

**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 COIN 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).

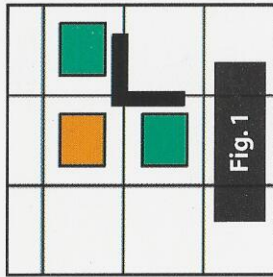


Fig. 1

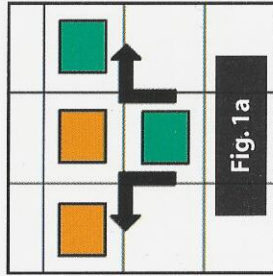


Fig. 1a

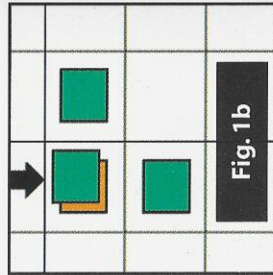


Fig. 1b

**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.

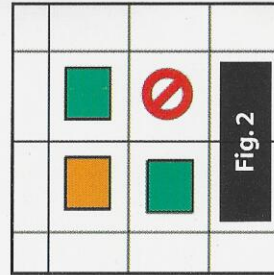


Fig. 2

**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.

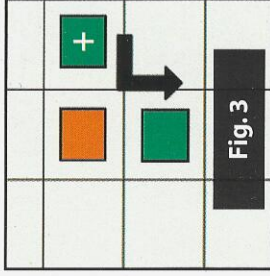


Fig. 3

**COINS DOUBLES 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.

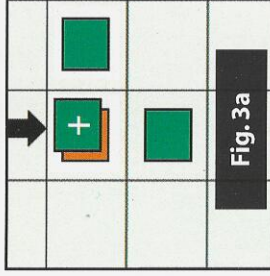


Fig. 3a

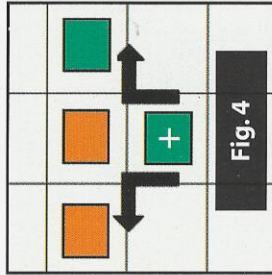


Fig. 4

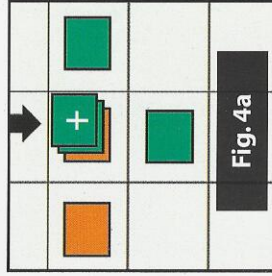


Fig. 4a

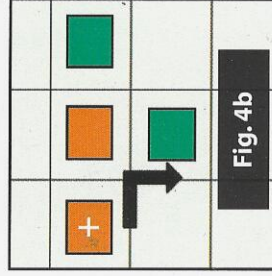


Fig. 4b

**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).

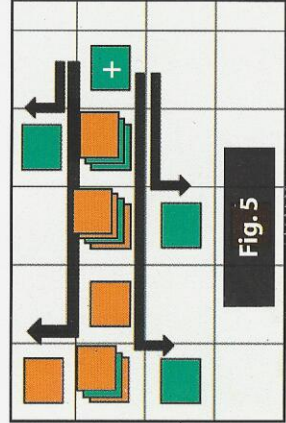


Fig. 5

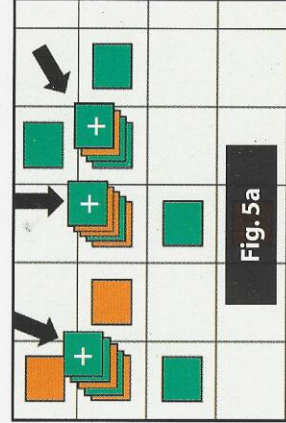


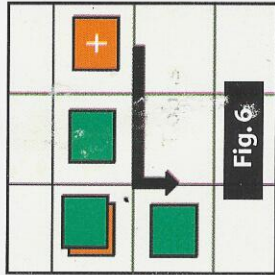
Fig. 5a



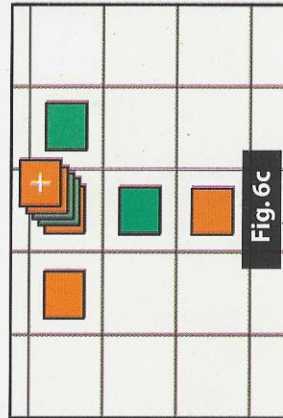
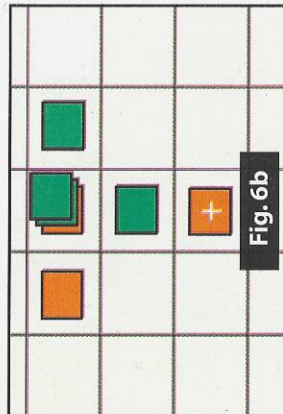
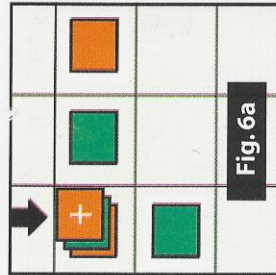
FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.  
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3  
[www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)  
SOUS LICENCE DE **CAVANA GAMES** INC. © 2007-2010

Conservez pour une utilisation future.

**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.



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.



**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 !

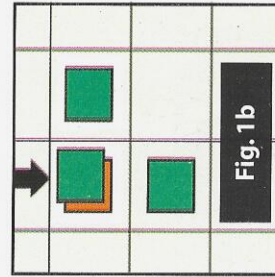
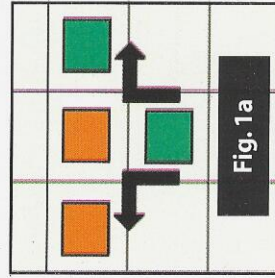
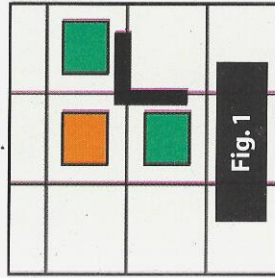
**CONFUS À PROPOS D'UN COIN ?** SI VOUS ÊTES PERPLEXE QUANT À SAVOIR SI UN COIN A ÉTÉ PROLONGÉ, TIREZ UNE LIGNE DROITE À PARTIR DU CUBE EN POSITION VERS N'IMPORTE QUEL CUBE À PROXIMITÉ, EXCEPTÉ EN DIAGONALE. N'IMPORTE QUEL CUBE QUI S'Y ALIGNE PROLONGE CE COIN.

# KEWBZ™

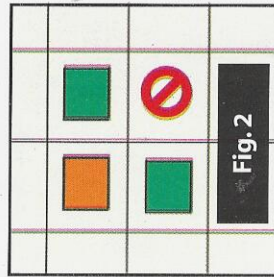
**OBJETIVO DEL JUEGO:** Sobrepassar a su oponente creando ESQUINAS y construyendo TORRES.

## 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).



**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.



FAMILY GAMES AMERICA FGA INC.  
P.O. Box 97, Snowdon, Montreal, Qc, Canada H3X 3T3  
[www.familygamesamerica.com](http://www.familygamesamerica.com)  
BAJO LICENCIA DE **CRYSTAL GAMES** INC. © 2007-2010

Conservar para referencia futura.

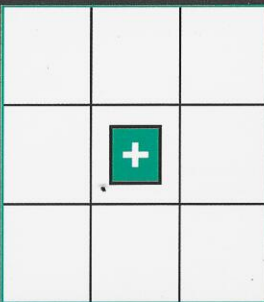
# 1

Blue positions a blue cube anywhere on the board.

Bleu place un cube bleu n'importe où sur la planche de jeu.

Juega azul poniendo un cubo azul en cualquier parte del tablero.

Blau positioniert einen blauen Würfel irgendwo auf dem Spielbrett.



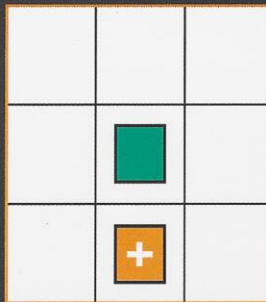
# 2

Yellow positions a yellow cube adjacent to a cube on the board.

Jaune place un cube jaune adjacent à un cube sur la planche de jeu.

Juega amarillo poniendo un cubo amarillo adyacente al cubo azul en el tablero.

Gelb positioniert einen gelben Würfel angrenzend an einen Würfel auf dem Spielbrett.



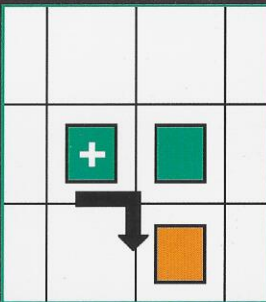
# 3

Blue positions a blue cube on the board and creates a CORNER.

Bleu place un cube bleu sur la planche de jeu et crée un COIN.

Juega azul poniendo su ficha en el tablero y creando una ESQUINA.

Blau positioniert einen blauen Würfel auf dem Spielbrett und erstellt eine ECKE.



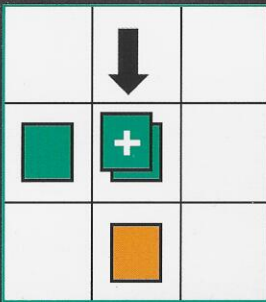
# 4

Blue then stacks an unplayed blue cube on the CORNER, thereby building a TOWER.

Bleu empile alors un cube bleu non joué sur le COIN, construisant ainsi une TOUR.

Luego el jugador azul apila uno de sus cubos aún sin jugar en la ESQUINA y por tanto construye una TORRE.

Blau stapelt nun einen ungespielten blauen Würfel oben auf den Würfel an der ECKE, umso einen TURM zu bauen.



'+' DENOTES THE CUBE POSITIONED, OR THE CUBE STACKED, IN THE FIGURE. / '+' DÉNOTE LE CUBE PLACÉ, OU LE CUBE EMPILÉ, DANS LA FIGURE. / EL SÍMBOLO '+' INDICA QUE UN CUBO HA SIDO PUESTO, O APILADO EN EL TABLERO. / DAS '+' KENNZEICHNET ENTWEDER EINEN WÜRFEL POSITIONIERT ODER EINEN WÜRFEL GESTAPELT AUF EINEN TURM.

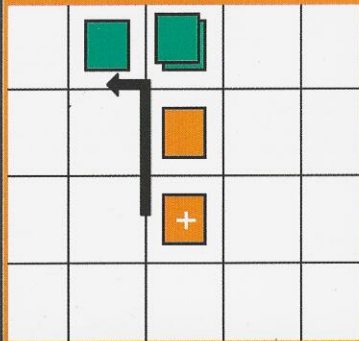
# 5

Yellow positions an unplayed yellow cube, extending the line of cubes from an existing CORNER.

Jaune place un cube jaune non joué, prolongeant la ligne de cubes d'un COIN existant.

Juega amarillo poniendo un nuevo cubo, extendiendo la línea de cubos de una ESQUINA existente.

Gelb positioniert einen ungespielten gelben Würfel angrenzend an eine existierende ECKE auf dem Spielbrett.



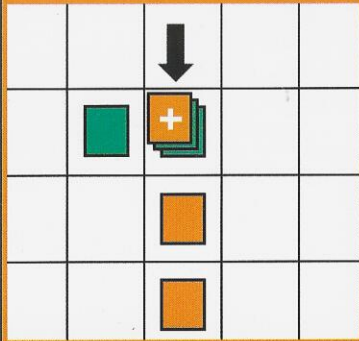
# 6

Because a CORNER was extended, Yellow then stacks another unplayed yellow cube on top of the existing TOWER.

Parce qu'un COIN a été prolongé, Jaune empile alors un autre cube jaune non joué en plus de la TOUR existante.

Puesto que una ESQUINA fue extendida, el jugador amarillo apila otro cubo aún sin jugar en la cima de la TORRE existente.

Da diese ECKE erweitert wurde, stapelt nun Gelb einen ungespielten gelben Würfel oben auf den bestehenden TURM auf.



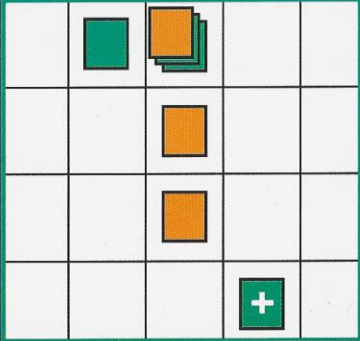
# 7

Blue now positions an unplayed blue cube adjacent to a cube on the board, without creating a CORNER.

Bleu place maintenant un cube bleu non joué adjacent à un cube sur la planche de jeu, sans créer un COIN.

Ahora el Jugador azul pone un cubo aún sin jugar, adyacente a otro en el tablero, sin crear ningún ESQUINA.

Blau positioniert nun einen ungespielten blauen Würfel angrenzend an einen Würfel auf dem Spielbrett, ohne dabei eine ECKE zu erstellen.



REMEMBER: THESE STEPS DEMONSTRATE A TYPICAL GAME AND ARE NOT TO BE FOLLOWED TO THE LETTER. EVERY GAME IS DIFFERENT. / RAPPEL : LES ÉTAPES DÉMONTRÉES ILLUSTRENT UN EXEMPLE DE PARTIE POSSIBLE, ELLES NE DOIVENT PAS ÊTRE SUIVIES AU PIED DE LA LETTRE. CHAQUE PARTIE EST DIFFÉRENTE. / RECUERDE: ESTOS PASOS MUESTRAN UN JUEGO TÍPICO Y NO DEBEN SER SEGUIDOS AL PIE DE LA LETRA. CADA JUEGO ES DIFERENTE. / ERINNERUNG: DIESE SCHRITTE VERANSCHAULICHEN EIN TYPISCHES SPIEL UND MÜSSEN NICHT BEFOLGT WERDEN. JEDES SPIEL IST ANDERS.

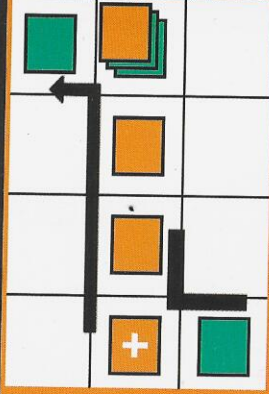
# 8

It is now Yellow's turn to position a cube. Yellow creates a CORNER. This same yellow cube also extends the line of cubes from an existing CORNER, therefore,...

C'est maintenant au tour de Jaune de placer un cube. Jaune crée un COIN. Ce même cube jaune prolonge aussi la ligne de cubes d'un COIN existant, par conséquent...

Es ahora el turno para el amarillo, poniendo un cubo en la ESQUINA, este mismo cubo amarillo extiende la línea de cubos a otra ESQUINA existente, por lo tanto...

Nun ist Gelb an der Reihe einen Würfel zu positionieren und erstellt eine ECKE. Derselbe gelbe Würfel erweitert die Linie von Würfeln einer bestehenden ECKE, deshalb ...

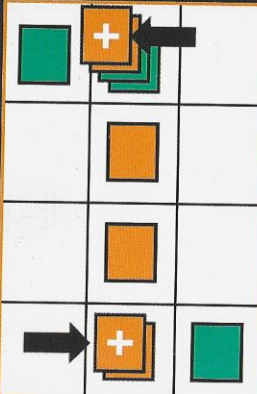


# 9

Yellow gets to stack an unplayed yellow cube on the CORNER, creating a TOWER. Yellow also stacks another unplayed yellow cube on the existing TOWER. Jaune peut empiler un cube jaune non joué sur le COIN, créant une TOUR. Jaune peut aussi empiler un autre cube jaune non joué sur la TOUR existante.

El jugador amarillo debe apilar un nuevo cubo amarillo en la ESQUINA, creando una TORRE, e igualmente debe apilar otro nuevo cubo en la TORRE existente.

Stapelt nun Gelb einen ungespielten gelben Würfel oben auf den Würfel an der ECKE, umso einen TURM zu bauen. Gelb stapelt aber ebenfalls einen ungespielten gelben Würfel oben auf den bestehenden TURM auf.



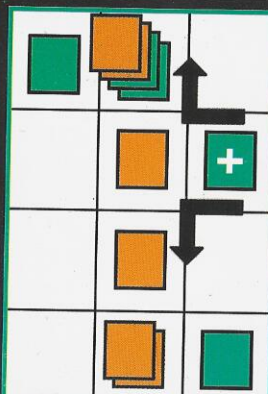
# 10

Now it is Blue's turn. Blue positions a blue cube and creates a DOUBLE CORNER therefore,...

Maintenant c'est au tour de Bleu. Bleu place un cube bleu et crée un COIN DOUBLE, par conséquent...

Ahora en su turno, el jugador azul pone un cubo azul y crea una DOBLE ESQUINA, por lo tanto...

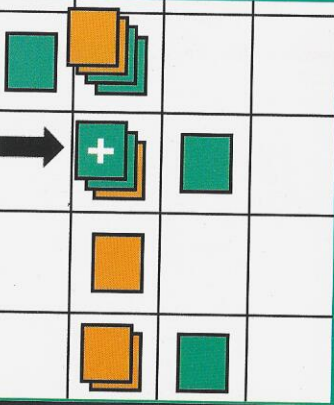
Nun ist Blau an der Reihe und positioniert einen blauen Würfel und erstellt eine DOPPEL-ECKE. Deshalb ...



# 11

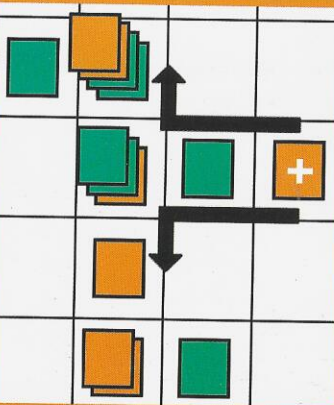
This allows Blue to stack TWO blue cubes on the DOUBLE CORNER, creating a TOWER. Cela permet à Bleu d'empiler DEUX cubes bleus sur le COIN DOUBLE, créant une TOUR. Este puede apilar DOS cubos azules en la DOBLE ESQUINA, creando una TORRE.

Stapelt nun Blau zwei ungespielte blaue Würfel oben auf den Würfel an der DOPPEL-ECKE, umso einen TURM zu bauen.



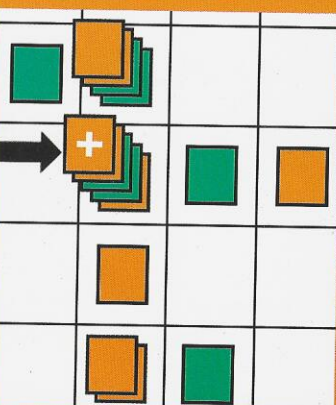
# 12

Yellow positions a cube, extending the line of cubes from an existing DOUBLE CORNER. Jaune place un cube, prolongeant la ligne de cubes d'un COIN DOUBLE existant. Jugador amarillo pone un cubo, extendiendo la línea de cubos desde una DOBLE ESQUINA existente. Gelb positioniert einen Würfel und erweitert die Linie von Würfeln einer bestehenden DOPPEL-ECKE.



# 13

Yellow then gets to stack TWO cubes on top of the existing TOWER. Jaune peut alors empiler DEUX cubes sur le dessus de la TOUR existante. El jugador amarillo logra apilar dos cubos en la cima de las TORRES existentes. Gelb stapelt nun zwei ungespielte gelbe Würfel oben auf den Würfel an der DOPPEL-ECKE des bestehenden TURMES.



REMEMBER: THE MORE CORNERS YOU CREATE, THE MORE CHANCE YOU HAVE OF PUTTING YOUR CUBES INTO PLAY AND WINNING THE GAME! SOUVENEZ-VOUS: PLUS VOUS CREEZ DE COINS, PLUS DE CHANCES VOUS SONT DONNEES DE PLACER VOS CUBES DANS LE JEU ET DE REMPORTER LA PARTIE!

RECUERDE: ENTRE MAS ESQUINAS USTED CREE, MAS OPCIONES TIENE DE PONER SUS CUBOS EN EL JUEGO Y GANAR LA PARTIDA! ACHTUNG: JE MEHR ECKEN SIE ERSTELLEN, DESTO MEHR CHANCEN HABEN SIE IHRE WÜRFEL INS SPIEL ZU BRINGEN.

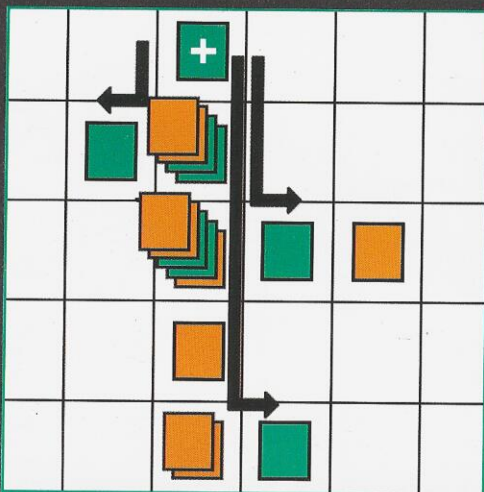
# 14

Blue now positions a cube that extends the line of cubes from THREE existing CORNERS...

Bleu place maintenant un cube qui prolonge la ligne de cubes de TROIS COINS existants...

El jugador azul pone ahora un cubo que extiende la línea de cubos de TRES ESQUINAS existentes...

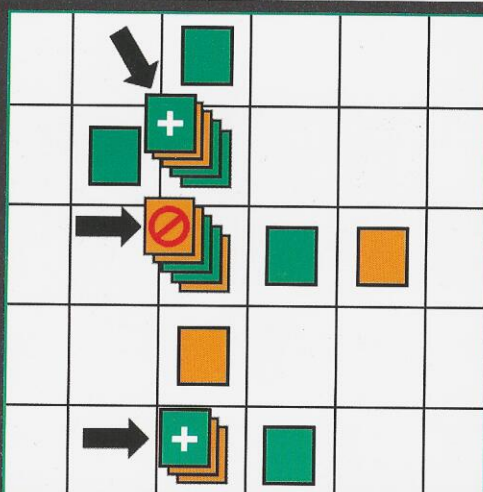
Blau positioniert nun einen Würfel und erweitert die Linie von Würfeln von DREI bestehenden ECKEN...



# 15

and then positions a cube on each of the TOWERS, EXCEPT... et place ensuite un cube sur chacune des TOURS, SAUF...

y coloca un cubo por cada una de las TORRES, EXCEPTO... und stapelt dann einen Würfel auf jeden TURM, ausgenommen...



EXCEPT THAT ONE OF THE TOWERS HAS 5 CUBES ALREADY AND MAY NOT BE ADDED TO, THEREFORE BLUE DOES NOT STACK A CUBE ON THAT TOWER. / SAUF QU'UNE DES TOURS A DÉJÀ 5 CUBES ET ON NE PEUT Y EN AJOUTER UN AUTRE. PAR CONSÉQUENT, BLEU NE PEUT EMPILER DE CUBE SUR CETTE TOUR. / EXCEPTO QUE UNA DE LAS TORRES YA TIENE 5 CUBOS, Y NO SE PUEDE ADICIONAR MAS, POR LO TANTO EL JUGADOR AZUL NO PUEDE APILAR UN CUBO EN ESA TORRE. / AUSGENOMMEN EINER DER TURME BESTEHT BEREITS AUS 5 WÜRFELN, DANN DARF BLAU KEINEN WÜRFEL AUF DIESEN TURM SETZEN.

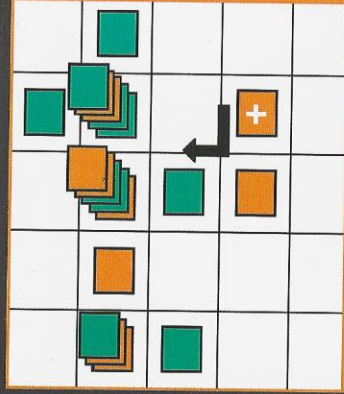
# 16

It is yellow's turn once again. Yellow positions a cube and creates another CORNER.

C'est de nouveau le tour de Jaune. Jaune place un cube et crée un autre COIN.

De nuevo, en el turno del jugador amarillo, se pone un cubo y se crea otra ESQUINA.

Gelb is wieder an der Reihe, positioniert eine Würfel und erstellt dabei eine weitere ECKE.



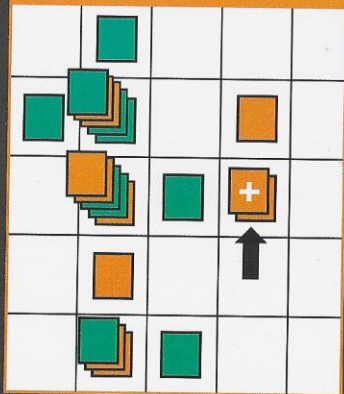
# 17

Then yellow stacks another cube on the CORNER, building a TOWER...

Jaune empile alors un autre cube sur le COIN, construisant une TOUR...

luego el jugador amarillo apila otro cubo en la ESQUINA, construyendo una TORRE...

Gelb stapelt nun einen ungespielten gelben Würfel oben auf den Würfel an der ECKE, umso einen weiteren TURM zu bauen.



PLAY OF KEWBZ™ CONTINUES UNTIL EITHER PLAYER POSITIONS THEIR LAST CUBE. THE PLAYER WITH THE MOST POINTS WINS! 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. LA PARTIE DE KEWBZ™ CONTINUE JUSQU'À CE QUE L'UN DES DEUX JOUEURS PLACE SON DERNIER CUBE. LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE ! LES JOUEURS MARQUENT UN POINT POUR CHAQUE CUBE, INDÉPENDamment DE LA COULEUR, ET POUR CHAQUE TOUR AVEC LEUR CUBE AU SOMMET. LE JOUEUR QUI RESTE AVEC DES CUBES NON PLACÉ DOIT SOUSTRAIRE UN POINT POUR CHACUN DE CEUX-CI. LES CUBES DEMEURÉS SEULS SUR LA PLANCHE DE JEU NE MARQUENT PAS DE POINT. EL JUEGO DE KEWBZ™ CONTINUA HASTA QUE UNO DE LOS JUGADORES COLOQUE SU ÚLTIMO CUBO. EL JUGADOR CON MAS PUNTOS GANA! EL MARCADOR DA UN PUNTO POR CADA UNO DE LOS CUBOS DE UNA TORRE SIN IMPORTAR EL COLOR DE LOS CUBOS INFERIORES. EL JUGADOR QUE AUN TIENE CUBOS SIN JUGAR SE RESTAN DE SU MARCADOR. LOS CUBOS QUE NO HACEN PARTE DE TORRES NO CUENTAN. DAS SPIELEN VON KEWBZ™ GEHT SO LANGE, BIS EINER DER BEIDEN SPIELER SEINEN LETZTEN WÜRFEL EINS SPIEL GEBRACHT HAT. DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT! DIE SPIELER BEKOMMEN FÜR JEDEN WÜRFEL (EGAL WELCHER FARBE) EINES TURMES EINEN PUNKT, BEI WELCHEM DER WÜRFEL DES BETREFFENDES SPIELERS DIE TURME 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.