

DOUBLE SPOT



LET'S PLAY!

NL HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste speler die 5 patroonkaarten verzamelt door de kaartpatronen op het bord te maken of te spotten.

VOORBEREIDING

Zet het bord in elkaar door het verticale speelvlak in de basis te schuiven. Leg de gekleurde schijven op een stapel binnen het bereik van beide spelers. De spelers moeten zich vertrouwd maken met het formaat van de patroonkaarten om op te merken dat de patronen aan beide zijden hetzelfde zijn. Eén zijde van de kaart komt overeen met één zijde van de gekleurde schijven, terwijl de andere zijde van de kaarten overeenkomt met de keerzijde van de gekleurde schijf. Schudt de patroonkaarten en plaats er één in elke kaarthouder aan beide kanten van het bord.

HET SPEL

De spelers spelen om beurten. De jongste speler begint.

- Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen en voer je de actie als volgt uit:

A: Als je een effen kleur gooit: gooi een schijf van de overeenkomstige kleur in een willekeurige sleuf op het verticale bord met de kleur naar je toe gericht.

B: Als je een rood/gele gedeelde cirkel gooit: Gooi een rood/gele schijf in een willekeurige sleuf op het bord met een van beide kleuren (naar eigen keuze) naar je toe gericht.

C: Als je een blauw/groene gedeelde cirkel gooit: Gooi een blauw/groene schijf in een willekeurige sleuf op het bord met een van beide kleuren (naar eigen keuze) naar je toe gericht.

Speel je schijf strategisch terwijl je werkt om het patroon op een van de patroonkaarten tegenover je te evenaren. Als je beurt resulteert in het maken van het patroon op één (of beide) van de voor je liggende patroonkaarten, wijs je je tegenstanders op de overeenkomst(en) en eis je de kaart(en) op om te scoren. Denk eraan dat het patroon telt als het wordt gemaakt met de kaart in een willekeurige richting (gedraaid in een van beide richtingen), zoals weergegeven in het voorbeeld.

Je hoeft geen schijf te plaatsen om een match te maken. Je mag een onopgemerkte match ontdekken en de kaart op elk moment tijdens het spel opeisen. Als er een match is, vervang je de kaart door een nieuwe kaart. Als het patroon op de nieuwe kaart al op het bord bestaat, mag de eerste persoon die de overeenkomst ziet de kaart opeisen.

WINNEN

De eerste speler die 5 patroonkaarten heeft, is de winnaar. Als het bord eerder vol is, wint de speler met de meeste patroonkaarten op dat moment. Om het bord leeg te maken, til je gewoon het verticale speelvlak op en laat je de schijven vallen.

STRATEGISCHE HINT

Vergeet niet dat de tegenstander op hetzelfde moment aan dezelfde patronen zal werken. Als je vooruitgang boekt bij het overeenstemmen van de patronen op je zijde van de kaarten, zal de tegenstander automatisch dezelfde vooruitgang boeken bij het overeenstemmen van de patronen op zijn/haar zijde van de kaarten. Je zult moeten beslissen wanneer je een risico neemt en hoopt dat de worp van de dobbelsteen in jouw voordeel is of dat je tegenstander het patroon dat je probeert te maken niet ziet.

EN MANUAL

GAME GOAL

Be the first player to collect 5 pattern cards by creating or spotting the card patterns on the board.

PREPARATION

Assemble the board by sliding the vertical playing surface into the base. Place the

colored disks in a pile within easy reach of both players. Players should familiarize themselves with the format of the pattern cards to note that the patterns are the same on both sides. One side of the card matches one side of the colored disks, while the other side of the cards matches the reverse side of the colored disk. Shuffle the pattern cards and place one in each card holder on either end of the board.

THE GAME

Players take turns. The youngest player goes first.

- On your turn, roll the dice and complete the action as follows;

A: If you roll a solid color: Drop a disk of the corresponding color in any slot on the vertical board with the color rolled facing you.

B: If you roll a red/yellow split circle: Drop a red / yellow disk in any slot on the board with either colors (of your own choosing) facing you.

C: If you roll a blue / green split circle: Drop a blue / green disk in any slot on the board with either colors (of your own choosing) facing you.

Play your disk strategically as you work to match the pattern on either of the pattern cards facing you. If your turn results in making the pattern on either (or both) of the pattern cards facing you, point out the match / matches to your opponents and claim the card/cards to score. Remember that the pattern match counts if it is made with the card in any orientation (rotated in either direction) as shown in the example.

You don't need to place a disk to make a match. You may discover a match that has gone unnoticed and claim the card at any time during the game. When a match is made, replace the card with a new card. If the pattern on the new card already exists on the board the first person to spot the match can claim the card.

WINNING

The first player to earn 5 pattern cards is the winner. If you fill the board before that happens, the person with the most pattern cards at that time wins. To clear the board, simply lift the vertical playing surface and let the disks fall.

STRATEGY HINT

Remember that the opponent will be working to compete the same patterns at the same time. As you make progress toward matching the patterns on your side of the cards, the opponent will automatically make the same progress toward matching the pattern on his/her side of the cards. You will have to decide when to take a risk and hope the roll of the dice is in your favor or that your opponent doesn't see the pattern you are trying to make.

FR MANUEL

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 5 cartes à motifs en créant ou en repérant les motifs des cartes sur le plateau.

PRÉPARATION

Assemblez le tableau en faisant glisser la surface de jeu verticale dans la base. Empilez les disques de couleur et placez cette dernière à portée de main des deux joueurs. Les joueurs doivent se familiariser avec le format des cartes à motifs pour noter que les motifs sont les mêmes des deux côtés. Une face de la carte correspond à une face des disques colorés, tandis que l'autre face des cartes correspond à l'autre face du disque coloré. Mélangez les cartes à motifs et placez-en une dans chaque support de carte à chaque extrémité du plateau.

LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence.

- Lancez les dés à tour de rôle et effectuez l'action comme suit ;

A : Si vous obtenez une couleur unie : déposez un disque de la couleur correspondante dans n'importe quelle fente du plateau vertical, la couleur obtenue

face à vous.

B : Si vous obtenez un cercle rouge/jaune : Déposez un disque rouge/jaune dans n'importe quelle fente du plateau avec l'une des deux couleurs (de votre choix) face à vous.

C : Si vous obtenez un cercle bleu/vert : Déposez un disque bleu/vert dans n'importe quelle fente du plateau avec l'une des deux couleurs (de votre choix) face à vous.

Jouez votre disque de manière stratégique en essayant de faire correspondre le motif de l'une des deux cartes à motifs qui vous font face.

Si vous parvenez à réaliser le motif de l'une ou l'autre (ou les deux) des cartes à motifs qui vous font face lorsque c'est votre tour, montrez la ou les correspondances à vos adversaires et réclamez la ou les cartes pour marquer des points. N'oubliez pas que la correspondance du motif compte si elle est effectuée avec la carte dans n'importe quelle orientation (rotation dans un sens ou dans l'autre), comme indiqué dans l'exemple.

Il n'est pas nécessaire de placer un disque pour établir une correspondance. Vous pouvez trouver une correspondance passée inaperçue et réclamer la carte à tout moment de la partie. Lorsqu'une correspondance est établie, remplacez la carte en question par une nouvelle. Si le motif de la nouvelle carte se trouve déjà sur le plateau, la première personne à trouver la correspondance peut la réclamer.

GAGNANT

Le premier joueur à obtenir 5 cartes à motifs est le gagnant. Si vous remplissez le plateau avant que cela ne se produise, le gagnant est la personne ayant le plus de cartes à motifs. Soulevez la surface de jeu verticale et laissez tomber les disques pour vider le plateau.

CONSEIL DE STRATÉGIE

N'oubliez pas que l'adversaire essaiera de s'emparer des mêmes motifs que vous au même moment.

Au fur et à mesure que vous progressez dans l'obtention de correspondances avec les motifs de votre côté des cartes, votre adversaire progresse automatiquement dans l'obtention de correspondances avec les motifs de son côté des cartes.

Vous devrez décider quand prendre un risque et espérer que le jet de dé soit en votre faveur ou que votre adversaire ne s'aperçoive pas du motif que vous essayez de réaliser.

DE ANLEITUNG

SPIELZIEL

Seien Sie der erste Spieler, der 5 Musterkarten sammelt, indem Sie auf dem Brett Kartenmuster erstellen oder erkennen.

VORBEREITUNG

Bauen Sie das Brett zusammen, indem sie die vertikale Spielfläche in den Untersatz schieben. Legen Sie die bunten Scheiben in einen Haufen in Reichweite beider Spieler. Die Spieler sollten sich mit dem Format der Musterkarten vertraut machen, um zu sehen, dass das Muster auf beiden Seiten gleich ist. Eine Seite der Karte passt zu einer Seite der bunten Scheiben, während die andere Seite der anderen Seite der bunten Scheibe entspricht. Mischen Sie die Musterkarten und geben Sie eine in jeden Kartenhalter auf beiden Enden des Brettes.

DAS SPIEL

Die Spieler wechseln sich ab. Der jüngste Spieler beginnt.

- Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie und nehmen Sie die Schritte wie folgt vor:

A: Wenn Sie eine einfarbige Seite würfeln: Lassen Sie die Scheibe entsprechender Farbe in einen beliebigen Schlitz im vertikalen Brett fallen, sodass die gewürfelte Farbe zu Ihnen zeigt.

B: Wenn Sie einen rot/gelb geteilten Kreis würfeln: Lassen Sie eine rot/gelbe Scheibe in einen beliebigen Schlitz im Brett fallen, sodass entweder die rote oder gelbe Seite zu Ihnen zeigt (wie Sie es möchten).

C: Wenn Sie einen blau/grün geteilten Kreis würfeln: Lassen Sie eine blau/grüne Scheibe in einen beliebigen Schlitz im Brett fallen, sodass entweder die blaue oder grüne Seite zu Ihnen zeigt (wie Sie es möchten).

Spielen Sie Ihre Scheiben strategisch, da Sie daran arbeiten, dass sie zum Muster auf einer der Musterkarten passen, die zu Ihnen zeigen. Wenn Sie in Ihrem Zug das Muster von einer (oder beiden) der vor Ihnen liegenden Musterkarten bilden, zeigen Sie Ihren Mitspielern das/die Paar(e) und nehmen Sie die Karte(n), um einen Punkt zu erhalten. Denken Sie daran, dass das Musterpaar wie im Beispiel gezeigt in jeder Rotation gilt.

Sie müssen keine Scheibe platzieren, um ein Paar zu erstellen. Sie können jederzeit während des Spiels auch ein Paar finden, das keinem aufgefallen ist, und die Karte beanspruchen.

Wenn ein Paar erstellt wurde, tauschen Sie die Karte gegen eine neue aus. Falls das Muster auf der neuen Karte bereits auf dem Brett existiert, kann der Spieler, der es als Erstes bemerkt, die Karte beanspruchen.

SIEG

Der erste Spieler, der fünf Musterkarten besitzt, gewinnt. Falls Sie das gesamte Brett füllen, bevor es dazu kommt, gewinnt der Spieler mit den meisten Musterkarten. Wenn Sie das Brett räumen wollen, heben Sie einfach die vertikale Spielfläche und lassen Sie die Scheiben fallen.

STRATEGIE-TIPP

Denken Sie daran, dass Ihr Gegner gleichzeitig die gleichen Muster wie Sie erstellen muss. Während Sie Fortschritte bei der Erarbeitung der Muster auf Ihrer Seite der Karten machen, macht der Gegner automatisch die gleichen Fortschritte bei der Erarbeitung des Musters auf seiner Seite der Karten. Sie müssen sich entscheiden, wann Sie etwas riskieren wollen und hoffen, dass der Würfel zu Ihren Gunsten rollt oder dass Ihr Gegner nicht sieht, welches Muster Sie erstellen.

ISTRUZIONI

SCOPO DEL GIOCO

Sii il primo giocatore a raccogliere 5 carte ricreando gli schemi delle carte sul tabellone.

PREPARAZIONE

Montare il tabellone facendo scorrere la superficie di gioco verticale nella base. Impilare i dischetti colorati facendo in modo che siano alla portata di entrambi i giocatori. I giocatori devono familiarizzare con il formato delle carte e notare che gli schemi sono identici su entrambi i lati. Un lato della carta corrisponde a un lato dei dischetti colorati, mentre l'altro lato delle carte corrisponde al lato opposto dei dischetti colorati. Mischiare le carte con gli schemi e collocarle una in ciascun supporto su entrambi i lati del tabellone.

IL GIOCO

Si gioca a turno. Il giocatore più giovane gioca per primo.

- Al tuo turno, tira il dado e procedi come descritto di seguito:

A: se esce un colore unico: lascia cadere un disco del colore corrispondente in qualsiasi slot sul tabellone verticale con il colore estratto rivolto verso di te.

B: se esce un cerchio rosso e giallo: lascia cadere un dischetto rosso/giallo sul tabellone con uno dei due colori (a tua scelta) rivolto verso di te.

C: se esce un cerchio blu e verde: lascia cadere un dischetto blu e verde sul tabellone con uno dei due colori (a tua scelta) rivolto verso di te.

Gioca il tuo dischetto in modo strategico per far sì che corrisponda allo schema presente su entrambe le carte rivolte verso di te. Se nel tuo turno riesci a creare lo schema presente su una (o entrambe) delle carte poste di fronte a te, indica la corrispondenza / le corrispondenze ai tuoi avversari e reclama la carta / le carte per totalizzare punti.

Ricorda che la corrispondenza è valida se viene realizzata con la carta orientata in qualsiasi modo (ruotata in entrambe le direzioni) come mostrato nell'esempio. Non devi posizionare un dischetto per fare una corrispondenza. Potresti scoprire di non esserti accorto di una corrispondenza e reclamare la carta in qualsiasi momento durante la partita.

Dopo aver realizzato una corrispondenza, sostituire la carta con una nuova carta. Se il disegno sulla nuova carta è già presente sul tabellone, la prima persona che realizza la corrispondenza può reclamare la carta.

CHI VINCE

Il primo giocatore che conquista 5 carte modello vince la partita. Se riempi il tabellone prima che questo accada, vince chi conquistato più carte in quel momento. Per pulire il tabellone, ti basterà sollevare la superficie di gioco verticale e far cadere i dischetti.

CONSIGLIO STRATEGICO

Ricorda che il tuo avversario tenterà di completare i tuoi stessi schemi. Man mano che fai progressi nell'abbinare gli schemi sul tuo lato delle carte, l'avversario farà automaticamente gli stessi progressi nell'abbinare gli schemi sul suo lato delle carte. Dovrai decidere se rischiare e sperare di effettuare un tiro dei dadi favorevole o che il tuo avversario non si accorga dello schema che stai cercando di realizzare.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en reunir 5 tarjetas de patrones creando o detectando los patrones de tarjetas en el tablero.

PREPARACIÓN

Monte el tablero deslizando la superficie vertical del juego en la base. Coloque los discos de colores en una pila al alcance de ambos jugadores. Los jugadores deben familiarizarse con el formato de las tarjetas de patrones para observar que los patrones son los mismos en ambas caras. Una cara de la tarjeta coincide con una cara de los discos de color, mientras que la otra cara de las tarjetas coincide con el reverso del disco de color. Baraje las tarjetas de patrones y coloque una en cada tarjetero a cada extremo del tablero.

COMO JUGAR

Los jugadores se turnan. El jugador más joven va primero.

- En su turno, tire los dados y complete la acción de la siguiente manera;

A: Si obtiene un color sólido: Coloque un disco del color correspondiente en cualquier ranura en el tablero vertical con el color que sale hacia usted.

B: Si obtiene un círculo dividido rojo/amarillo: Coloque un disco rojo / amarillo en cualquier ranura del tablero con cualquiera de los colores (a su elección) mirando hacia usted.

C: Si obtiene un círculo dividido azul/verde: Coloque un disco azul / verde en cualquier ranura del tablero con cualquiera de los colores (a su elección) mirando hacia usted.

Juegue su disco estratégicamente para lograr hacer coincidir el patrón en cualquiera de las tarjetas de patrones que tiene frente a usted. Si su turno da como resultado hacer el patrón en cualquiera (o en ambas) de las cartas de patrón que tiene frente a usted, señale la combinación o combinaciones a sus oponentes y reclame la carta o cartas para puntuar. Recuerde que la coincidencia de patrones cuenta si se realiza con la tarjeta en cualquier orientación (girada en cualquier dirección) como se muestra en el ejemplo.

No necesita colocar un disco para señalar una coincidencia. Puede descubrir una coincidencia que ha pasado desapercibida y reclamar la tarjeta en cualquier momento durante el juego.

Cuando se haga una coincidencia, reemplace la tarjeta con una tarjeta nueva. Si el patrón de la nueva carta ya existe en el tablero, la primera persona que señale la coincidencia puede reclamar la carta.

CÓMO DE GANA

El primer jugador en ganar 5 tarjetas de patrón es el ganador. Si llenan el tablero antes de que eso suceda, la persona con más cartas de patrón, en ese momento, gana. Para despejar el tablero, simplemente levante la superficie de juego vertical y deje caer los discos.

SUGERENCIA DE ESTRATEGIA

Recuerde que el oponente estará tratando de conseguir los mismos patrones al mismo tiempo. A medida que avance para hacer coincidir los patrones de su lado de las cartas, el oponente hará automáticamente el mismo progreso para hacer coincidir el patrón de su lado de las cartas. Tendrá que decidir cuándo arriesgarse y esperar que la lanzada del dado sea a su favor o que su oponente no vea el patrón que está tratando de hacer.

Bewaar deze verpakking/instructies om ze later nog eens te kunnen lezen. Keep packaging/instructions for future reference. Conservez cet emballage/ces indications pour pouvoir les consulter ultérieurement. Bewahren Sie die Verpackung/Anweisungen für den zukünftigen Gebrauch auf. Guarde este paquete / instrucciones para futuras lecturas. Conservare l'imballaggio con le istruzioni onde poterle sempre consultare in un secondo momento.

