

Inhalt

8 verschiedenfarbige Würfel (2 pro Spieler)
 36 verschiedenfarbige Stäbchen (9 pro Spieler)

25 doppelseitige Spielkarten

Ziel des Spiels

Finden Sie auf der Spielkarte den Pfad, der zwei Würfel miteinander verbindet, und bauen Sie ihn mit den richtigen Stäbchen und Würfeln nach. Achtung: Ihre optische Wahrnehmung könnte Ihnen einen Streich spielen! Wer als Erste/r fünf Karten gesammelt hat, ist der Gewinner.

Levels

Level 1: Einsteiger Level 2: Fortgeschrittene Level 3: Profis

Vor dem Spiel

1. Geben Sie jedem Spieler zwei Würfel und neun Stäbchen (drei von jeder Länge).
2. Sortiere die Karten nach Level.
3. Entscheide dich für ein Level, mit dem du beginnen willst, und lege diesen Kartenstapel in die Mitte des Spielfelds.

Das Spiel

1. Alle Spieler sehen sich die oberste Karte an. Nun sucht jeder für sich nur mit den Augen genau den Pfad, der die zwei Würfel verbindet.
2. Jeder Spieler verwendet dann seine Würfel und Stäbchen, um den Pfad vor sich nachzubauen. Während Sie sich beeilen, den Pfad zu bauen, achten Sie darauf, dass die Längen und Farben den Vorgaben auf der Karte entsprechen. (Hinweis: Einige Pfade haben zusätzliche Abzweigungen. Diese Teile müssen Sie bei Ihrem Nachbau nicht berücksichtigen).
3. Der erste Spieler, der den Pfad fertig hat, schreit „iTrax!“, und alle anderen Spieler hören auf zu bauen. Die übrigen Spieler lassen ihren begonnenen Pfad liegen, bis feststeht, dass der Pfad des vermeintlich schnellsten Spielers richtig war.
4. Überprüfen Sie, ob der Pfad richtig gebaut wurde. Die Länge der Stäbchen muss 1:1 denjenigen auf der Karte entsprechen. Falls Sie Zweifel haben, legen Sie zur Überprüfung ein Stäbchen auf die Karte.
5. Falls der Spieler den Pfad richtig gebaut hat, behält er oder sie die Karte. Falls der Spieler den Pfad falsch gebaut hat, setzt er oder sie den Rest der Runde aus. Das Spiel geht mit den restlichen Spielern weiter, bis ein Spieler den Pfad richtig gebaut hat.
6. Falls es nur zwei Spieler sind und ein Spieler den Pfad falsch baut, bekommt der andere Spieler die Karte.

Ziel des Spiels

Der erste Spieler, der sieben Karten hat, gewinnt !



Critical Thinking Game

Juego de Seguimiento Visual • Jeu de piste visuel
 • Visuelles Verfolgungsspiel

Includes

8 Multi-color cubes (2 per player) 25 Double-sided game cards
 36 Multi-color rods (9 per player)

Object of the Game

Find the one path on the game card that connects two cubes, and re-create it using the correct rods and cubes. Be the first player to collect seven cards, and win!

Levels

Ace: Beginner Whiz: Moderate Brainiac: Hard



Setup

1. Give each player two cubes and nine rods (three of each length).
2. Sort the cards by level: *Ace*, *Whiz*, and *Brainiac*.
3. Decide the level you want to start with and place that pile of cards in the center of the play area.

How to Play

1. Players look at the top card and find the one path that connects two cubes.
2. Each player then uses their cubes and rods to re-create the path in front of them. As you race to build the path, use a keen eye to make sure the lengths and colors match. (**Note:** Some paths have extra pieces branching off from them. You do not need to include these pieces as you build.)
3. The first player to complete the path calls out "¡Trax!" and all players stop playing. The remaining players should leave their pieces as is in case the path was incorrectly built.
4. Check to see that the path was built correctly. All rods are actual length. If in doubt, lay a rod on top of the card to verify.
5. If the player correctly built the path, he or she keeps the card. If the player incorrectly built the path, he or she sits out the rest of the round. Play continues with the remaining players until one player completes the path correctly.
6. If there are only two players and one player incorrectly builds a path, the other player keeps the card.

How to Win

The first player to collect seven cards wins!

Game design by John A. Forte, Jr.

ES

Incluye

8 cubos multicolor (2 por jugador)
36 varillas multicolor (9 por jugador)

25 tarjetas de juego de dos caras

Propósito del juego

Encontrar un camino sobre la tarjeta del juego que conecte dos cubos, y recrearlo usando las varillas y cubos correctos. ¡Sé el primer jugador en reunir siete tarjetas y ganar!

Niveles

Principiante Moderado Difícil

Organización

1. Entrega a cada jugador ocho cubos y nueve varillas (tres de cada longitud distinta).
2. Ordena las cartas por nivel.
3. Decide el nivel con el que deseas empezar y colocar el montón de tarjetas correspondiente en el centro del área de juego.

Cómo jugar

1. Los jugadores miran la tarjeta superior y encuentran el único camino que conecta dos cubos.
2. Luego, cada jugador usa sus cubos y varillas para recrear el camino que tienen delante. Puesto que compiten para construir el camino, usan su ojo clínico para asegurarse que los colores y longitudes coincidan. (**Nota:** Algunos caminos tienen piezas adicionales que se ramifican de ellos. No es necesario que los jugadores incluyan estas piezas mientras construyen el camino.)

3. El primer jugador que complete el camino grita "¡Trax!" y todos los jugadores dejan de jugar. El resto de jugadores debe dejar sus piezas tal como están en caso de que la construcción del camino no sea correcta.
4. Verifica que la construcción del camino sea correcta, y que todas las varillas tengan la misma longitud que en la tarjeta. En caso de duda, coloca una varilla sobre la parte superior de la tarjeta para comprobarlo.
5. Si el jugador construyó de manera correcta el camino, conservará la tarjeta. Si el jugador construyó de manera incorrecta el camino, ya no participará más en esa ronda. El juego continuará con el resto de jugadores hasta que uno de los jugadores complete el camino correctamente.
6. Si solo hay dos jugadores y uno de ellos construye un camino de manera incorrecta, el otro conservará la tarjeta.

Cómo ganar

¡El primer jugador que reúna siete tarjetas gana!

FR

Comprend

8 cubes multicolores (2 par joueur)
36 bâtonnets multicolores (9 par joueur)

25 cartes de jeu recto-verso

But du jeu

Trouve le chemin sur la carte de jeu qui relie deux cubes et recrée-le en utilisant les bons bâtonnets et les bons cubes. Le premier joueur à obtenir sept cartes remporte la partie !

Niveau

Débutant Intermédiaire Difficile

Mise en place

1. Distribuer deux cubes et neuf bâtonnets (trois de chaque longueur) à chaque joueur.
2. Trier les cartes par niveau.
3. Décider à quel niveau commencer et placer cette pile de cartes au centre de la zone de jeu.

Règles du jeu

1. Les joueurs regardent la carte sur le haut de la pile et cherchent le chemin qui relie deux cubes.
2. Ensuite, chaque joueur utilise ses cubes et ses bâtonnets pour recréer le chemin devant lui. Tout en te dépêchant de construire le chemin, fais bien attention à ce que les longueurs et les couleurs correspondent. (**Remarque :** certains chemins ont des ramifications. Il est inutile de les inclure dans ta construction.)
3. Le premier joueur à terminer le chemin dit « iTrax ! » et tous les joueurs s'arrêtent de jouer. Les joueurs restants doivent laisser leurs pièces telles quelles au cas où le chemin n'ait pas été construit correctement.
4. Vérifier que le chemin a été construit correctement et que tous les bâtonnets sont à l'échelle. En cas de doute, poser un bâtonnet sur la carte pour vérifier.
5. Si le joueur a correctement construit le chemin, il ou elle garde la carte. Si le joueur s'est trompé dans la construction du chemin, il ou elle est éliminé(e) pour le reste de la manche. Le jeu se poursuit avec les joueurs restants jusqu'à ce qu'un joueur termine correctement le chemin.
6. S'il n'y a que deux joueurs et que l'un d'eux ne construit pas le chemin correctement, l'autre joueur garde la carte.

Pour remporter la partie

Le premier joueur qui obtient sept cartes gagne !