

## **MOULIN CUBIQUE (Haba n° 2458) (Cubik Mühle – Three way Cube)**

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

**Contenu** : 1 plan de jeu avec 4 x 4 bâtons – 32 perles beiges – 32 brunes – 1 règle de jeu.

Le Moulin cubique est un plaisir en trois dimensions. A tout niveau s'ouvrent des perspectives. Ici il s'agit de garder une vue générale et de penser en 3D. C'est seulement de cette manière que les plans de l'adversaire pourront être reconnus et contrecarrés.

**Les règles du jeu sont semblables au jeu du moulin et sont faciles à apprendre.**

Après avoir tiré au sort les couleurs (beige ou brune), **chaque joueur reçoit 32 perles.**

Les deux joueurs mettent **en alternance une bille de leur couleur sur un bâton au choix.** Ils cherchent à **construire un moulin** c'est-à-dire à **mettre 4 perles de leur couleur en une série verticale ou horizontale ou diagonale.** Les essais de l'adversaire de construire un moulin peuvent être contrés en introduisant une perle dans une tentative de série adverse.

**Dès qu'un joueur a mis en place un moulin, il peut prendre une perle à son adversaire. Mais seules les perles situées le plus au-dessus d'un bâton peuvent être saisies. On ne peut pas prendre de perles d'un moulin terminé.**

Quand toutes les perles ont été placées sur le plan de jeu, on peut commencer à construire un autre moulin éventuellement à ouvrir ou fermer des moulins existants en déplaçant ses perles.

Le **but du jeu** est de **prendre toutes les perles de l'adversaire ou de le bloquer de sorte qu'il devienne incapable de mouvement.**

HABA brain-twisters and parlor games in pocket size are made of the finest maple hardwood, with safe durable nontoxic finishes. An excellent idea for children or adults to play with or give as gifts. Our assortment contains following articles:

<b>Parlor Games</b>	<b>Brain-Twisters</b>
2450 Mill-game	2470 Tangram
2452 King	2472 Broken Heart
2454 Solitaire	2474 Casse-Tête
2456 China Checker	2476 Magic Maths
2458 Three Way Cube	2478 Count of Fifteen
2460 Cleverbank	2480 Which Way Out
2462 Backgammon	2482 Colorados
	2488 Devil's Knot
	2490 Wooden Knot

HABAMAß GmbH · Postfach 1107 · 8634 Rodach

**Cubik Mühle**

HABA

Kubikmühle ist ein 3-dimensionales Denkvergnügen. Auf allen Ebenen eröffnen sich Chancen. Hier heißt es, den Überblick zu bewahren und räumlich zu denken. Nur so können die Pläne des Gegners erkannt und durchkreuzt werden.

Die Spielregeln sind ähnlich wie bei Mühle und leicht zu erlernen.

Nachdem die Farben weiß oder braun ausgelost wurden, erhält jeder Spieler 32 Perlen. Beide Spieler setzen nun abwechselnd je eine Kugel ihrer Farbe auf einen beliebigen Stab und sind dabei bestrebt, eine Mühle zu bilden, d. h. 4 Perlen einer Farbe in eine waagrechte, senkrechte oder diagonale (quer oder vertikal) Reihe zu stecken. Die Versuche des Gegners, eine Mühle zu bilden, können unterbunden werden, indem rechtzeitig Kugeln dazwischen gesteckt werden.

Sobald ein Spieler eine Mühle gesteckt hat, darf er dem Gegner eine Perle nehmen. Dies gilt jedoch nur für Perlen, die direkt greifbar sind, d. h. die jeweils oberste Perle eines beliebigen Stabes. Aus einer geschlossenen Mühle darf keine Perle genommen werden. Sind alle Kugeln gesteckt, beginnt man durch Umstecken neue Mühlen zu bilden bzw. bestehende Mühlen zu öffnen und zu schließen. Das Ziel des Spiels ist es, dem Gegenspieler alle Perlen abzunehmen oder die Perlen des Gegners zu blockieren, so daß er bewegungsunfähig wird.

HABA-Knobel- und Gesellschaftsspiele im Taschenformat werden aus bestem, sauber verarbeitetem Ahornholz hergestellt. Eine ideale Spiel- und Geschenkidee für kleine und große Kinder.

Unser Sortiment umfaßt folgende Artikel:

<b>Gesellschaftsspiele</b>	<b>Knobelspiele</b>
2450 Mühle	2470 Tangram
2462 Dame	2472 Gebrochenes Herz
2454 Solitaire	2474 Casse-Tête
2456 Halma	2476 Mathemagie
2458 Kubikmühle	2478 Numericus
2460 Cleverbank	2480 Quo-Vadis
2462 Backgammon	2482 Colorados
	2488 Teufelsknoten
	2490 Knobulus

Three way cube is a three-dimensional brain-twister. There are chances on all three levels.

Here you have to survey the situation and to think three-dimensionally. Only in this way the opponent's plans can be detected and crossed. The rules are similar to the rules of the mill-game and easily to be learnt.

After the lots have been drawn for white and brown, each player receives 32 beads. Now both players by turn try to build up a vertical, horizontal or diagonal line (horizontally or vertically). You can cross the opponent's attempts to build mills by putting your beads between his beads in time.

As soon as a player has built a mill he may take away a bead from his opponent. It is, however, only allowed to take beads which are seizable directly, that means which are on the top of a

pin. If a mill is closed you may not take away a bead from this mill. When all beads have been placed you begin to build new mills or to open and close existing mills by moving your beads. The aim of the game is to take all beads from the opponent or to block his beads in such a way that he cannot move any longer.