

KLASSIK-TWISTS

Vier fiese Sonder-Kästchen mischen mit.

6 Felder

2 Spieler

ab 6

SO WIRD GESPIELT

1. **Wer beginnt?** Lost aus oder lässt die jüngste Person die erste Linie ziehen.
2. Abwechselnd zieht ihr **eine Linie** zwischen zwei benachbarten Punkten.
3. Wer die vierte Seite eines Kästchens schließt, **malt es aus** (eigene Farbe) und ist **sofort nochmal** dran.
4. Steht im geschlossenen Kästchen ein **Twist-Symbol**, löst ihr den Effekt aus der Legende aus.
5. Ist das ganze Feld voll, zählt jede:r die eigenen Kästchen – Twists nach Legende (z. B. $\times 2$).

Gewinnen: Wer nach dem letzten Kästchen die meisten Punkte hat, gewinnt das Feld.

DIE TWIST-KÄSTCHEN

**DOPPELT**

Dieses Kästchen zählt am Ende doppelt.

**EXTRA-ZUG**

Schließt du dies, ziehe danach ZWEI Linien statt einer.

**BOMBE**

Schließt du dies, mach EIN Gegner-Kästchen neutral (zählt für keinen).

**TAUSCH**

Schließt du dies, färbe ein beliebiges Gegner-Kästchen in deine Farbe.

VARIANTEN

3 Gewinnt: Beste aus drei Feldern hintereinander – Serien-Sieger:in gewinnt.

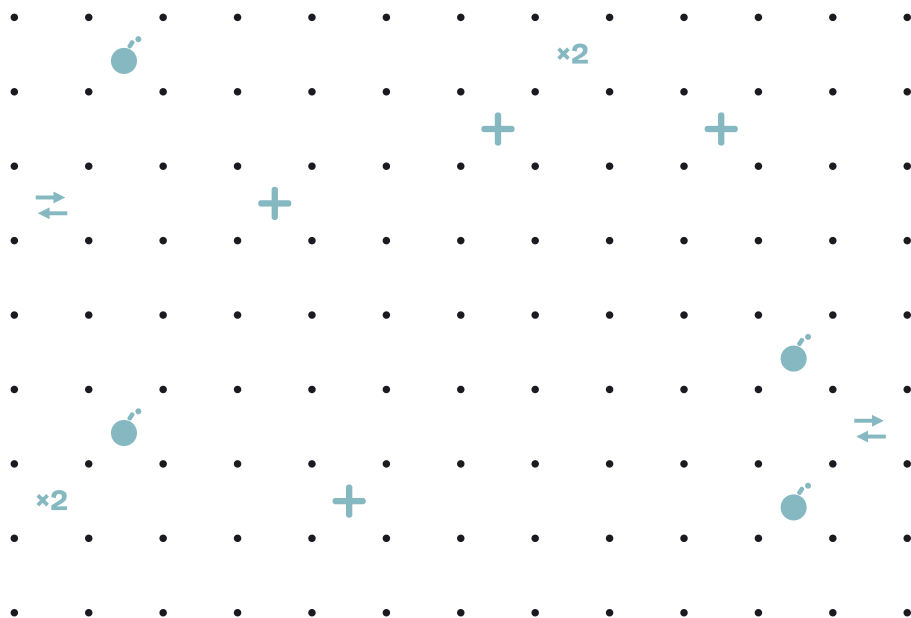
Blitz: Nur die obere Hälfte des Feldes bespielen – schnelle Runde.

Team-Modus: Zwei Teams, abwechselnd zieht die nächste Person.

Twist-Hatz: Nur wer ein Twist-Kästchen schließt, punktet überhaupt.

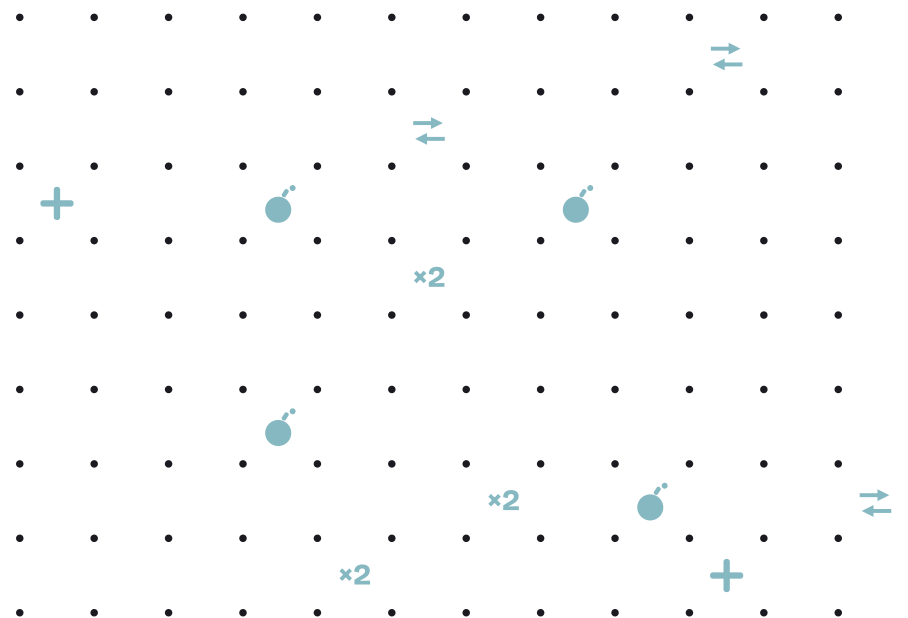
KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

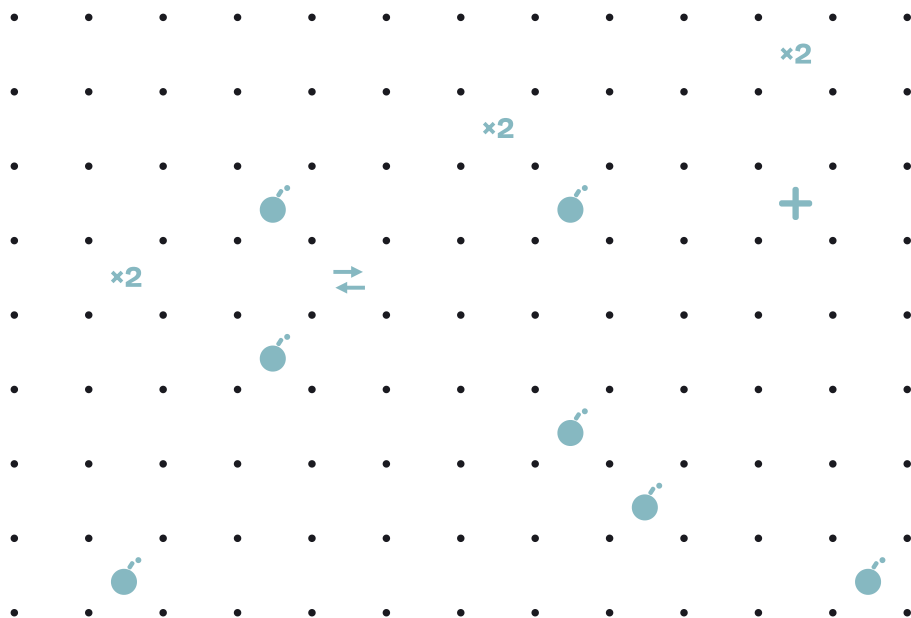
KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

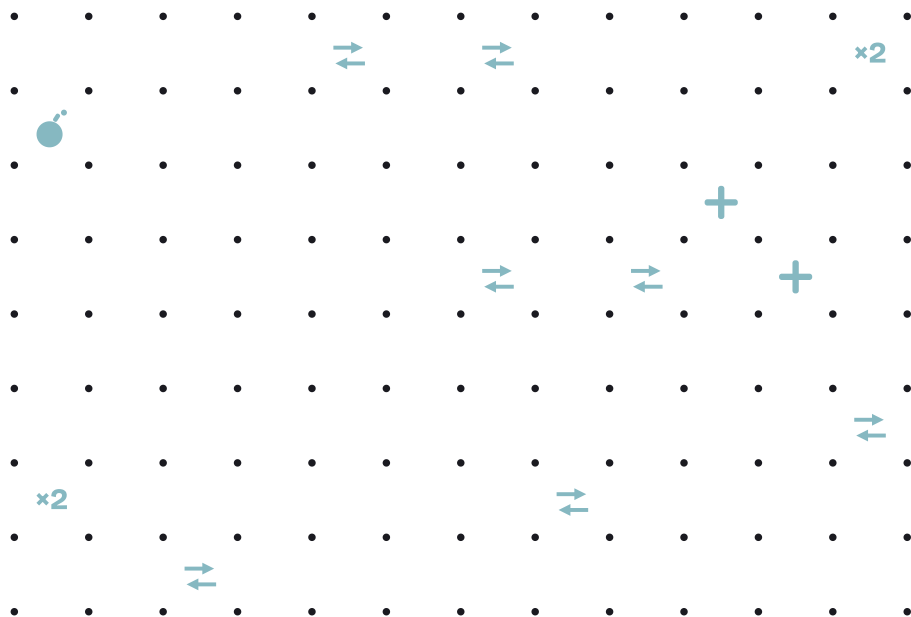
KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

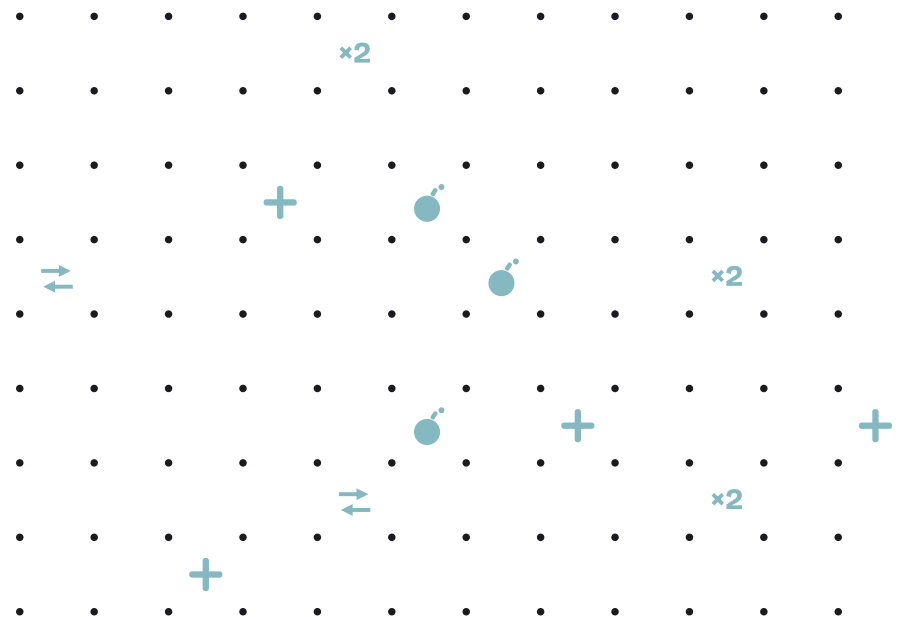
KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

KLASSIK-TWISTS

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

SCHATZINSEL

Kästchen kapern zwischen Gold und Papagei.

6 Felder

2 Spieler

ab 6

SO WIRD GESPIELT

1. **Wer beginnt?** Lost aus oder lässt die jüngste Person die erste Linie ziehen.
2. Abwechselnd zieht ihr **eine Linie** zwischen zwei benachbarten Punkten.
3. Wer die vierte Seite eines Kästchens schließt, **malt es aus** (eigene Farbe) und ist **sofort nochmal** dran.
4. Steht im geschlossenen Kästchen ein **Twist-Symbol**, löst ihr den Effekt aus der Legende aus.
5. Ist das ganze Feld voll, zählt jede:r die eigenen Kästchen – Twists nach Legende (z. B. $\times 2$).

Gewinnen: Wer nach dem letzten Kästchen die meisten Punkte hat, gewinnt das Feld.

DIE TWIST-KÄSTCHEN



GOLDGRUBE

Goldgrube: Dieses Kästchen zählt am Ende doppelt.



PULVERFASS

Beim Schließen: streiche EIN beliebiges Gegner-Kästchen durch.



RÜCKENWIND

Zusätzlich: ziehe 1 Extra-Linie, auch wenn sie kein Kästchen schließt.



PAPAGEI

Beim Schließen: nimm EIN geschlossenes Gegner-Kästchen (deine Farbe).

VARIANTEN

3 Gewinnt: Beste aus drei Feldern hintereinander – Serien-Sieger:in gewinnt.

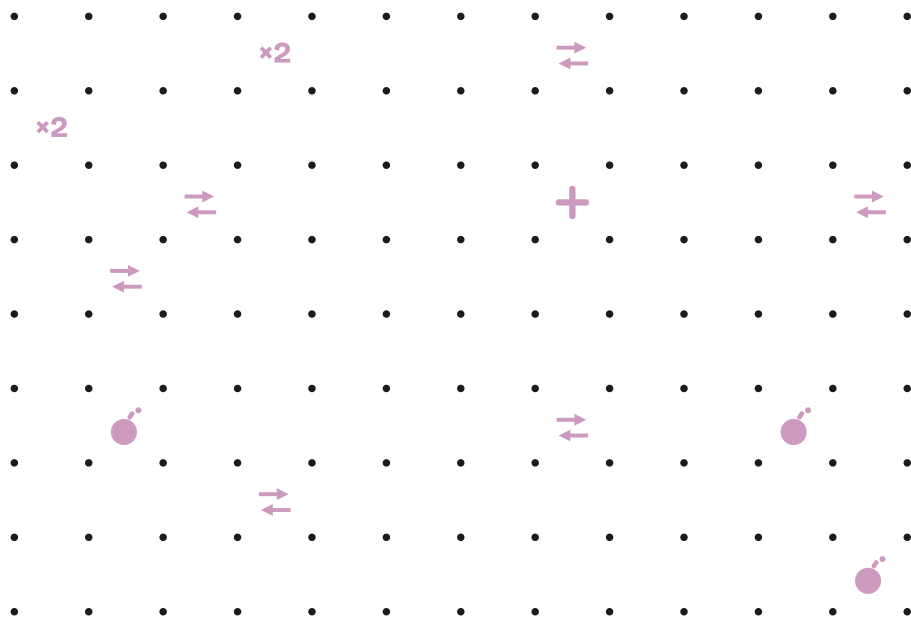
Blitz: Nur die obere Hälfte des Feldes bespielen – schnelle Runde.

Team-Modus: Zwei Teams, abwechselnd zieht die nächste Person.

Twist-Hatz: Nur wer ein Twist-Kästchen schließt, punktet überhaupt.

KÄSEKÄSTCHEN

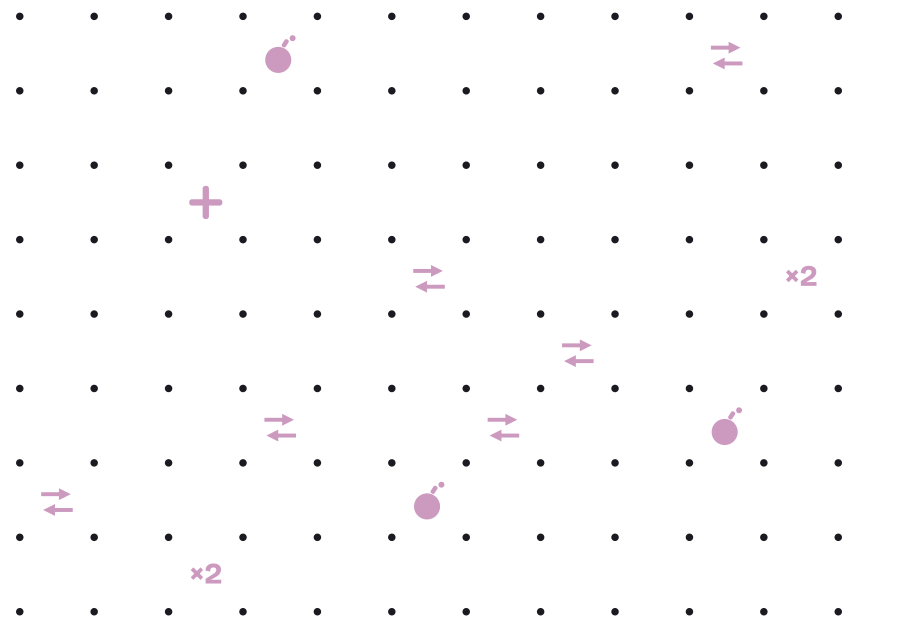
SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

KÄSEKÄSTCHEN

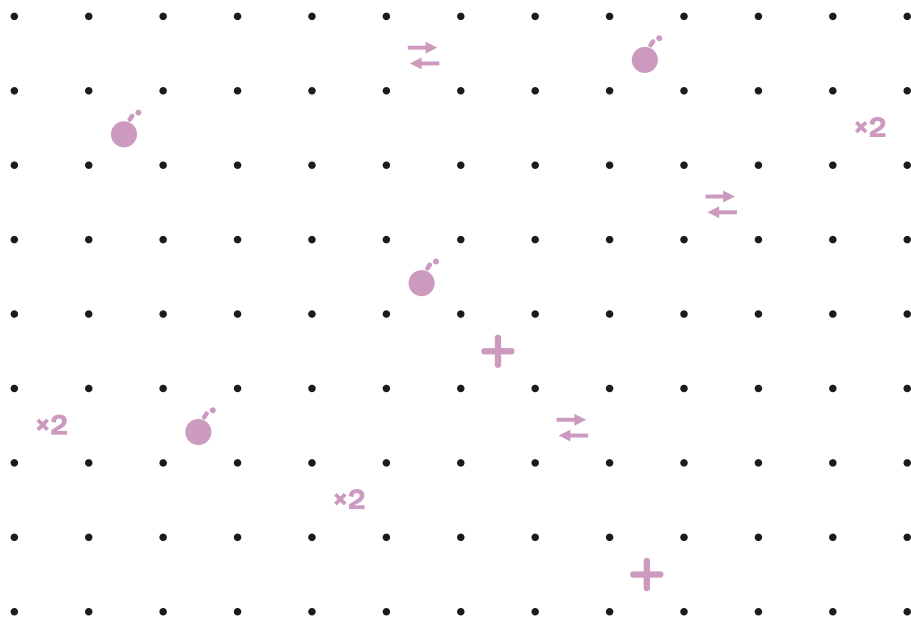
SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

KÄSEKÄSTCHEN

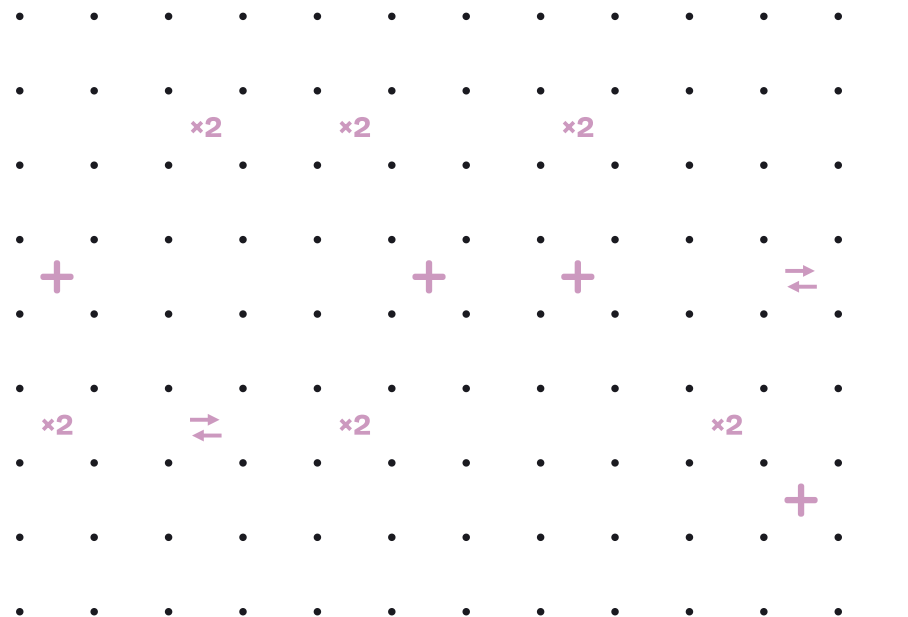
SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

KÄSEKÄSTCHEN

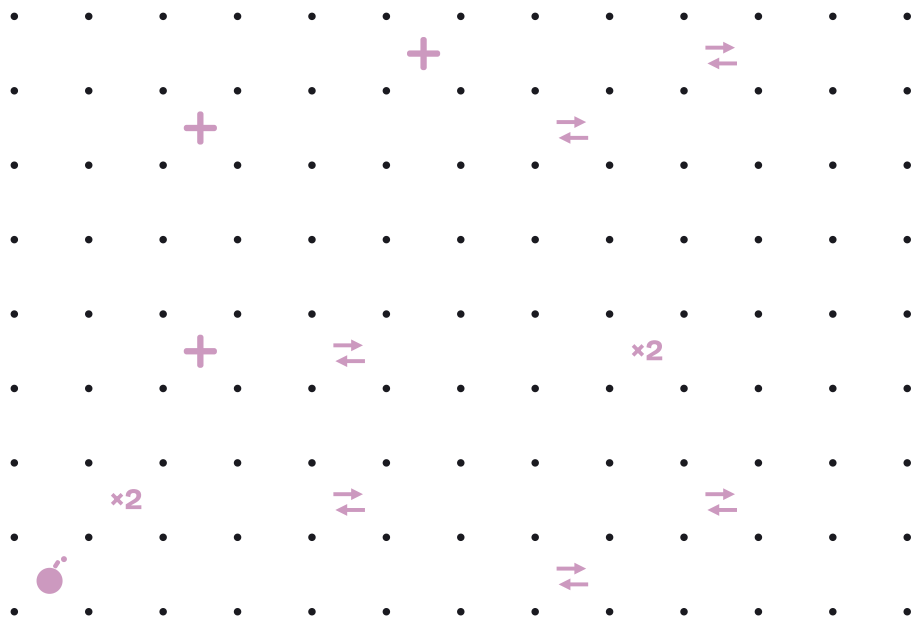
SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

KÄSEKÄSTCHEN

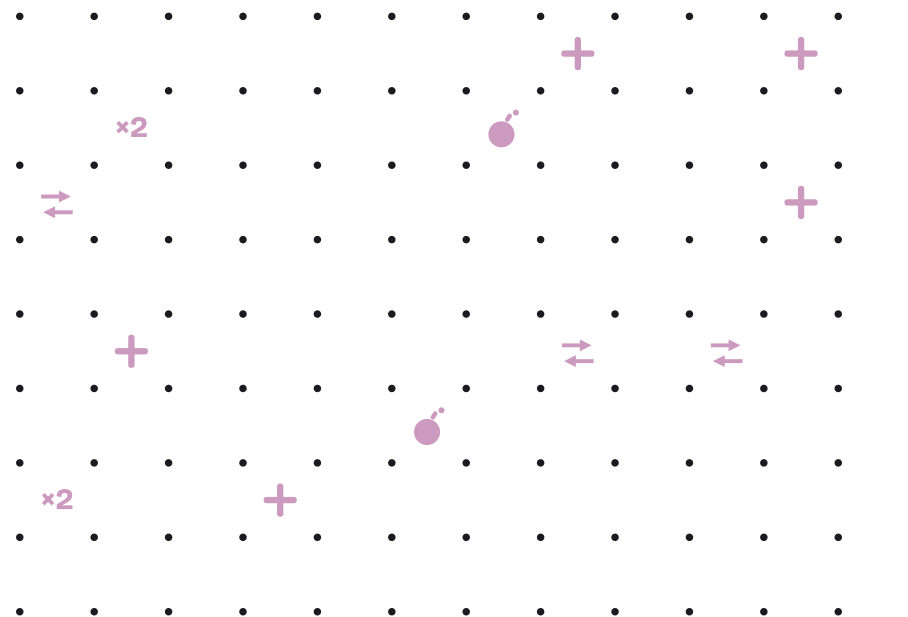
SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

KÄSEKÄSTCHEN

SCHATZINSEL

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

ZETTELSCHLACHT.DE · KÄSEKÄSTCHEN · SCHATZINSEL

ROBOTERFABRIK

Am Fließband voller Roboter jedes Kästchen sichern.

6 Felder

2 Spieler

ab 6

SO WIRD GESPIELT

1. **Wer beginnt?** Lost aus oder lässt die jüngste Person die erste Linie ziehen.
2. Abwechselnd zieht ihr **eine Linie** zwischen zwei benachbarten Punkten.
3. Wer die vierte Seite eines Kästchens schließt, **malt es aus** (eigene Farbe) und ist **sofort nochmal** dran.
4. Steht im geschlossenen Kästchen ein **Twist-Symbol**, löst ihr den Effekt aus der Legende aus.
5. Ist das ganze Feld voll, zählt jede:r die eigenen Kästchen – Twists nach Legende (z. B. ×2).

Gewinnen: Wer nach dem letzten Kästchen die meisten Punkte hat, gewinnt das Feld.

DIE TWIST-KÄSTCHEN



TURBO-MOTOR

Der Turbo-Motor lässt dieses Kästchen am Ende doppelt zählen.



KURZSCHLUSS

Schließt du dies, streiche 1 geschlossenes Gegner-Kästchen durch.



FLIESSBAND

Zusätzlich: ziehe 1 Extra-Linie, auch wenn sie kein Kästchen schließt.

VARIANTEN

3 Gewinnt: Beste aus drei Feldern hintereinander – Serien-Sieger:in gewinnt.

Blitz: Nur die obere Hälfte des Feldes bespielen – schnelle Runde.

Team-Modus: Zwei Teams, abwechselnd zieht die nächste Person.

Twist-Hatz: Nur wer ein Twist-Kästchen schließt, punktet überhaupt.

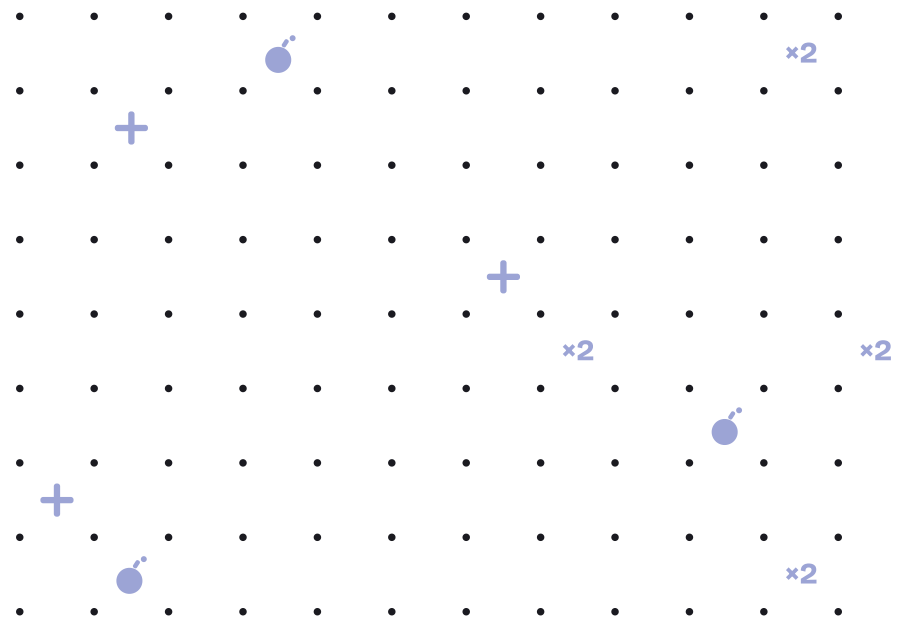
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

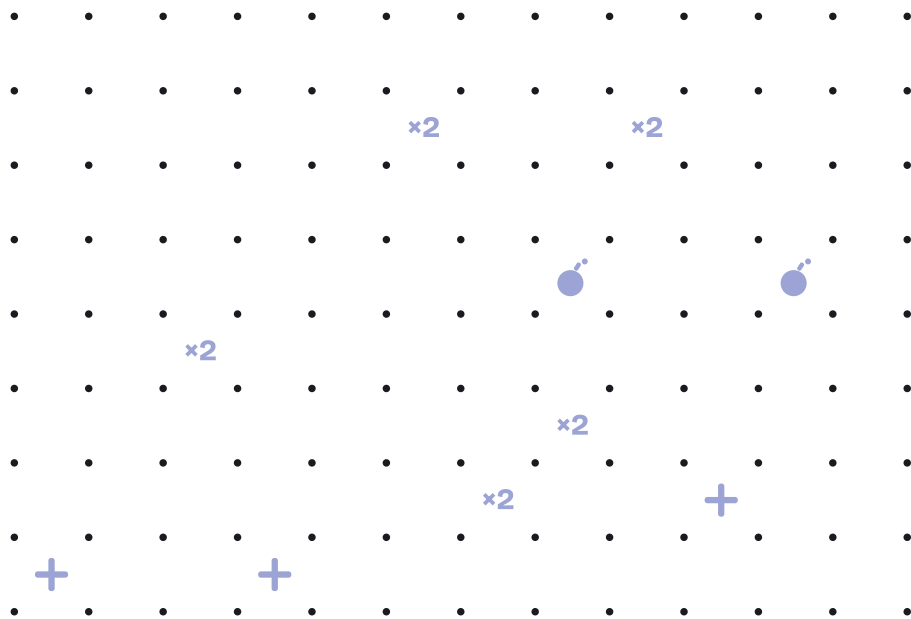
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

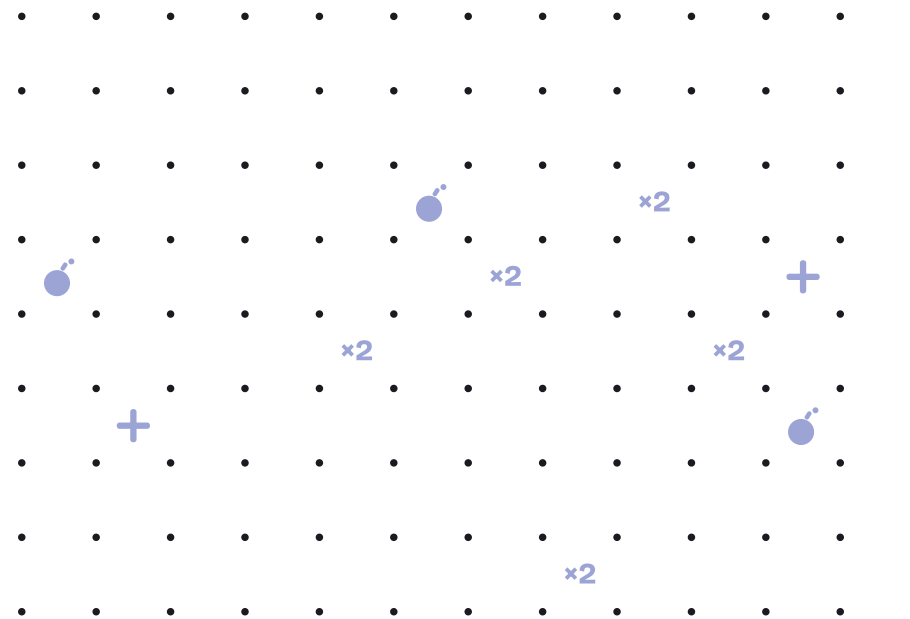
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

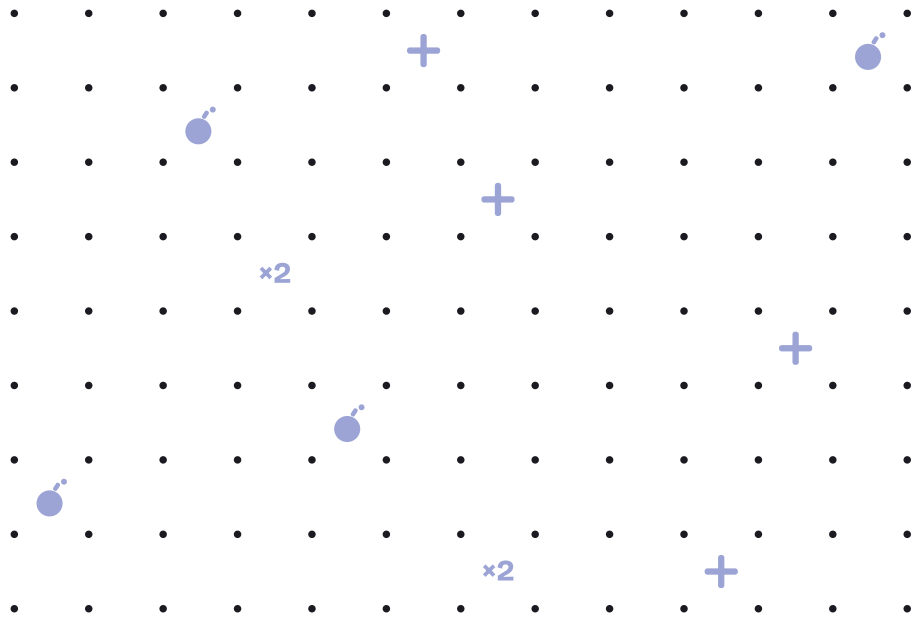
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

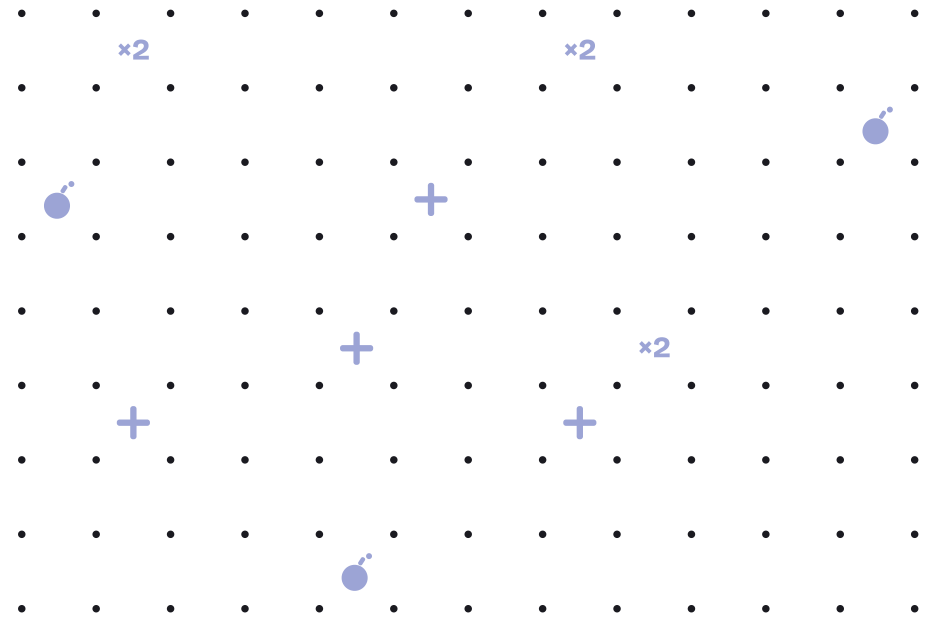
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

RAUMSTATION

Kästchen schließen in der Schwerelosigkeit.

6 Felder

2 Spieler

ab 6

SO WIRD GESPIELT

1. **Wer beginnt?** Lost aus oder lässt die jüngste Person die erste Linie ziehen.
2. Abwechselnd zieht ihr **eine Linie** zwischen zwei benachbarten Punkten.
3. Wer die vierte Seite eines Kästchens schließt, **malt es aus** (eigene Farbe) und ist **sofort nochmal** dran.
4. Steht im geschlossenen Kästchen ein **Twist-Symbol**, löst ihr den Effekt aus der Legende aus.
5. Ist das ganze Feld voll, zählt jede:r die eigenen Kästchen – Twists nach Legende (z. B. $\times 2$).

Gewinnen: Wer nach dem letzten Kästchen die meisten Punkte hat, gewinnt das Feld.

DIE TWIST-KÄSTCHEN



STERNENKRAFT

Sternenkraft verdoppelt den Wert dieses Kästchens am Ende.



BOOST

Zusätzlich: ziehe 1 Extra-Linie, auch wenn sie kein Kästchen schließt.



METEOR

Schließt du dies, streiche 1 gewonnenes Gegner-Kästchen durch.



BEAMEN

Schließt du dies, färbe ein beliebiges Gegner-Kästchen in deine Farbe.

VARIANTEN

3 Gewinnt: Beste aus drei Feldern hintereinander – Serien-Sieger:in gewinnt.

Blitz: Nur die obere Hälfte des Feldes bespielen – schnelle Runde.

Team-Modus: Zwei Teams, abwechselnd zieht die nächste Person.

Twist-Hatz: Nur wer ein Twist-Kästchen schließt, punktet überhaupt.

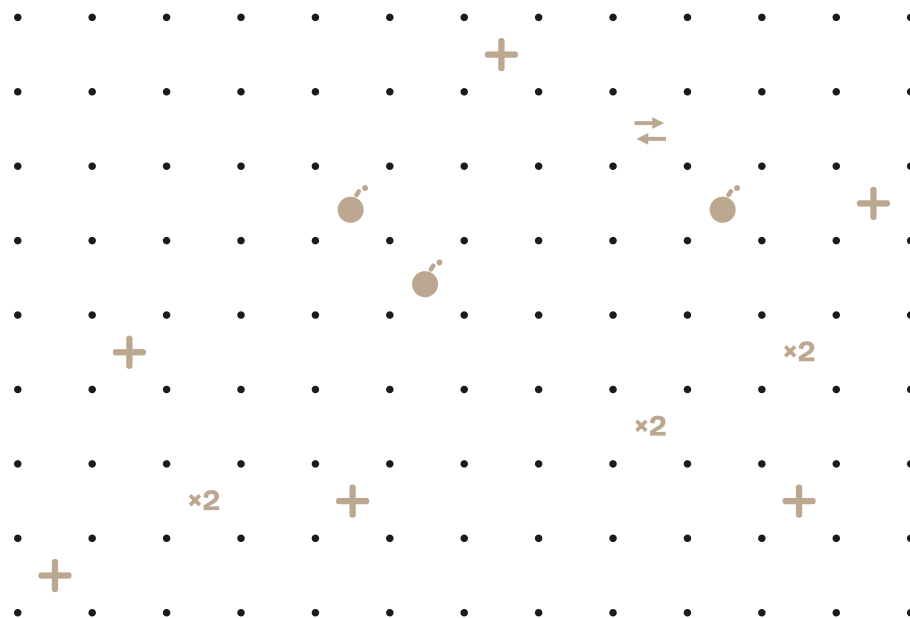
KÄSEKÄSTCHEN

RAUMSTATION

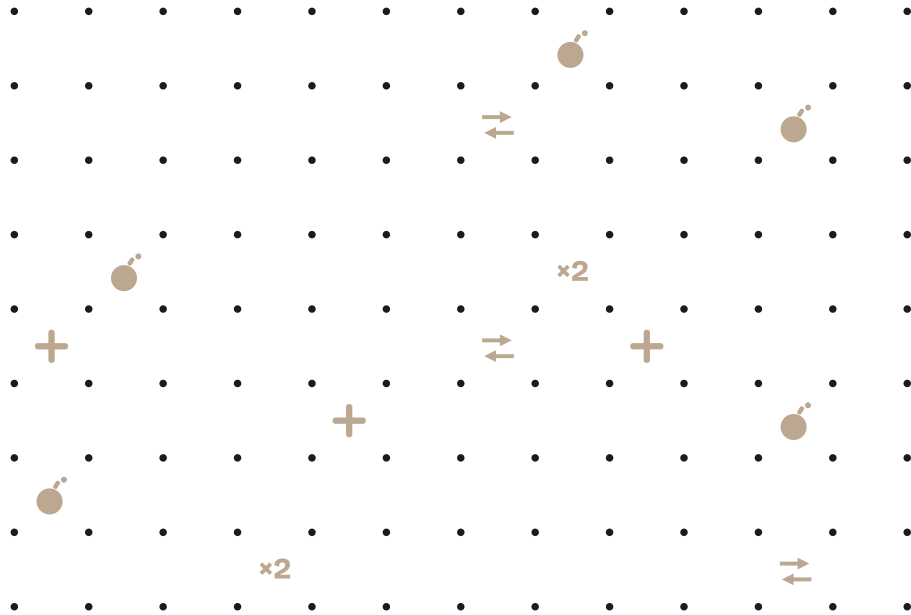
SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

RAUMSTATION

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

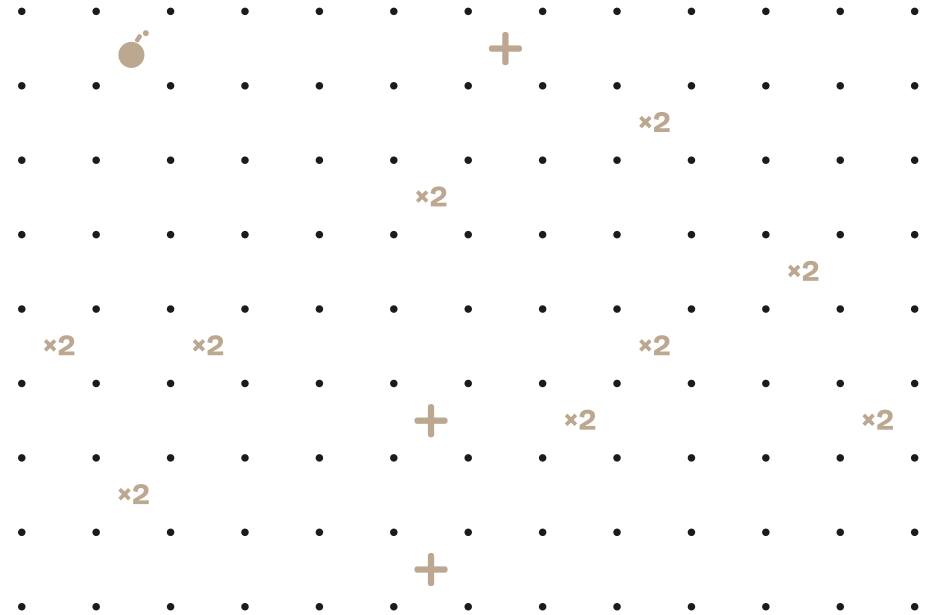
RAUMSTATION



SPIELER 1 **Kästchen**

SPIELER 2 _____ **Kästchen**

RAUMSTATION



SPIELER 1 _____ **Kästchen**

SPIELER 2 _____ **Kästchen**

KÄSEKÄSTCHEN

RAUMSTATION

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

RAUMSTATION

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen