

joueur. Si le choix du chiffre est INCORRECT, le premier joueur révèle le chiffre qui figure sur le bâton numérique et se déplace du nombre d'espaces correspondant. Ensuite le premier joueur compose un nouveau numéro et rejoue un tour. La partie se poursuit de la même manière : le premier joueur continue d'actionner le bâton numérique et d'avancer tant que l'adversaire ne devine pas correctement le chiffre qui figure sur le bâton ou qu'il ne mette pas le chiffre au défi. Soit choisir de ne pas mettre au défi le chiffre qui figure sur le bâton numérique. Le premier joueur doit alors révéler le chiffre qui a été sélectionné et se déplace du nombre d'espaces correspondant. Le tour passe ensuite à l'autre joueur.

En résumé:

La partie se joue en alternance entre les deux joueurs lorsque: Le joueur devine correctement le chiffre que son adversaire a sélectionné sur le bâton numérique. OU... Le joueur NE met PAS au défi le chiffre de son adversaire.

Les Bases:

Il y a trois Bases circulaires dispersées sur le parcours de jeu. Une fois que le joueur a atteint ou a dépassé une Base, il ne peut pas être forcé à reculer au delà de ce point. Lorsque le joueur a placé son pion sur une Base, il ne peut pas être délogé de sa place.

Rabattre un pion :

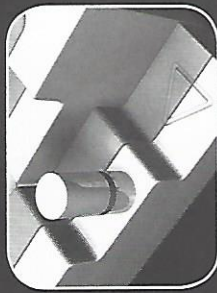
Si un joueur arrive au même endroit que son adversaire, ce dernier est chassé de sa place et retourne à la Base la plus proche située en arrière de sa position actuelle. Si le joueur est chassé avant d'avoir atteint la première Base de son parcours, il doit retourner au point de départ.

Fin du jeu:

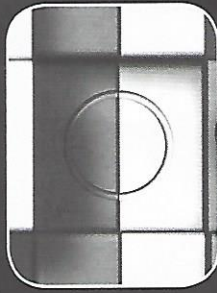
Les joueurs peuvent composer un chiffre plus élevé que celui qui est requis pour atteindre l'arrivée. Il ne faut pas avoir l'exact chiffre pour arriver à la fin du parcours. Le vainqueur du jeu est celui qui atteint l'arrivée en premier.



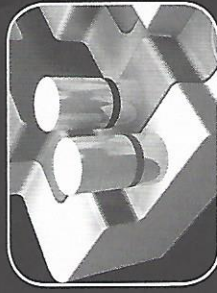
Tourner



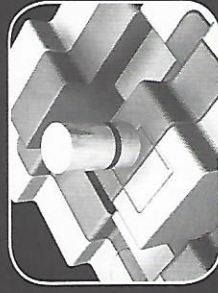
Avancer



Les Bases



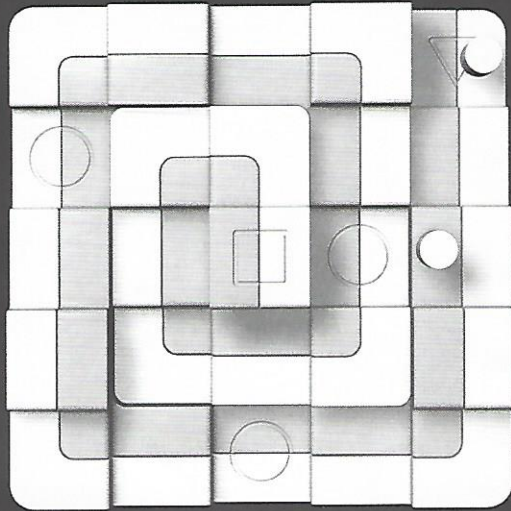
Rabattre un pion



Gagner

Mind Twist®

SPIELANLEITUNG



Tricke den Gegner aus und komm als erster Spieler ans Ziel!

Spielvorbereitung:

Die Spielplattform auf eine ebene Fläche stellen. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie an den Start. Während des ganzen Spiels bleibt die rote Figur auf der grauen Spur und die blaue Figur auf der weißen Spur. Der jüngste Spieler fängt an.

Spielverlauf:

Der erste Spieler dreht den Numerographen, um sich eine Zahl von 1 bis 3 auszusuchen, aber ohne den Gegenspieler diese Zahl sehen zu lassen. Nachdem der erste Spieler eine Zahl auf dem Numerographen gewählt hat, kann der zweite Spieler sich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden. Entweder: Fordere den ersten Spieler heraus, und errate die gewählte Zahl. Falls RICHTIG

geraten, bleibt der erste Spieler stehen und der zweite Spieler kommt zum Zug. Falls FALSCH geraten, gibt der erste Spieler die Zahl preis und zieht seine Figur dann um die angegebene Zahl weiter. Der erste Spieler wählt erneut und das Spiel wird wie bisher fortgesetzt. Solange die Zahlen eines Spielers falsch geraten werden, wählt und zieht dieser Spieler weiter, bis eine Zahl entweder richtig geraten oder nicht mehr in Frage gestellt wird. Oder entscheide, die gewählte Zahl nicht in Frage zu stellen. In diesem Fall muss der erste Spieler die auf dem Numerographen angezeigte Zahl preisgeben, und zieht die entsprechende Anzahl Felder weiter. Danach ist der zweite Spieler an der Reihe.

Zusammenfassung:

Das Spiel wechselt zwischen Spielern, wenn: ein Spieler die vom Gegner gewählte Zahl richtig errät; ODER ... ein Spieler die Zahl des Gegners NICHT in Frage stellt.

Meilensteine:

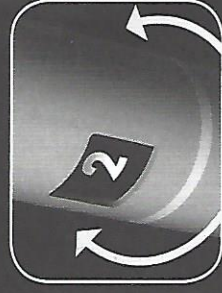
Entlang der Spielstrecke gibt es drei Meilensteinkreise. Wenn ein Spieler einen Meilenstein erreicht oder überschritten hat, kann er nicht gezwungen werden, seine Spielfigur weiter als bis zu diesem Punkt zurückzunehmen. Solange die Spielfigur eines Spielers auf einem Meilenstein steht, kann sie nicht geschlagen werden.

Schlagen:

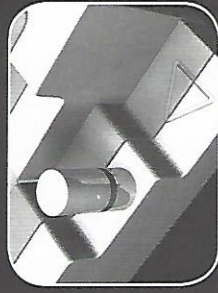
Falls ein Spieler auf demselben Feld landet wie sein Gegner, ist der Gegenspieler geschlagen und muss auf den nächstgelegenen Meilenstein zurück. Falls ein Spieler geschlagen wird, bevor er den ersten Meilenstein auf seiner Spielbahn erreicht hat, muss er an den Start zurückkehren.

Gewinnen:

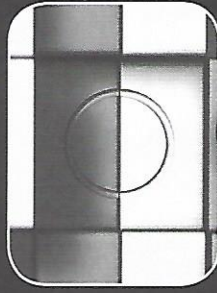
Ein Spieler kann eine höhere Zahl wählen, als zum Erreichen des Zieles tatsächlich erforderlich wäre. Man braucht nicht genau abzuzählen, um ins Ziel zu kommen. Wer zuerst durchs Ziel geht, hat das Spiel gewonnen.



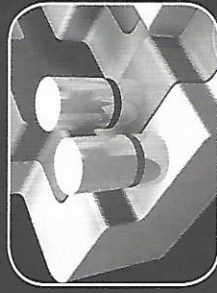
Drehen



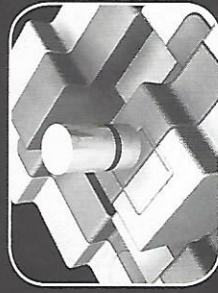
Ziehen



Meilensteine



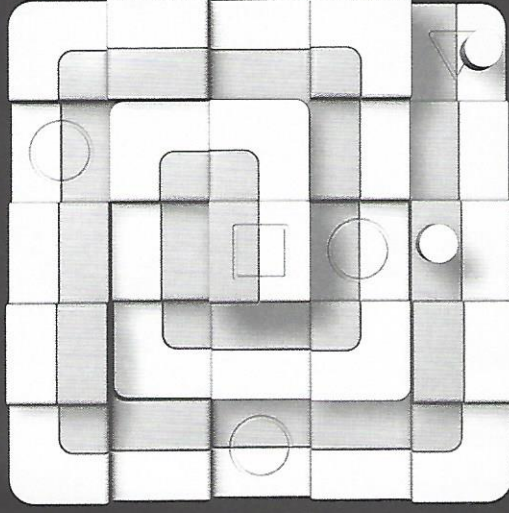
Schlagen



Gewinnen

Mind Twist®

REGOLE DEL GIOCO



Supera il tuo avversario e arrivi per primo al traguardo!

Preparazione del Gioco:

Mettere la piattaforma di gioco su una superficie piana. Ogni giocatore sceglie un gettone e lo mette al punto di partenza. Il gettone rosso va posizionato sul percorso grigio del gioco, mentre il gettone blu rimane durante tutta la partita sul percorso bianco del gioco. Il giocatore più giovane inizia per primo.

Come si Gioca:

Il primo giocatore gira il Quadrante Numerato per scegliere un numero da 1 a 3, senza rivelare il numero all'avversario. Dopo che il primo giocatore ha selezionato un numero dal Quadrante Numerato, il secondo giocatore può scegliere tra due alternative. Può decidere di:

Sfidare il primo giocatore cercando di indovinare il numero uscito sul Quadrante Numerato. Se la