

Zahl der Spieler: 1 - 5 Spieler, Alter: ab (6) 8 Jahre

Spielzubehör: 5 Puzzle mit jeweils 48 Teilen, 1 Spielregel

BLUE aus der Serie *Factor-5* ist das erste Puzzle bei dem Du gegen Deine Mitspieler puzzelst. Du musst mit schnellem Überblick Deine passenden Teile suchen und eintauschen - lass Dich überraschen, denn es gibt mehr Möglichkeiten als Du denkst.

Das Spielprinzip

Die Puzzlespiele der Serie *Factor-5* bestehen aus jeweils fünf fast identischen Puzzles. Die Bezeichnungen (A, B, C, D und E) der einzelnen Puzzle stehen links oben (siehe Bild 1).

For 1 - 5 Players, Age: 8+ (or 6+)

Contents: 5 Jigsaws, each with 48 pieces; 1 set of rules

BLUE is from the series *Factor-5* and is the first jigsaw in which you can compete against other players. You must quickly find suitable pieces to make the jigsaw and then swap the pieces which are the wrong colour – you will be surprised by how many possibilities there are.

Idea of the Game

The games in *Factor-5* each consist of five nearly identical jigsaws. Each jigsaw has a letter identifying it (A, B, C, D and E), towards the upper left corner (see Fig. 1).

Bild 1: Bezeichnung der einzelnen Puzzle (Startteil = B2)

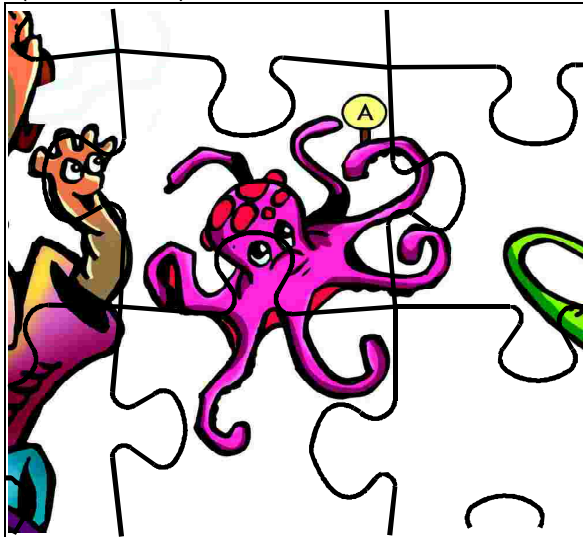


Fig.1: Letter identifying each jigsaw (Starting piece = B2)

Das Puzzleteil mit der Puzzle-Bezeichnung ist das **Startteil**.

The piece of the jigsaw with the identifying letter is the **Starting piece**.

Die einzelnen Puzzles habe zwar immer das gleiche Bild, aber insgesamt 43 Motive haben unterschiedliche Farben.

Each jigsaw has the same picture, but a total of 43 different objects in the picture have different colours.

Um die Teile besser benennen zu können, sollten hier folgende Bezeichnungen übernommen werden:

Spalten: A, B, C, D, E, F, G, H

Zeilen: 1, 2, 3, 4, 5, 6

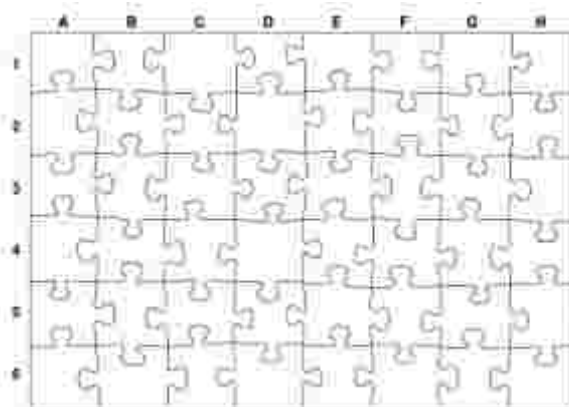
Each piece can be identified by using these references:

Columns: A, B, C, D, E, F, G, H

Rows: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Fig. 2: Identifying the pieces

Bild 2: Bezeichnung der Teile



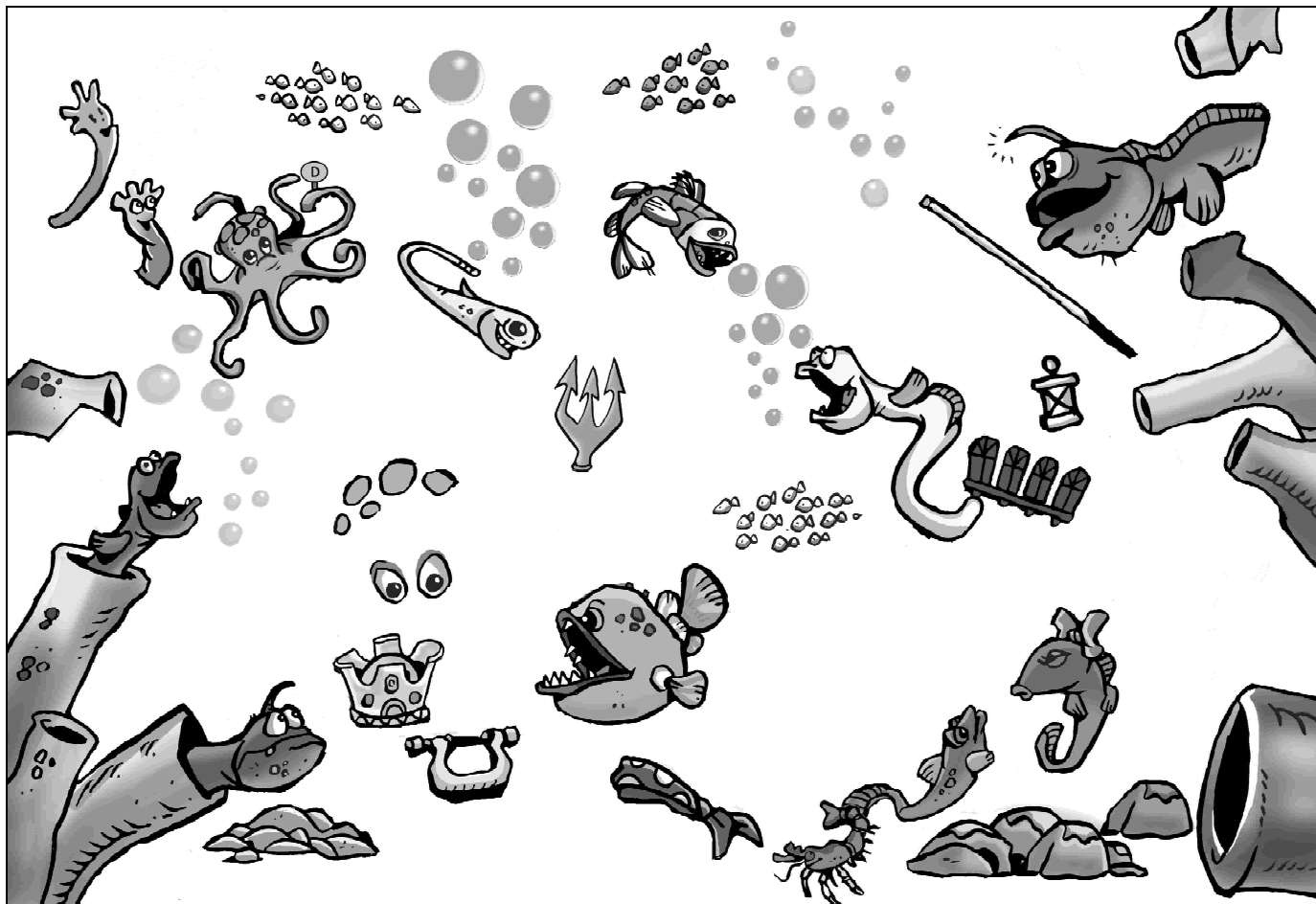


Bild 3: Auflistung aller farblich veränderten Motive

Fig. 3: The objects which have different colours

Vorbereitung

Damit die Puzzleteile der fünf Puzzle leichter wieder auseinander gelesen werden können, ist es sinnvoll, vor Beginn die Teile der fünf Puzzle auf der Rückseite mit den Buchstaben A, B, C, D und E zu beschriften. Du kannst aber auch die Rückseite der einzelnen Puzzle farblich anmalen.

Das Spiel

Das Spiel für einen Spieler

Wird **BLUE** alleine gespielt, wählt der Spieler je nach Schwierigkeitsgrad zwei, drei, vier oder alle fünf Puzzle aus (bei fünf Puzzle ist der Schwierigkeitsgrad am höchsten), zerlegt und mischt die Teile der Puzzle.

Nun beginnt der Spieler ein Puzzle nach dem anderen wieder zusammenzulegen, wobei auf die unterschiedlich farbigen Motive zuerst keine Rücksicht genommen werden sollte.

Da bei vielen Motiven die Farben jetzt nicht übereinstimmen (siehe Bild 4), versucht der Spieler die einzelnen falschen Puzzleteile zwischen den Puzzeln auszutauschen.

Preparation

In order to be able to easily sort the pieces again, it is a good idea to mark the pieces of each jigsaw on the back with an A, B, C, D or E, before separating them at the start.

The Game

The Game for One Player

If playing **BLUE** solitaire, you choose two, three, four or all five jigsaws according to the desired level of difficulty (five jigsaws is the hardest), break up the jigsaws and mix up all the pieces.

You now have to put the jigsaws back together one after another, but don't worry about matching the different coloured objects during this stage.

Having completed the jigsaws many of the objects will be the wrong colour (see Fig. 4), and you must now swap the wrong pieces around between the jigsaws.

Dies ist der schwierige Teil von **BLUE**, da immer mehrere Puzzles farblich identische Motive haben. Bei zwei Puzzeln ist es recht einfach, bei drei wird es schon erheblich schwieriger, aber bei fünf Puzzeln...!

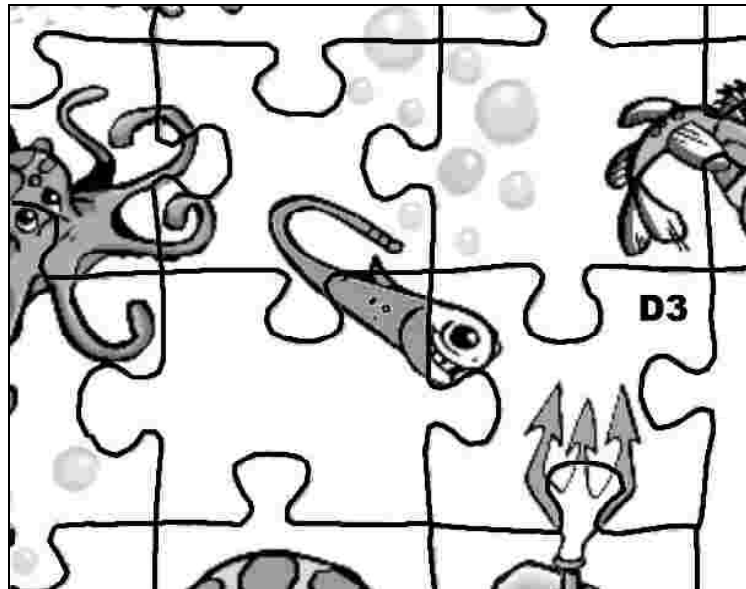


Bild 4: D3 ist ein falsches Teil

This is the difficult part of **BLUE**, as amongst the jigsaws some objects are the same colour. It is quite easy with two jigsaws, with three it is already a lot harder, but with all five...!

Fig. 4: D3 is a wrong piece

Wer es nicht mehr schafft, die Puzzles richtig zu sortieren, kann die Lösung auf der Schachtel zu Hilfe nehmen oder im Internet unter: www.clicker-spiele.de/blue-loesung.htm nachschauen.

If you cannot correctly sort the jigsaws, use the solution on the box to help or look on the Internet at: www.clicker-spiele.de/blue-loesung.htm

Das Spiel für 2 bis 5 Spieler

Natürlich lässt sich **BLUE** auch mit mehreren Spielern spielen. Hierzu bekommt jeder Spieler ein Puzzle:

Bei 2 und 3 Spielern: Puzzle A, B, and C (bei zwei Spielern wird ein drittes Puzzle in die Tischmitte gelegt)

Bei 4 Spielern: Puzzle A, B, D, and E oder Puzzle A, C, D, and E oder Puzzle B, C, D, and E

Bei 5 Spielern: alle Puzzle

Beim Mehrpersonenspiel sollten die Spieler sich gegenüber bzw. im Kreis um den Tisch herum sitzen.

Bevor die Teile gemischt werden, wählt sich jeder Spieler ein Startteil.

Die Teile der gewählten Puzzles werden in der Tischmitte gemischt.

1. Spielrunde (Schnellpuzzeln)

Der kleinste Spieler (Startspieler) gibt nun das Startkommando und alle Spieler wühlen im Puzzlehaufen und suchen sich ihre passenden Teile heraus.

Derjenige Spieler, der zuerst sein Puzzle zusammengesetzt hat - die farbigen falschen Motive werden nicht berücksichtigt! - gewinnt die erste Spielrunde.

Die Spieler erhalten für ihre „Schnelligkeit“ Gewinnpunkte:

- 1. Platz - 20 Gewinnpunkte

The Game for 2 to 5 Players

Naturally **BLUE** can also be played with several players. Each player is given one jigsaw:

With 2 and 3 players: Jigsaws A, B and C (with two players the pieces of the third jigsaw will be mixed up with the other pieces in the middle of the table)

With 4 players: Jigsaws A, B, D and E or Jigsaws A, C, D and E or Jigsaws B, C, D and E

With 5 players: all the jigsaws.

The players should sit opposite each other or in a circle around the table.

Before the pieces are mixed up, each player chooses and keeps one of his pieces to start his jigsaw.

The pieces of the jigsaws being used are then mixed up in the middle of the table. If you have written letters on the backs you will need to make sure that all the pieces stay face-up during the game.

1st part (Quick fix)

The youngest player (Start player) now gives the start signal and all the players root through the pieces and take the ones they need.

The player who completes his jigsaw first wins the first part of the game – regardless of how many objects are the wrong colour!

The players score points for their speed:

- 1st place - 20 points

- 2. Platz - 16 Gewinnpunkte
- 3. Platz - 13 Gewinnpunkte
- 4. Platz - 11 Gewinnpunkte
- 5. Platz - 10 Gewinnpunkte

2. Spielrunde (Tauschen)

In der 2. Spielrunde geht es darum durch optimales Tauschen der Teile ein farblich korrektes Puzzle zusammenzubekommen.

Der Startspieler wählt ein falsches Puzzleteil aus seinem Puzzle aus und bestimmt, mit welchem Mitspieler (bei 2 Spielern kann dies auch ein Teil aus der Tischmitte sein) er sein Teil tauschen möchte. Dieser Mitspieler muss nun sein entsprechendes Teil abgeben und erhält hierfür das andere Puzzleteil.

Beachte: Farblich korrekte Motive dürfen nicht mehr auseinander genommen werden, es sei denn die Anzahl der falschen Teile reduziert sich in diesem Puzzle!

Nach dem Startspieler ist der Spieler im Uhrzeigersinn am Zug, ein Teil mit einem Mitspieler zu tauschen usw., bis die Runde wieder beim Startspieler gelandet ist.

Es wird empfohlen in Abhängigkeit von der Spielerzahl die Anzahl der Tauschrunden festzulegen.

Vorschlag: Anzahl der Tauschrunden = 20 / Anzahl Spieler
 [bei 2 Spieler = 10 Tauschrunden; bei 3 Spieler 6 oder 7 Tauschrunden; bei 4 Spieler 5 Tauschrunden und bei 5 Spielern 4 Tauschrunden]

Derjenige Spieler, der am Ende der Tauschphase die wenigsten falschen Teile in seinem Puzzle hat, gewinnt die Spielrunde 2.

Für jedes falsche Teil bzw. falsche Motiv erhalten die Spieler Minuspunkte.

Spielende

Die Spieler addieren ihre Gewinnpunkte mit ihren Minuspunkten aus der zweiten Spielrunde. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt das Spiel.

- 2nd place - 16 points
- 3rd. place - 13 points
- 4th place - 11 points
- 5th place - 10 points

2nd part (Swapping)

In the second part of the game you swap pieces in order to complete your jigsaw in the correct colours.

The Start player chooses one of the incorrect pieces from his jigsaw and decides which of the players he wants to swap the piece with (with 2 players this could also be a piece from the middle of the table). The other player must now hand over his corresponding piece and is given the piece from the Start player's jigsaw.

Note: Correctly coloured objects cannot be broken up unless the number of incorrect pieces in the jigsaw is reduced

The round continues in clockwise order, each player swapping a piece from his jigsaw. Another round then begins.

It is best to set the number of rounds according to the number of players.

The round continues in clockwise order, each player swapping a piece from his jigsaw. Another round then begins.

It is best to set the number of rounds according to the number of players.

For example:

Number of rounds = 20 / number of players
 [with 2 players = 10 rounds; with 3 players 6 or 7 rounds; with 4 players 5 rounds and with 5 players 4 rounds].

The second part of the game is won by the player who has the least number of incorrect pieces in his jigsaw after the final round.

Each player now adds up the number of wrong pieces still in their jigsaw. These are their penalty points.

End of the Game

Subtract the penalty points from those scored in the first part. The player with the highest remaining points has won the game.

Translated by Steve McKeogh

Lösungen - Solutions

Puzzle A - jigsaw A



Puzzle B - jigsaw B



Puzzle C - jigsaw C



Puzzle D - jigsaw D



Puzzle E - jigsaw E



Clicker Spiele

Stephan Riedel

Montforter Str. 10 ~ 67824 Feilbingert ~ Germany

info@clicker-spiele.de - www.clicker-spiele.de