden, wenn dadurch eine Gewinnkonstellation für den Gegner arrangiert wird!

## SPIELENDEN UND SPIELSIAGER:

Ein Spieler gewinnt sofort, wenn drei eigene Steine in derselben Farbe in einer waagerechten, senkrechten oder diagonalen Reihe liegen und diese Reihe eingekreist ist. D.h. also, dass keiner der drei Steine der Gewinner-Reihe mehr in ein Nachbarfeld geflippt werden kann, weil alle Nachbarfelder (waagerecht wie senkrecht) besetzt sind!

Man verliert nicht und das Spiel ist auch noch nicht zu Ende, wenn sich eine Reihe von drei gegnerischen Steinen auf dem Spielbrett befindet, die nicht eingekreist ist!

Das Spiel endet unentschieden, wenn alle Steine auf dem Spielbrett eingesetzt sind und kein Spieler eine Gewinn-Reihe oder beide Spieler eine Gewinn-Reihe arrangiert haben!

Nach dem Spiel:

Die Spielsteine verbleiben auf dem Brett. Die beiden Klarsichtdeckel lassen sich bequem zuklappen und verstauen elegant das Material. So kann man Rubik's Tac Toe problemfrei überall mit hinnehmen!



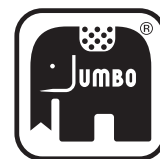
Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

[www.jumbo-spiele.de](http://www.jumbo-spiele.de)

©2003 Jumbo International, Amsterdam

©2003 Rubik. All Rights Reserved. RUBIK's is a trademark of Seven Towns Ltd. Used under license.

Made in CHINA.



00725