

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

- ×2

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

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



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

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.

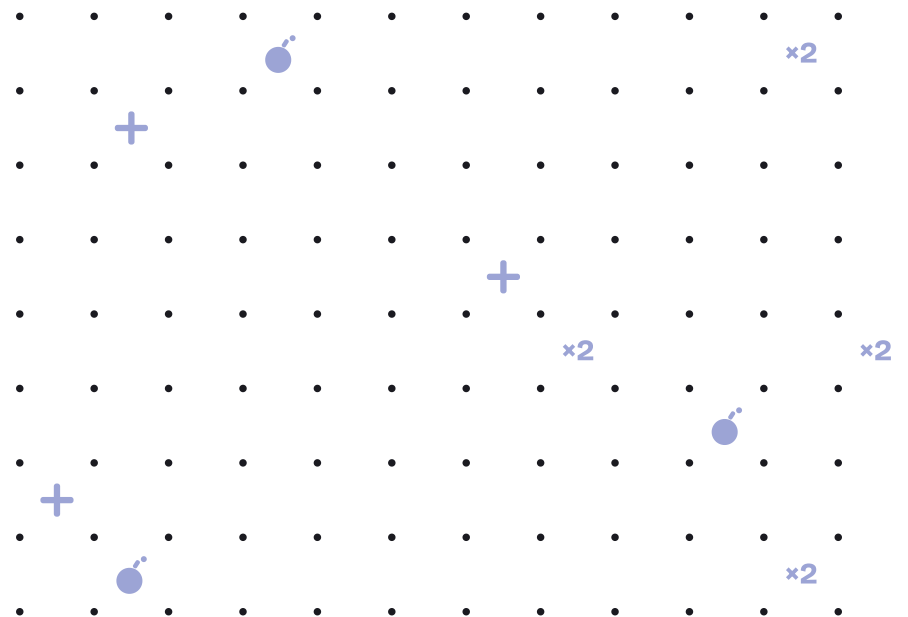
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

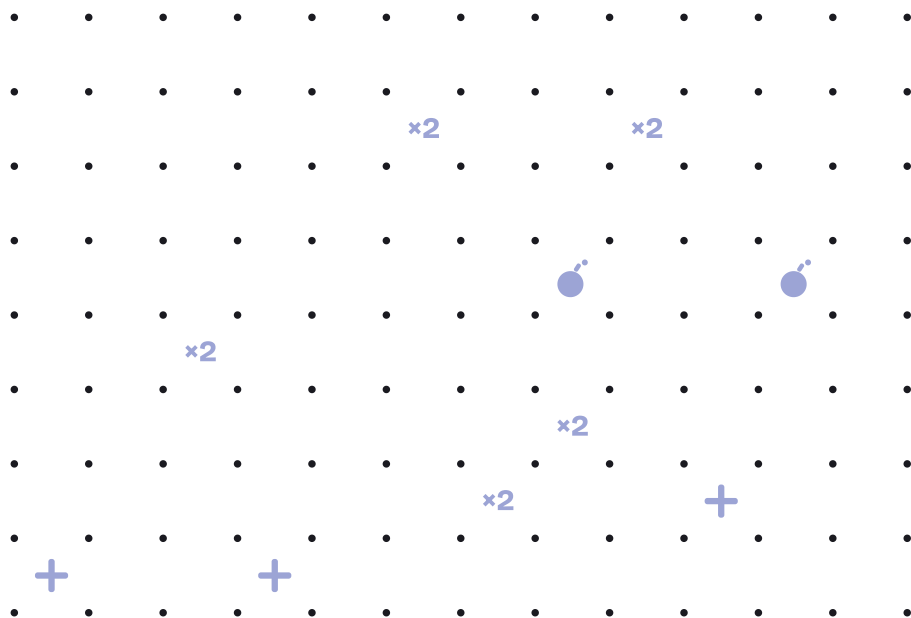
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

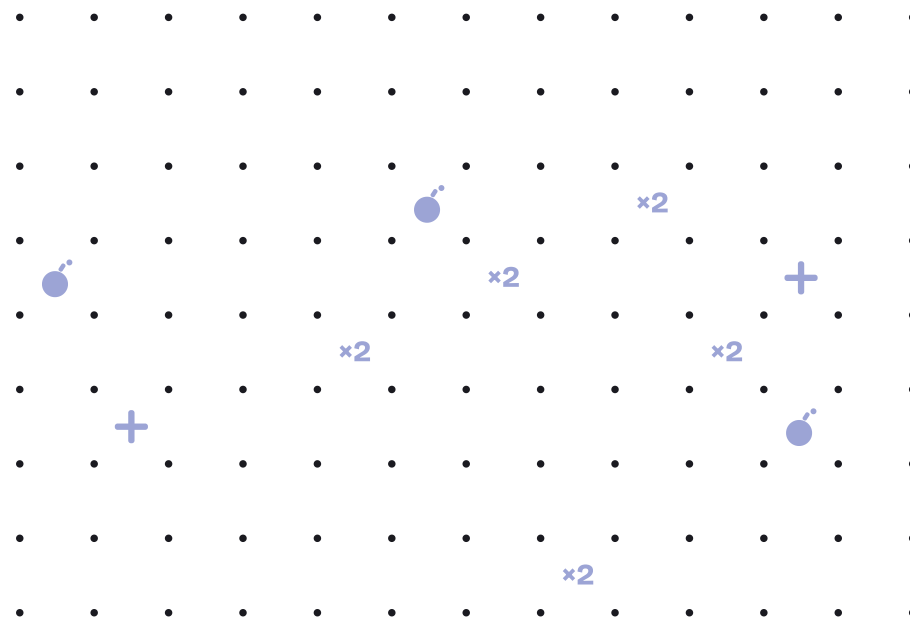
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

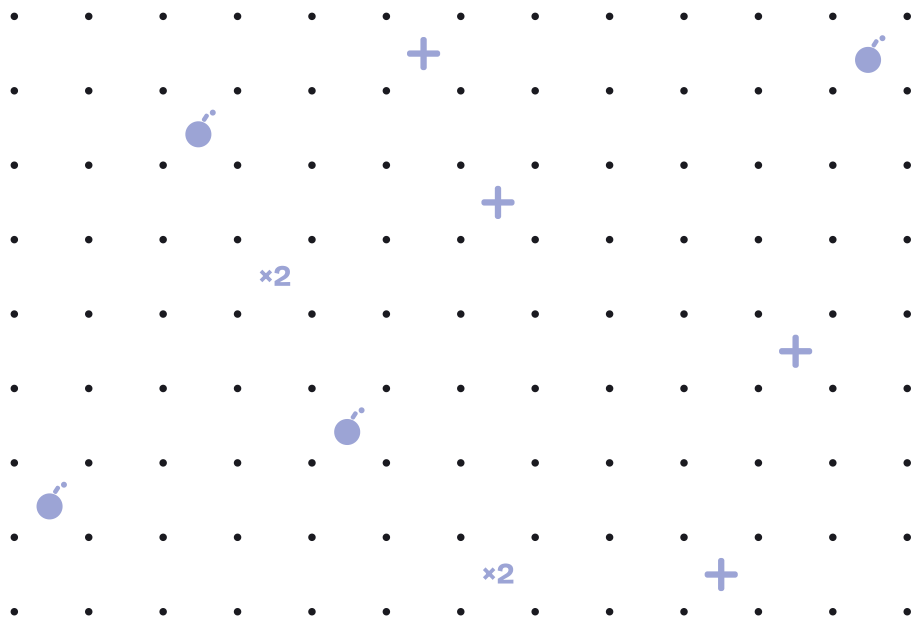
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

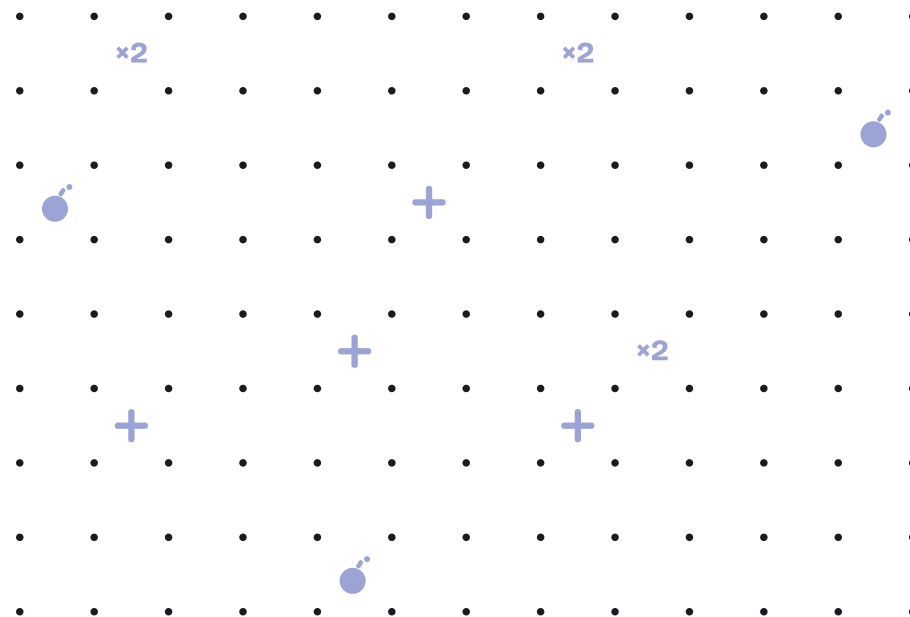
KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen

KÄSEKÄSTCHEN

ROBOTERFABRIK

SPIELER 1 _____ Kästchen SPIELER 2 _____ Kästchen