



BILDEN EINES TURMES: Wenn ein Spieler einen Würfel so positioniert, dass die Linie der Würfel einer vorhandenen ECKE (Abb. 6) erweitert wird, dann muss derselbe Spieler sofort einen seiner ungespielten Würfel oben auf den TURM aufsetzen (Abb. 6a). HINWEIS: WENN EIN SPIELER EINE LINIE VON WÜRFELN EINER VORHANDENEN ECKE ERWEITERT, BEI WELCHER DER TURM BEREITS MIT FÜNF WÜRFELN GEBILDET WURDE, DANN WIRD KEIN WEITERER WÜRFEL AUF DEN TURM AUFGESETZT, DA DIE MAXIMALE HÖHE VON FÜNF WÜRFELN BEREITS ERREICHT WURDE.

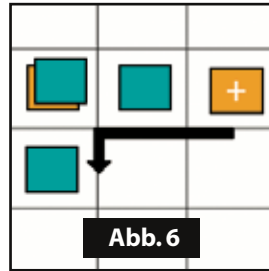


Abb. 6

Wenn ein Spieler einen Würfel so positioniert, dass die Linie der Würfel einer vorhandenen DOPPEL-ECKE (Abb. 6b) erweitert wird, dann muss derselbe Spieler sofort ZWEI seiner ungespielten Würfel oben auf den TURM aufsetzen (Abb. 6c). HINWEIS SONDERFALL: AUCH HIER KANN EIN TURM NICHT MEHR ALS FÜNF WÜRFEL HOCH SEIN. WENN ALSO EIN SPIELER EINE DOPPEL-ECKE ERWEITERT, IN WELCHER DER TURM BEREITS VIER WÜRFEL HOCH IST, DANN DARF ER NUR EINEN WÜRFEL AUF DEN TURM AUFSETZEN.

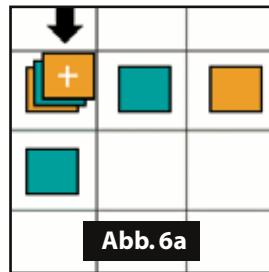


Abb. 6a

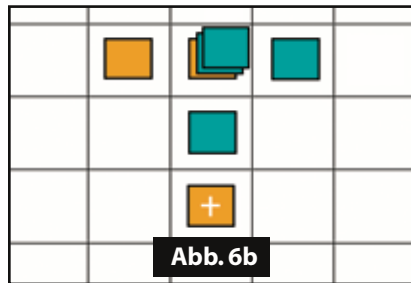


Abb. 6b

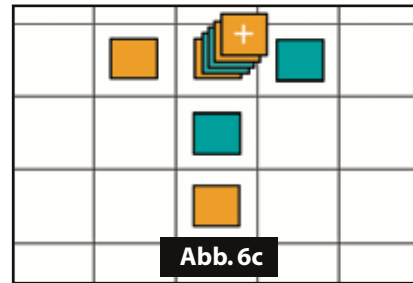


Abb. 6c

GEWINNEN UND PUNKTEN: Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Würfel positioniert. Die Spieler bekommen für jeden Würfel (egal welcher Farbe) eines TURMES einen Punkt, bei welchem der Würfel des betreffenden Spielers die Spitze bildet. Der Spieler, welcher in Besitz von ungespielten Würfeln ist, zieht einen Punkt für jeden ungespielten Würfel von seiner Gesamtpunktzahl ab. Einzelne Würfel auf dem Spielbrett erzielen keine Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

UNSICHER OB ES EINE ECKE IST? WENN SIE UNSICHER SIND, OB EINE ECKE VERLÄNGERT WURDE, ZIEHEN SIE EINE GERADE LINIE VOM POSITIONIERTEN WÜRFEL IN RICHTUNG JEDES DANEBEN LIEGENDEN, JEDOCH NICHT DIAGONAL. JEDER WÜRFEL, DER DIE LINIE KREUZT, ERWEITERT DIE BETREFFENDE ECKE.

KEWBZ™

OBJECT OF THE GAME: Outscore your opponent by creating CORNERS and building TOWERS.

DEFINITIONS:

- **CORNER:** Any 90° angle formed by at least three cubes, regardless of color (Fig. 1).
- **DOUBLE or MULTIPLE CORNERS:** Two or more CORNERS created simultaneously (Fig. 1a).
- **TOWER:** A vertical stack having 2 - 5 cubes of any color(s) (Fig. 1b).

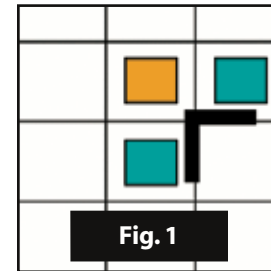


Fig. 1

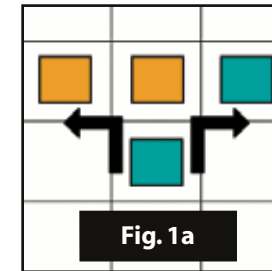


Fig. 1a

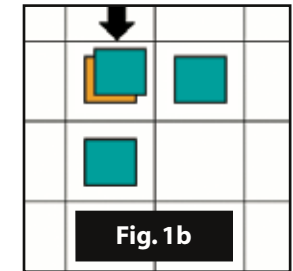


Fig. 1b

GAME PLAY: Each player chooses a color. 'Blue' goes first by positioning a cube in any empty space on the game board surface. In turn, players position a cube **directly on the game board**, adjacent to a cube already positioned on the board, including diagonally. NOTE: A CUBE MAY NOT BE POSITIONED IF IT CREATES A "SQUARE" OF FOUR CUBES (FIG. 2). A CUBE MAY NOT BE MOVED ONCE POSITIONED. A PLAYER MUST POSITION A CUBE ON THE BOARD DURING THEIR TURN. A CUBE MUST BE POSITIONED DIRECTLY ON THE BOARD, NEVER ON TOP OF ANOTHER CUBE, UNLESS BUILDING A TOWER.

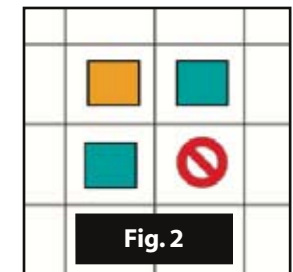


Fig. 2



FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
www.familygamesamerica.com
UNDER LICENSE FROM **CAZIMA GAMES** INC. © 2007-2010

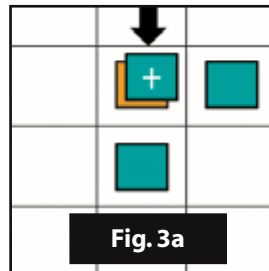
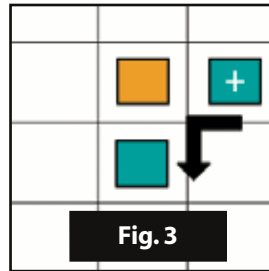
Retain for future use.



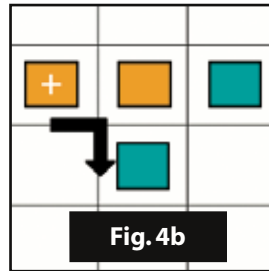
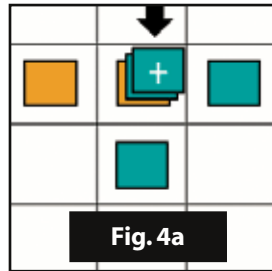
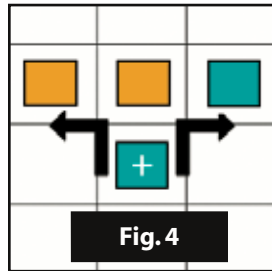


CREATING a CORNER and BUILDING a TOWER:

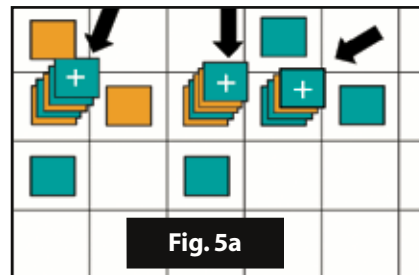
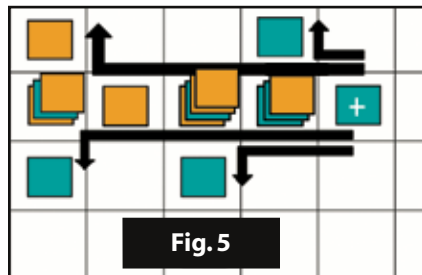
When a cube is positioned so that it creates a CORNER (Fig. 3), that same player MUST stack one of their unplayed cubes on top of the cube at the CORNER (Fig. 3a), thereby building a TOWER. NOTE: IN THE RULE FIGURES (FIGS.), "+" DENOTES EITHER THE CUBE POSITIONED IN THAT FIGURE, OR THE CUBE STACKED ON A TOWER.



DOUBLE CORNERS and TOWERS: When two CORNERS are created simultaneously by positioning one cube (Fig 4), that player has created a DOUBLE CORNER and MUST stack TWO of their unplayed cubes on top of the cube at the CORNER (Fig. 4a), thereby building a TOWER. NOTE: POSITIONING A CUBE AT ONE END OF A PREVIOUSLY CREATED CORNER (Fig. 4B), DOES NOT CREATE A DOUBLE CORNER.

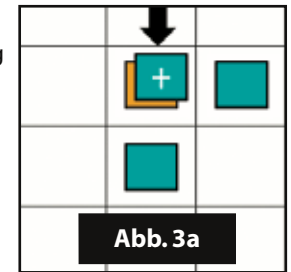
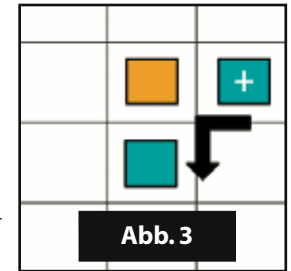


MULTIPLE CORNERS: When a player positions a cube so that it creates or extends MULTIPLE CORNERS (Fig. 5), that player MUST stack the appropriate number of their unplayed cubes on top of each CORNER they affect (Fig. 5a).

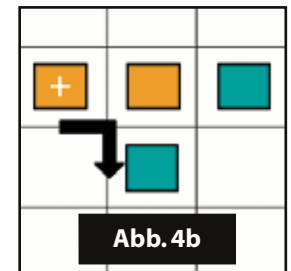
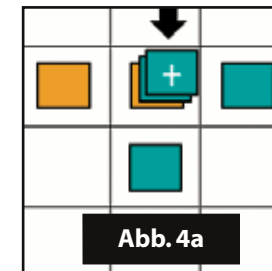
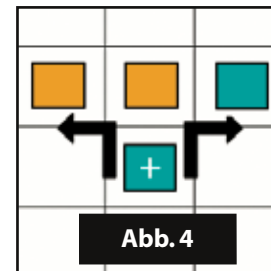


BILDUNG einer ECKE und BAUEN eines TURMES:

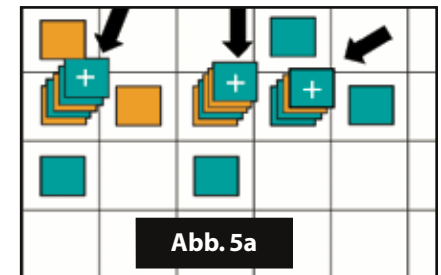
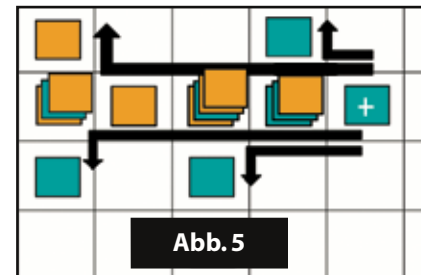
Wenn ein Würfel so positioniert wird, dass er eine ECKE bildet (Abb. 3), dann MUSS derselbe Spieler einen seiner ungespielten Würfel oben auf den Würfel an der ECKE aufsetzen (Abb. 3a), umso einen TURM zu bauen. HINWEIS: DAS "+" IN DEN ABBILDUNGEN (ABB.) KENNZEICHNET ENTWEDER EINEN WÜRFEL POSITIONIERT ODER EINEN WÜRFEL GESTAPELT AUF EINEN TURM.



DOPPEL-ECKEN und TÜRME: Wenn durch die Positionierung eines Würfel zwei ECKEN gleichzeitig erstellt wurden (Abb. 4), dieser Spieler erstellte eine DOPPEL-ECKE und MUSS ZWEI seiner ungespielten Würfel oben auf den Würfel an der ECKE aufsetzen (Abb. 4a), umso einen TURM zu bauen. HINWEIS: DAS POSITIONIEREN EINES WÜRFELS AN EINEM ENDE EINER ZUVOR ERSTELLTEN ECKE (ABB. 4B), BILDET KEINE DOPPEL-ECKE.



MULTIPLE ECKEN: Wenn ein Spieler einen Würfel so positioniert, dass MULTIPLE ECKEN erstellt oder bestehende erweitert werden (Abb. 5), dann MUSS dieser Spieler die gleiche Anzahl seiner ungespielten Würfel oben auf den Würfel an jeder der betreffenden ECKEN aufsetzen (Abb. 5a).

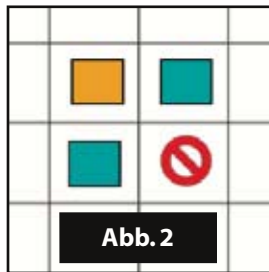
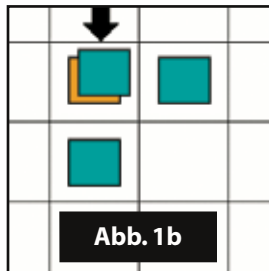
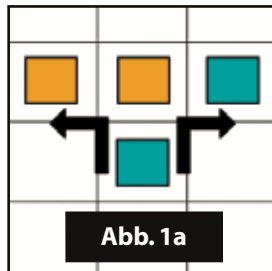
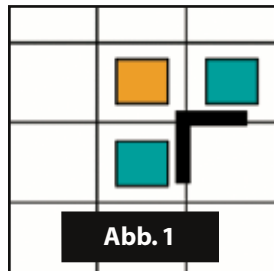


KEWBZ™

ZIEL DES SPIELS: Mehr Punkte als Ihr Gegner, durch das Vollenden von ECKEN und Erstellen von TÜRMEN, zu bekommen

BEGRIFFSERKLÄRUNG:

- **ECKE:** Alle, von mindestens drei Würfeln gebildeten 90° Winkel, unabhängig von der Farbe (Abb. 1).
- **DOPPEL oder MULTIPLE ECKEN:** Zwei oder mehr gleichzeitig erstellte ECKEN. (Abb. 1a).
- **TURM:** Ein vertikaler Stapel mit 2 bis 5 Würfeln beliebiger Farbe (Abb. 1b).



SPIELABLAUF: Jeder Spieler wählt eine Farbe. Der Spieler mit den 'Blauen' Würfeln beginnt und positioniert einen Würfel in ein beliebig freies Feld auf dem Spielbrett. In den nachfolgenden Runden positionieren die Spieler, angrenzend an einen bereits gespielten, einen weiteren Würfel direkt auf das Spielbrett. Diagonales setzen ist erlaubt. HINWEIS: EIN WÜRFEL KANN NICHT POSITIONIERT WERDEN, WENN DAMIT EIN "VIERECK" AUS VIER BEIEINANDER LIEGENDEN WÜRFELN GEBILDET WIRD (ABB. 2). EIN SPIELER MUSS EINEN WÜRFEL SETZEN, SOBALD ER AN DER REIHE IST. EIN WÜRFEL MUSS DIREKT AUF DER SPIELBRETT POSITIONIERT WERDEN, NIEMALS AUF EINEM ANDEREN WÜRFEL, ES SEI DENN, ES WIRD EIN TURM GEBILDET.

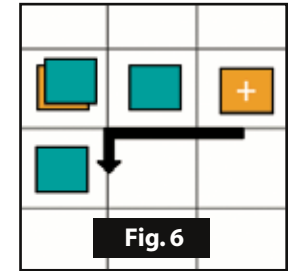


FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
 P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
www.familygamesamerica.com
 UNTER LIZENZ VON CRIVIA GAMES INC. © 2007-2010

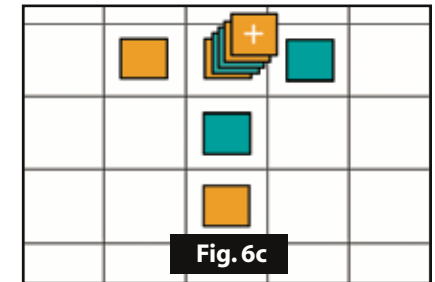
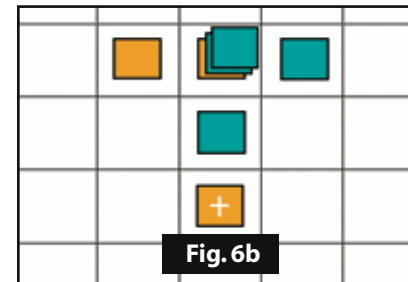
Für den zukünftigen Gebrauch aufbewahren.



ADDING to a TOWER: When a player positions a cube that extends the line of cubes from an existing CORNER (Fig. 6), that player immediately stacks one of their unplayed cubes on top of the TOWER (Fig. 6a). NOTE: WHEN A PLAYER EXTENDS THE LINE OF CUBES FROM AN EXISTING CORNER WITH FIVE CUBES ALREADY IN ITS TOWER, NO CUBES ARE ADDED TO THE TOWER AS A TOWER IS LIMITED TO A MAXIMUM HEIGHT OF FIVE CUBES.



When a player positions a cube that extends the line of cubes from an existing DOUBLE CORNER (Fig. 6b), that player immediately stacks TWO of their unplayed cubes on top of the TOWER (Fig. 6c). EXCEPTION NOTE: AGAIN, AS A TOWER MAY BE NO MORE THAN FIVE CUBES HIGH, WHEN A PLAYER EXTENDS A DOUBLE CORNER WITH A TOWER OF FOUR CUBES, THEY MAY ONLY ADD ONE CUBE TO THE TOWER.



WINNING and SCORING: Play ends when either player positions their last cube. Players score one point for each cube, regardless of color, in every TOWER with their cube on top. The player with unplayed cubes remaining subtracts one point for each unplayed cube. Single cubes on the board do not score. The player with the most points wins!

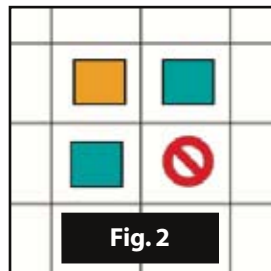
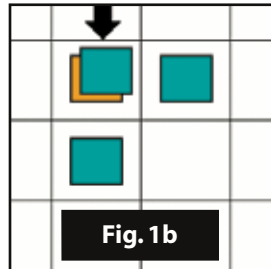
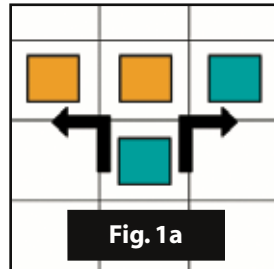
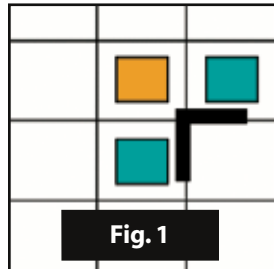
CONFUSED ABOUT A CORNER? IF YOU ARE CONFUSED AS TO WHETHER OR NOT A CORNER HAS BEEN EXTENDED, DRAW A STRAIGHT LINE FROM THE CUBE POSITIONED, TOWARD ANY CUBE NEXT TO IT, BUT NOT DIAGONALLY. ANY CUBE THAT BRANCHES OFF THIS LINE EXTENDS THAT CORNER.

KEWBZ^{MC}

BUT DU JEU : Dépassez le pointage de votre adversaire en créant des COINS et en construisant des TOURS.

DÉFINITIONS :

- **COIN :** N'importe quel angle de 90° formé par au moins trois cubes, indépendamment de la couleur (figure 1).
- **DOUBLE COINS ou COINS MULTIPLES :** Deux COINS ou plus créés simultanément (figure 1a).
- **TOUR :** Une pile verticale ayant 2 à 5 cubes de n'importe quelle couleur (figure 1b).



COMMENT JOUER : Chaque joueur choisit une couleur. 'Bleu' commence en plaçant un cube dans n'importe quel espace vide sur la planche de jeu. Tour à tour, les joueurs placent un cube **directement sur la planche de jeu**, adjacent à un cube déjà placé sur la planche de jeu, y compris en diagonale. NOTEZ : UN CUBE NE PEUT PAS ÊTRE PLACÉ S'IL CRÉE "UN CARRÉ" DE QUATRE CUBES (figure 2). Un CUBE NE PEUT PAS ÊTRE DÉPLACÉ UNE FOIS PLACÉ. CHAQUE JOUEUR DOIT PLACER UN CUBE SUR LA PLANCHE DE JEU DURANT SON TOUR. UN CUBE DOIT ÊTRE PLACÉ DIRECTEMENT SUR LA PLANCHE DE JEU, JAMAIS SUR LE DESSUS D'UN AUTRE CUBE, À MOINS DE POUVOIR Y CONSTRUIRE UNE TOUR.

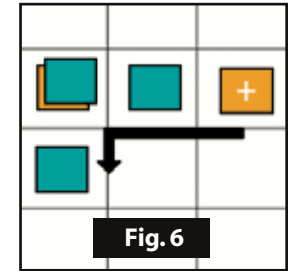


FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
www.familygamesamerica.com
SOUS LICENCE DE **CRYMIA GAMES** INC. © 2007-2010

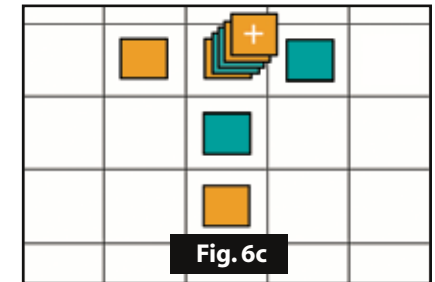
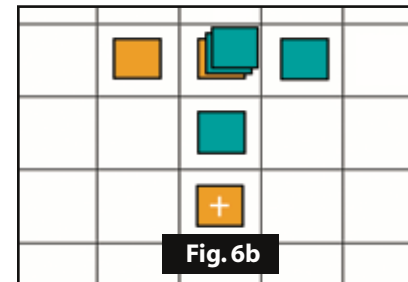
Conservez pour une utilisation future.



ADICIONANDO a una TORRE: Cuando un jugador coloca un cubo que extiende la línea de cubos de una ESQUINA existente (Fig. 6), Este jugador inmediatamente apila uno de sus cubos aún sin jugar en la cima de la TORRE (Fig. 6a). ATENCIÓN: CUANDO UN JUGADOR EXTIENDE LA LINEA DE CUBOS DE UNA ESQUINA EXISTENTE DE UNA TORRE QUE YA TIENE CINCO CUBOS, NINGUN CUBO ES ADICIONADO A LA TORRE PUESTO QUE LA ALTURA MÁXIMA DE UNA TORRE ES DE CINCO CUBOS.



Cuando un Jugador coloca un cubo que extiende la línea de cubos de una ESQUINA DOBLE existente (Fig. 6b), Este Jugador Inmediatamente apila DOS de sus cubos aún sin jugar en la cima de la TORRE (Fig. 6c). NOTA DE EXCEPCIÓN: DE NUEVO, COMO UNA TORRE NO PUEDE TENER MAS DE CINCO CUBOS, CUANDO UN JUGADOR EXTIENDE UNA DOBLE ESQUINA CON UNA TORRE DE 4 CUBOS, EL SÓLO PODRÁ ADICIONAR UN CUBO A LA TORRE.

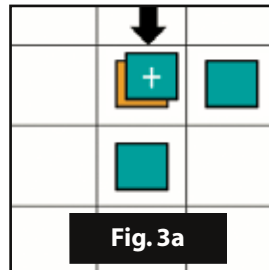
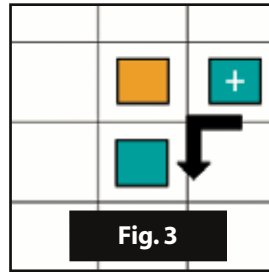


GANADOR y PUNTAJES: El juego se termina cuando uno de los jugadores coloca su último cubo. Los jugadores suman un punto por cada cubo que haga parte de una TORRE que tenga en la cima un cubo de su color, sin importar el color de los cubos inferiores, y sin importar si la torre tiene 2, 3, 4 o 5 cubos. El jugador que aún tiene cubos sin jugar resta un punto por cada cubo sin jugar, lo cubos en el tablero que esten sueltos no cuentan, el jugador con mas puntos es el ganador!

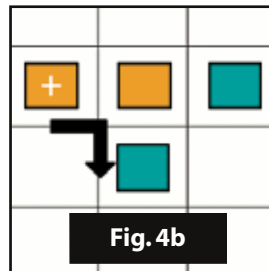
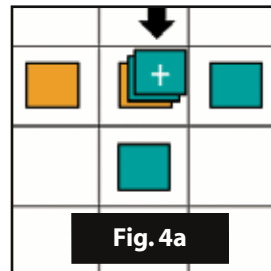
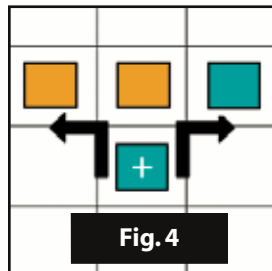
CONFUNDIDO HALLANDO ESQUINAS? SI USTED SE CONFUNDE EN SABER CUANDO UNA ESQUINA HA SIDO EXTENDIDA, DIBUJE UNA LÍNEA RECTA DESDE EL CUBO RECIENTE HACIA CUALQUIER CUBO ADYACENTE NO DIAGONAL. CUALQUIER OTRO CUBO QUE CONECTE ESTA LINEA EXTENDIDA, ES UNA ESQUINA.



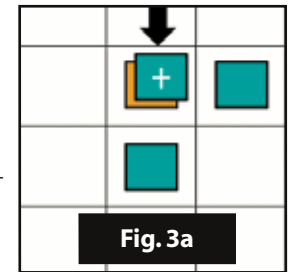
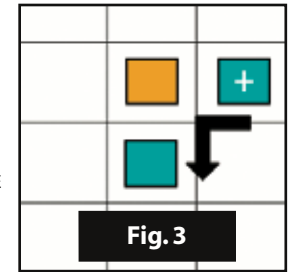
CREANDO ESQUINAS Y CONSTRUYENDO una TORRE: Cuando un cubo es puesto y se crea una ESQUINA (Fig.3) el jugador actual DEBE apilar uno de sus cubos aún sin jugar en esa ESQUINA (Fig.3a), y por consiguiente construir una TORRE. OBSERVACIÓN: EL SÍMBOLO (+) EN LAS IMÁGENES, DENOTA QUE UN CUBO HA SIDO PUESTO O APILADO EN ESE ESPACIO.



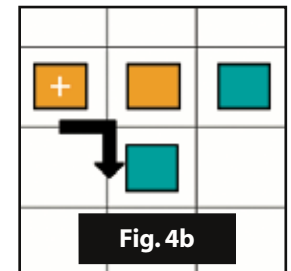
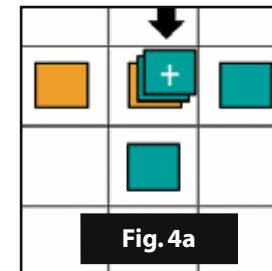
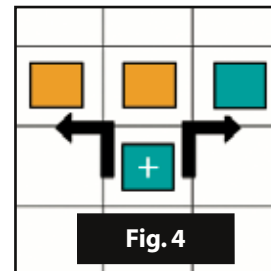
ESQUINAS DOBLES y TORRES: Cuando dos ESQUINAS son creadas simultáneamente al colocar un cubo (Fig 4), indica que el jugador actual ha creado una DOBLE ESQUINA y que DEBE apilar DOS de sus cubos sin jugar en esa ESQUINA (Fig. 4a), y de ese modo construir una TORRE. NOTA: COLOCAR UN CUBO EN EL OTRO EXTREMO DE UNA ESQUINA CREADA PREVIAMENTE (Fig 4B), NO CREA UNA ESQUINA DOBLE.



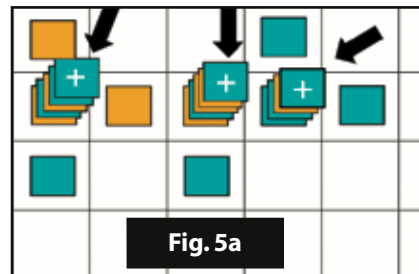
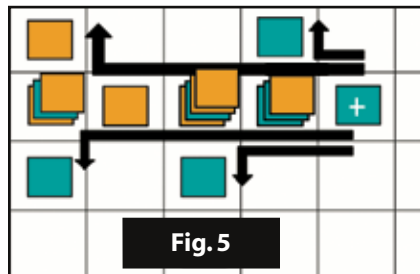
CRÉATION d'un COIN et CONSTRUCTION d'une TOUR : Quand un cube est placé et qu'il crée un COIN (figure 3), le même joueur DOIT empiler un de ses cubes non joués sur le dessus du cube qui forme le COIN (figure 3a), construisant ainsi une TOUR. NOTEZ : DANS LES FIGURES D'INSTRUCTION, LE SYMBOLE "+" INDIQUE LE CUBE PLACÉ DANS CETTE FIGURE, OU LE CUBE EMPILÉ SUR UNE TOUR.



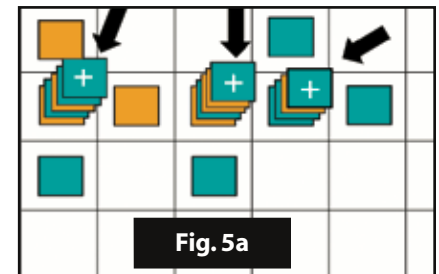
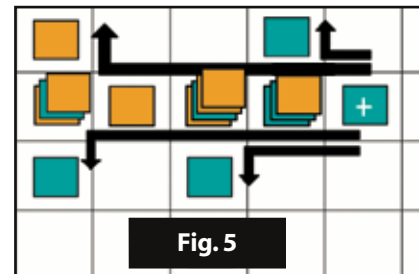
COINS DOBLES et TOURS : Quand deux COINS sont créés simultanément en plaçant un cube (figure 4), ce joueur a créé un COIN DOUBLE et DOIT empiler DEUX de ses cubes non joués sur le dessus du cube qui forme le COIN (figure 4a), construisant ainsi une TOUR. NOTEZ : LE POSITIONNEMENT D'UN CUBE À L'EXTRÉMITÉ D'UN COIN PRÉCÉDEMMENT CRÉÉ (FIGURE 4B), NE CRÉE PAS DE COIN DOUBLE.



ESQUINAS MÚLTIPLES: Cuando un jugador coloca un cubo donde se crean o extienden MÚLTIPLES ESQUINAS (Fig. 5), este jugador DEBE apilar el número apropiado de cubos aún sin jugar en la cima de cada ESQUINA



COINS MULTIPLES : Quand un joueur place un cube pour créer ou prolonger des COINS MULTIPLES (figure 5), ce joueur DOIT empiler le nombre approprié de cubes non joués sur le dessus de chaque COIN qu'ils affectent (figure 5a).





AJOUT À UNE TOUR : Quand un joueur place un cube qui prolonge la ligne de cubes d'un COIN existant (figure 6), ce joueur empile immédiatement un de ses cubes non joués sur le dessus de la TOUR (figure 6a). NOTEZ : QUAND UN JOUEUR PROLONGE LA LIGNE DE CUBES D'UN COIN EXISTANT AVEC CINQ CUBES DÉJÀ DANS SA TOUR, AUCUN CUBE NE PEUT ÊTRE AJOUTÉ À LA TOUR DE FAIT QU'UNE TOUR EST LIMITÉE À UNE HAUTEUR MAXIMALE DE CINQ CUBES.

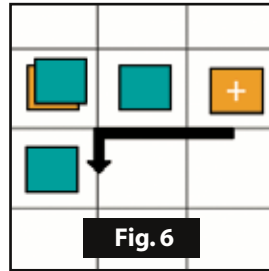


Fig. 6

Quand un joueur place un cube qui prolonge la ligne de cubes d'un COIN DOUBLE existant (figure 6b), ce joueur empile immédiatement DEUX de ses cubes non joués sur le dessus de la TOUR (figure 6c). NOTE D'EXCEPTION : DE NOUVEAU, COMME UNE TOUR NE PEUT ÊTRE FORMÉE DE PLUS DE CINQ CUBES DE HAUT, QUAND UN JOUEUR PROLONGE UN COIN DOUBLE AVEC UNE TOUR DE QUATRE CUBES, IL NE PEUT AJOUTER QU'UN SEUL CUBE À LA TOUR.



Fig. 6a

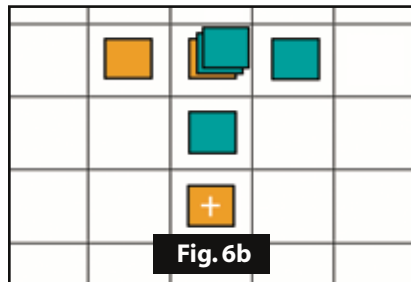


Fig. 6b

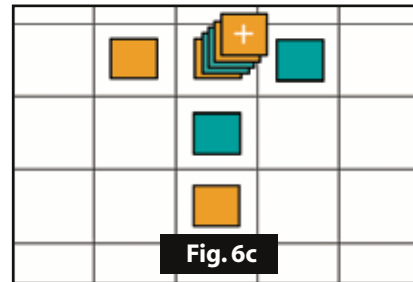


Fig. 6c

VICTOIRE ET POINTAGE : Le jeu se termine quand l'un des deux joueurs place son dernier cube. Les joueurs comptent un point pour chaque cube, indépendamment de la couleur, pour chaque TOUR avec un de leur cube sur le sommet. Le joueur aux prises avec des cubes non placés doit soustraire un point pour chacun de ceux-ci. Les cubes qui sont demeurés seuls sur la planche de jeu ne marquent pas de points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

CONFUS À PROPOS D'UN COIN ? SI VOUS ÊTES PERPLEXE QUANT À SAVOIR SI UN COIN A ÉTÉ PROLONGÉ, TIREZ UNE LIGNE DROITE À PARTIR DU CUBE EN POSITION VERS N'IMPORTE QUEL CUBE À PROXIMITÉ, EXCEPTÉ EN DIAGONALE. N'IMPORTE QUEL CUBE QUI S'Y ALIGNE PROLONGE CE COIN.

KEWBZ™

OBJETIVO DEL JUEGO: Sobrepasar a su oponente creando ESQUINAS y construyendo TORRES.

DEFINICIONES:

- **ESQUINA:** Cualquier angulo de 90° formado por al menos 3 cubos sin importar su color (Fig. 1).
- **ESQUINA DOBLE o MÚLTIPLE:** Dos o más ESQUINAS creadas simultáneamente (Fig. 1a).
- **TORRE:** Columna vertical de 2 a 5 cubos apilados de cualquier color (Fig. 1b).

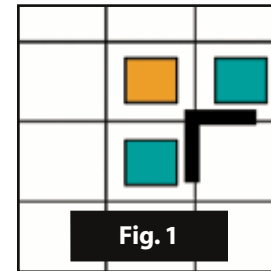


Fig. 1



Fig. 1a

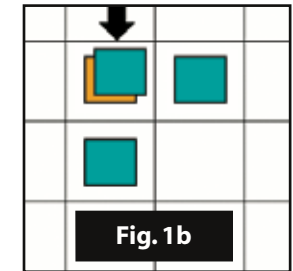


Fig. 1b

REGLAS DEL JUEGO: Cada jugador escoge un color. Los 'azules' van primero colocando un cubo en cualquier espacio libre en la superficie de juego. Por turnos, los jugadores colocan cubos **directamente sobre el tablero de juego**, adjacente a un cubo ya puesto en el tablero, incluso en diagonal. ATENCIÓN: UN CUBO NO PUEDE SER COLOCADO SI ESTE CREA UN "CUADRADO" DE CUATRO CUBOS (FIG. 2). UN CUBO NO PUEDE SER MOVIDO LUEGO DE COLOCADO. UN JUGADOR DEBE PONER UN CUBO EN EL TABLERO DURANTE SU TURNO. EL CUBO DEBE SER PUESTO DIRECTAMENTE SOBRE EL TABLERO, NUNCA SOBRE OTRO CUBO, SALVO CUANDO SE CONSTRUYE UNA TORRE.

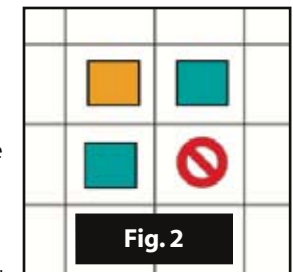


Fig. 2



FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3
www.familygamesamerica.com
BAJO LICENCIA DE GAZIMA GAMES INC. © 2007-2010

Conservar para referencia futura.

