

### 1. Setzen der Dreiecke

- Das allererste Dreieck darf beliebig auf ein Feld gesetzt werden – allerdings nicht auf ein Feld mit einer Zahl (Bonusfeld).
- Alle Dreiecke , die danach gesetzt werden, müssen mindestens mit einer Kante an ein bereits liegendes Dreieck angelegt werden – jetzt darf auch auf Bonusfelder gesetzt werden.
- Alle Kanten, die aneinander grenzen, müssen die gleiche Farbe haben.
- Ist ein Dreieck gesetzt, darf es nicht mehr bewegt werden.
- Das weiße Dreieck - der Joker - darf beliebig angelegt werden. An den Joker dürfen ebenfalls beliebige Farben angelegt werden.

### 2. Aussetzen

Ein Spieler muss bei jedem Spielzug ein Dreieck ablegen, sofern es die Farben seiner Dreiecke zulassen. Kann ein Spieler kein Dreieck anlegen so darf er entweder

- a.) aussetzen (kein Dreieck anlegen) oder
- b.) aussetzen und eines seiner Dreiecke austauschen: Er legt ein Dreieck in den Beutel zurück und zieht ein neues.

Es kann durchaus vorkommen, dass ein Spieler mehrere Runden aussetzen muss.

### 3. Punktwertung

Jedes Dreieck, das auf ein Feld des Spielbretts gesetzt wird, bringt dem Spieler Punkte ein.

- Das erste Dreieck auf dem Brett bringt nur so viele Punkte, wie die Zahl, die auf dem Dreieck abgebildet ist.
- Jedes weitere Dreieck, das nur mit einer Kante an ein anderes angelegt wird, bringt auch nur den abgebildeten Wert als Punkte.
- Wird ein Dreieck mit zwei passenden Kanten angelegt, wird die Zahl mit den Kanten, an denen es angelegt wird, multipliziert.
- Wird ein Dreieck auf ein Bonusfeld gesetzt, wird die Zahl mit dem Wert des Bonusfeldes multipliziert.

### 4. Berechnung

#### Beispiel:

Wert des Dreiecks (Zahl) 5x (mal) x Anzahl der passenden Kanten (1, 2 oder 3) 2 (mal) x Wert des Bonusfeldes (2, 3 oder 4) kein Bonusfeld = 10

Weitere Beispiele hierzu finden Sie auf dem Schachtelboden.

### 5. Markieren der Punkte

Jeder Spieler errechnet sofort seine Punkte und markiert sie auf der seitlichen Steckleiste am Spielbrett:

- Diese Wertungsleiste beginnt bei "1" (neben der "100").
- Man beginnt bei der "1" zu zählen.
- Jede Punktezahl mit einer "5" ist mit einem Strich gekennzeichnet.

- Die Zehnerwerte sind angegeben.
- Die beiden Spieler eines Teams addieren ihre Punkte zu einem gemeinsamen Punktestand.

Bei der ersten Wertung schiebt jeder Spieler einen Zählstein auf die erreichte Punktezahl. Bei der zweiten Wertung addiert der Spieler seine neue Punktezahl zu der ersten – und schiebt nun seinen zweiten Zählstein auf den neuen Wert.

- Dies erleichtert die Kontrolle, ob ein Spieler richtig gerechnet hat.

Erreicht ein Spieler den Wert "100", so wird einfach weitergezählt und die 100 dazuaddiert. Erreichen zwei Spieler die gleiche Punktezahl, werden die Zählsteine übereinander gelegt.

### 6. Spielende

Das Spiel nähert sich dem Ende, wenn alle Dreiecke aus dem Beutel gezogen worden sind. Wer in der Schlussphase nicht mehr ablegen kann (weil seine Dreiecke nicht passen), muss aussetzen. Wenn kein Dreieck mehr im Beutel ist, kann auch kein Stein mehr ausgetauscht werden.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Dreiecke abgelegt sind oder wenn kein Spieler mehr ein Dreieck anlegen kann.

Wichtig: Dreiecke, die nicht mehr abgelegt werden können, bleiben im Besitz der Spieler. Jeder Spieler, der bei Spielende noch Dreiecke übrig hat, muss den Wert dieser Steine von seiner erreichten Punktezahl abziehen. Wer danach die höchste Punktezahl hat, hat das Spiel gewonnen.

### Tipps

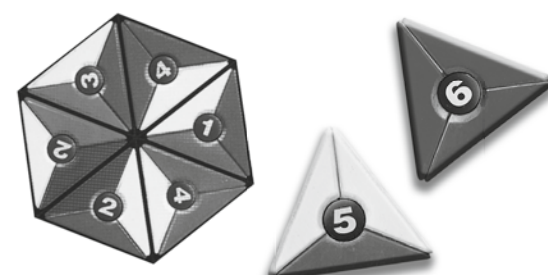
Da Teams gemeinsam gewinnen oder verlieren, können sie ihre Züge aufeinander abstimmen – jeder kann sehen, welche Dreiecke der Partner hat. Man kann so hohe Punktwertungen für seinen Partner vorbereiten.

Wer häufiger spielt, kann die Punkte aus jedem Spiel notieren; so lässt sich leicht ein Wochen – oder Monatssieger ermitteln.

**GB SPECTRANGLE®**

#### Contents:

- Game board
- 36 coloured triangular tiles
- 8 score counters in 4 colours
- 1 bag
- Game rules



Spectrangle® is a family game for two to four players. You can also play in teams! Partners sit opposite from each other at the table.

#### Preparation:

1. Put all the tiles into the bag.
2. Each player takes one tile from the bag. The one who gets the tile with the highest value starts the game.
3. Each player now takes 3 more tiles from the bag, so that they have 4 tiles in total. The tiles are put on the table so that the other players can see them clearly.
4. Each player or team takes two score counters of one colour.

#### Object of the game:

The object of the game is to score the highest number of points. You achieve this by aiming to score as high as possible and by trying to block other player(s) or teams.

#### The game:

The first player places a tile on the board; they may choose where they place the tile but it may not be a bonus space (space with a number). The player scores the number of points on the tile that they placed on the board. Now the player takes another tile out of the bag to restore the amount of tiles to four. The turn then moves clockwise. Each player places a new tile when it is their turn; part of this tile must match at least one colour on one of the tiles already on the board. It must be placed so that the matching colours adjoin. There is one exception: the joker, which is all white, this can be used for all colours. Once the joker is on the board, any tile can be placed adjacent to it. Once a tile has been placed it cannot be moved (this applies to the joker too!). A player MUST play if able to do so.

#### If a player cannot place a tile then they may:

- a. miss a turn.
  - b. exchange one of their tiles for a new one and then pass their turn.
- Each player must draw another tile at the end of their turn; if a player forgets to do this, then they must take another tile as soon as this has been discovered. It may happen that a player cannot place a tile but as soon as they can again, they are obliged to do so. The game is over when the bag is empty and no one can place another tile.

#### Score calculation:

The score of the players or teams is recorded on the outside track. The coloured score counters record the points of each player or team. Each player (team) has two, to make keeping score easy. The score track starts at the tile next to the number 100. You start to count with 1. To make counting easier the 10s are marked and there is a line next to each "5". As soon as a player has placed a tile, the points are counted up. One of the score counters is then moved to this score on the track. After each subsequent turn, the points earned are added

to the previous score and the second counter is placed at the latest score, so you can always check if a player has added correctly. A player who reaches "100" keeps on counting. If he ends, for example, in the hole "9", then his score is "109". After all the game is only over when all the tiles have been played! If two players or teams have the same score, then the counters are placed on top of each other.

#### Points are calculated like this:

1. The first tile on the board and each following tile that matches on one side. Score: the value of the tile.
2. A tile matches on two or three sides. Score: the number of matching sides times the value of the tile. Eg. Two matching sides with a tile value of 5 would be 5x2=10.
3. A tile is placed on a bonus space (the spaces with a 2, 3 or 4). Score: the bonus times the number of matching sides, times the value of the tile.

#### To summarise:

Your score is always calculated like this. The value of the tile that you place, times the number of matching sides, times the (possible) bonus.

When the game is over and there are players who have tiles left over, then the value of those tiles is subtracted from their scores.

Try either to score maximum points or block your opponents as much as possible. The game is made even more exciting if you play with four players in teams. Partners sit opposite each other. Then a player can set things up so that their partner can make a high score. Prepare combinations for each other. Teams use only one colour of the score counter. It is a good idea to keep a record of the scores you get. This way you can determine the best score during a given period of time. The highest score of the month for example.



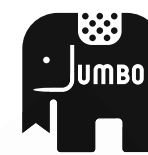
Made by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,  
the Netherlands

© 2016 Jumbodisët Group.  
All rights reserved.

**jumbo.eu**

19574

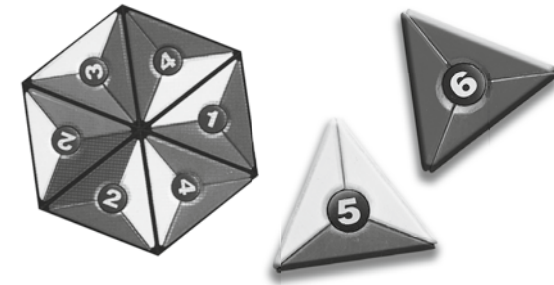
## Spelregels Règle de jeu Spielanleitung Game rules



## NL SPECTRANGLE®

### Inhoud:

- 1 Speelbord
- 36 gekleurde driehoekige stenen
- 8 score-pionnen in vier kleuren
- 1 zak
- spelregels



Spectrangle® is een familiespel voor twee, drie of vier spelers. Met vier spelers kun je ook in teams spelen. Teamgenoten zitten tegenover elkaar aan tafel.

### Vorbereitung:

1. Doe alle stenen in de zak.
2. Om te bepalen wie er mag beginnen, neemt elke speler één steen uit de zak. Degene die de steen met de hoogste waarde heeft getrokken, mag het spel beginnen.
3. Elke speler neemt nu nog eens drie stenen uit de zak, zodat iedere speler 4 stenen heeft. De stenen worden zodanig op tafel gelegd dat de andere spelers ze goed kunnen zien.
4. Elke speler of team neemt twee score-pionnen van één kleur.

### Doel van het spel:

Doel van het spel is om het hoogste aantal punten te scoren. Dit bereik je door zo goed mogelijk gebruik te maken van de scoringsmogelijkheden en door te proberen de andere speler(s) of het andere team te blokkeren.

### Het spel:

De speler die mag beginnen legt als eerste een steen op het bord neer. Hij mag kiezen op welk veld hij een steen legt, maar dit veld mag geen bonusveld zijn (veld met cijfer). Zijn score is het aantal punten van de steen die hij heeft neergelegd. De speler neemt nu weer een nieuwe steen uit de zak en vult zo zijn totale aantal stenen weer aan tot vier. Daarna volgen volgens de wijzers van de klok de andere spelers. Ieder legt op zijn beurt een nieuwe steen neer, die met minimaal één kleur moet aansluiten aan één van de stenen die al op het bord liggen. Alle zijden die naast elkaar liggen moeten van dezelfde kleur zijn. Er is één uitzondering: de joker, die helemaal wit is, kan voor alle kleuren worden gebruikt. En als de joker eenmaal op het bord ligt, kunnen ook alle stenen aan de joker gelegd worden. Als de steen eenmaal is geplaatst dan mag hij niet meer verplaatst worden (dit geldt ook voor de joker). Een speler móet spelen als hij een steen kan neerleggen en mag dus zijn beurt niet voorbij laten gaan. Als een speler niet kan aanleggen dan kan hij:

- a. zijn beurt voorbij laten gaan.
- b. één van zijn stenen verwisselen voor een nieuwe en zijn beurt voorbij laten gaan.

Iedere speler moet aan het einde van zijn beurt een nieuwe steen nemen; vergeet een speler

dit dan moet hij zodra het wordt ontdekt alsnog een steen pakken. Het spel is afgelopen als de zak leeg is en niemand meer een steen kan spelen. Daarbij kan het voorkomen dat een speler een aantal beurten geen steen kan aanleggen. Zodra hij weer een steen aan kan leggen dan moet hij deze spelen.

### Puntentelling:

De score van de spelers of teams wordt bijgehouden op de buitenbaan. De gekleurde score-pionnetjes geven de punten van iedere speler of van elk team aan. Iedere speler (team) heeft er twee om het bijhouden van de score te vergemakkelijken. De scorebaan begint bij het driehoekje naast het nummer 100, je begint te tellen met 1. Om het tellen te vergemakkelijken zijn de tientallen aangegeven en is er bij iedere '5' een streepje gezet. Zodra een speler een steen heeft gespeeld, worden de punten geteld. Eén van zijn score-pionnen wordt nu verplaatst naar deze score op de score-baan.

Bij volgende beurten worden de behaalde punten bij de score opgeteld en wordt de tweede pion naar de nieuwe score verplaatst. Je kan hierdoor dus altijd controleren of een speler wel goed heeft geteld. Een speler die de '100' bereikt, telt gewoon door. Eindigt hij bijvoorbeeld in het gaatje '9' dan is zijn score '109'. Het spel is immers pas afgelopen als alle stenen gespeeld zijn. Als twee spelers of teams dezelfde score hebben, dan worden de score-pionnetjes bovenop elkaar geplaatst.

### De punten worden als volgt berekend:

1. De eerste steen op het bord en iedere volgende steen die aan één zijde past.  
Score: De waarde van die steen.
2. Een steen past met twee of zelfs drie zijden.  
Score: Het aantal passende zijden maal de waarde van die steen.
3. Een steen wordt op een bonusveld (de velden met een 2, een 3 of een 4) gelegd.  
Score: De bonus maal het aantal passende zijden maal de waarde van de steen.

### Samenvattend:

Je score wordt altijd als volgt berekend: De waarde van de steen die je aanlegt x het aantal passende zijden x de eventuele bonus. Voorbeelden vind je op de onderzijde van de doos.

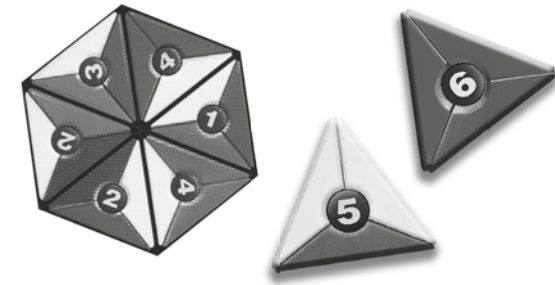
Als het spel is afgelopen en er zijn nog spelers die stenen over hebben, wordt de waarde van die stenen van hun score afgetrokken.

Probeer óf zoveel mogelijk punten te scoren óf probeer zoveel mogelijk om je tegenstander te blokkeren. Het spel is extra spannend wanneer je het met vier spelers in teams speelt. Teamgenoten zitten tegenover elkaar. De ene speler kan dan een voorzet geven aan zijn teamgenoot, zodat deze laatste een hoge score kan bereiken. Je bereidt combinaties voor elkaar voor. Teamgenoten spelen dan ook met één kleur score-pion. Het is een aardig idee om de in een spel behaalde score ergens te noteren. Op deze manier is het mogelijk de maximaal behaalde score gedurende een periode vast te leggen. De hoogste score van de maand bijvoorbeeld.

## F SPECTRANGLE®

### Contenu:

- 1 plateau de jeu
- 36 pièces triangulaires multicolores
- 8 marqueurs de 4 couleurs
- 1 sac
- 1 règle de jeu



Spectrangle® est un jeu de société pour deux, trois ou quatre joueurs. A quatre, on peut également jouer en équipes (voir plus loin).

### Préparation du jeu:

1. Mettre toutes les pièces dans le sac.
2. Chaque joueur tire au hasard une pièce du sac. Celui dont la pièce a la valeur la plus élevée commence la partie.
3. Chaque joueur tire encore trois pièces du sac afin que chacun en ait quatre. Les pièces sont posées sur la table et doivent être bien visibles par tous.
4. Chaque joueur ou équipe prend deux marqueurs d'une même couleur.

### But du jeu:

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible. Pour y parvenir, il faut utiliser au mieux les combinaisons offertes et essayer de bloquer son ou ses adversaires.

### Le jeu:

Le joueur qui commence pose la première pièce sur le plateau. Il peut s'agir de n'importe quelle case, à l'exception d'une "case bonus" (case comportant un chiffre). Il gagne alors le nombre de points marqués sur la pièce qu'il pose. Le joueur tire ensuite une autre pièce du sac et complète ainsi son jeu de façon à avoir toujours 4 pièces. C'est ensuite au tour des autres joueurs en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour pose une nouvelle pièce qui doit en toucher au moins une déjà posée et coïncider avec sa couleur.

### Une exception:

Le joker (blanc) remplace n'importe quelle couleur. Lorsque qu'il est posé sur le plateau, toutes les autres pièces peuvent venir s'y juxtaposer. Une pièce posée ne peut plus être déplacée (il en est de même pour le joker). Un joueur n'a pas le droit de passer son tour s'il a la possibilité de jouer.

### Si un joueur ne peut pas poser de pièce il a le choix entre:

- a. passer son tour.
- b. échanger une de ses pièces contre une autre du sac et passer son tour. Chaque joueur doit

reprandre une pièce après avoir joué pour compléter son jeu. La partie est terminée lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser de pièce pendant plusieurs tours.

### Compter les points:

Les points obtenus par les joueurs sont notés sur le tableau de marque entourant le plateau à l'aide des marqueurs de couleur. Chaque joueur ou équipe en a deux afin de noter plus facilement son score. Dès qu'un joueur a posé une pièce, il compte ses points en avançant son premier marqueur du nombre de points réalisés. Au tour suivant les points obtenus sont ajoutés à ceux déjà acquis. On utilise alors le second marqueur pour compter le nouveau score, en partant du premier marqueur. On peut ainsi toujours vérifier qu'un joueur n'a pas fait d'erreur en comptant. La partie n'est terminée que lorsque le sac est vide et que plus personne ne peut jouer. Si deux joueurs ou équipes font le même nombre de points, les marqueurs doivent être placés l'un sur l'autre sur le tableau de marquage.

### Les points sont comptés comme suit:

1. La première pièce posée sur le plateau, puis toute pièce ayant un côté commun avec une seule autre pièce posée. Points marqués: la valeur de la pièce.
2. Une pièce touchant deux ou trois autres pièces. Points marqués: on multiplie la valeur de la pièce par le nombre de côtés communs.
3. Une pièce posée sur une "case bonus" (les cases avec un 2, un 3 ou un 4). Points marqués: on multiplie le bonus par la valeur de la pièce.

### Résumé:

Les points sont toujours calculés comme suit: la valeur de la pièce posée, multipliée par le nombre de côtés touchés, multiplié par le bonus éventuel.

Si la partie est terminée et que des joueurs ont encore des pièces, la valeur de celles-ci sera déduite de leurs points.

### Variante du jeu en équipe:

Le jeu est encore plus passionnant à 2 joueurs contre 2 autres. Les partenaires d'une même équipe son assis face à face. Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque équipe doit imaginer des combinaisons ou tactiques pour gagner. Exemple: le premier joueur peut placer sa pièce de façon à bloquer l'adversaire, tout en permettant à son partenaire de marquer un grand nombre de points. NB: les deux membres d'une équipe jouent alors avec une seule couleur de marqueur.

## D SPECTRANGLE®

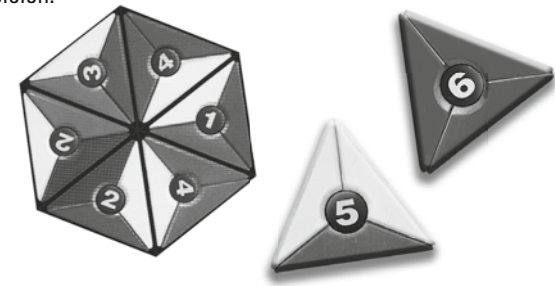
### Spielregeln

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.  
Spieldauer ca. 45 Minuten.

Spectrangle® ist ein Familienspiel für 2 oder 3 Spieler. Bei 4 Spielern werden zwei Teams gebildet, die gegeneinander spielen.

### Zubehör:

- 1 Spielbrett
- 36 farbige Dreiecksteine
- 8 Zählsteine in 4 Farben
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung



### Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erlangen. Punkte erhält man, indem man seine Dreiecke auf dem Spielbrett so an bereits gesetzte Steine anlegt, dass sich ein möglichst hoher Punktwert ergibt.

### Vorbereitung:

- Alle 36 Dreiecksteine werden in den Beutel gelegt.
- Die Spieler sitzen um den Tisch. Bei 4 Spielern sitzen sich die zwei Teams gegenüber.
- Jeder Spieler zieht einen Dreieckstein aus dem Beutel. Derjenige, der das Dreieck mit der höchsten Zahl gezogen hat, beginnt das Spiel. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- Jetzt zieht jeder Spieler noch einmal 3 Dreiecke aus dem Beutel, so dass jeder nun 4 Dreiecke vor sich liegen hat.
- Jeder Spieler erhält die beiden Zählsteine einer Farbe. Die zwei Spieler eines Teams erhalten ein Paar Zählsteine (z.B. 2 rote), da sie gemeinsam spielen und ihre Punkte addieren.

### Spielablauf:

- Der erste Spieler beginnt. Jeder Spieler, der nun an der Reihe ist,
- muss 1 Dreieck auf ein Feld des Spielbrettes legen,
- seine erreichten Punkte markieren und
- 1 neues Dreieck aus dem Beutel ziehen und offen vor sich ablegen. Dann ist sein Mitspieler zu seiner Linken an der Reihe..

Vergisst ein Spieler ein neues Dreieck zu ziehen, so muss er dies nachholen.