



# 3 in a Row



GA456



**DA** p. 4

**ES** p. 3

**NL** p. 2

**DE** p. 4

**FR** p. 3

**PL** p. 5

**EN** p. 2

**IT** p. 6

**RO** p. 5



**NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningsfare. **EE** Hoiatus. Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele. Väikesed osad. Kägistamisoht. **FIN** Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfíxia. **RO** Avertisment. Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni. Părți mici. Pericol de sufocare internă. **SL** Upozornenje. Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Majhni deli. Nevarnost zadušitve zaradi tujka. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.

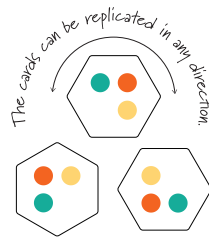


Copyright © 2023 by BuitenSpeel B.V. / All rights reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | Nieuwe Gracht 45 -47 | 2011 ND Haarlem | The Netherlands





### Purpose of the game

To replicate the dot patterns from the cards in the hexagonal frame.

### Preparation

Place the blue hexagon upright on the base. Use the logo on the back to guide you. Shuffle the cards and place them upside down on the table. Place all colored chips on the table.

### Rules

Each player takes a card and lays it on the table facing up. Take turns placing a chip in a slot. The first player to have the same pattern as their card wins. Cards are placed face up on the table because players need to see each other's cards, as you must try to stop the other player from making their pattern at the same time that you try to make yours.

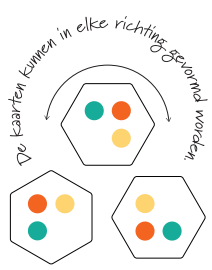
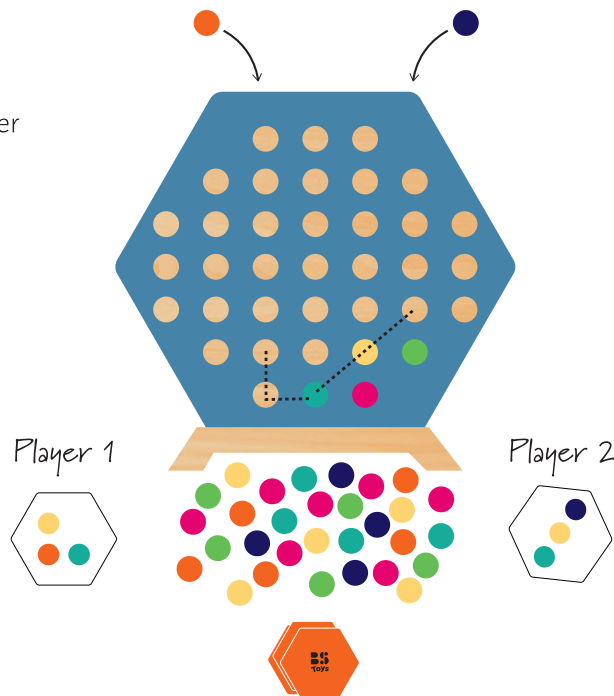
### Example

It's player 1's turn

Player 1 can place the orange chip to continue making their pattern but then in the next turn player 2 would win, so player 1 first needs to stop player 2, by placing a chip where Player 2 would place their purple chip

### Tip

Instead of ending the game as soon as you finish a card, you can also take another card and continue to play. The first player that finishes 3 cards wins.



### Doel van het spel

Maak het stippenpatronen van de kaart in het zeshoekige frame na.

### Vorbereiding

Plaats het blauwe zeshoekige frame rechtop in de basis. Gebruik het logo aan de achterkant om te zien, of het frame rechtop staat. Schud de kaarten en leg ze ondersteboven op de tafel. Leg alle gekleurde chips op de tafel.

### Regels

Elke speler pakt een kaart en legt deze met de afbeelding naar boven op tafel. Neem om de beurt een chip en plaats deze in een sleuf. De eerste speler die hetzelfde patroon heeft als zijn kaart wint. Kaarten worden met de afbeelding naar boven op tafel gelegd omdat spelers elkaars kaarten moeten kunnen zien. Je moet namelijk proberen de andere speler te verhinderen zijn patroon te maken terwijl je tegelijkertijd je eigen patroon probeert te maken.

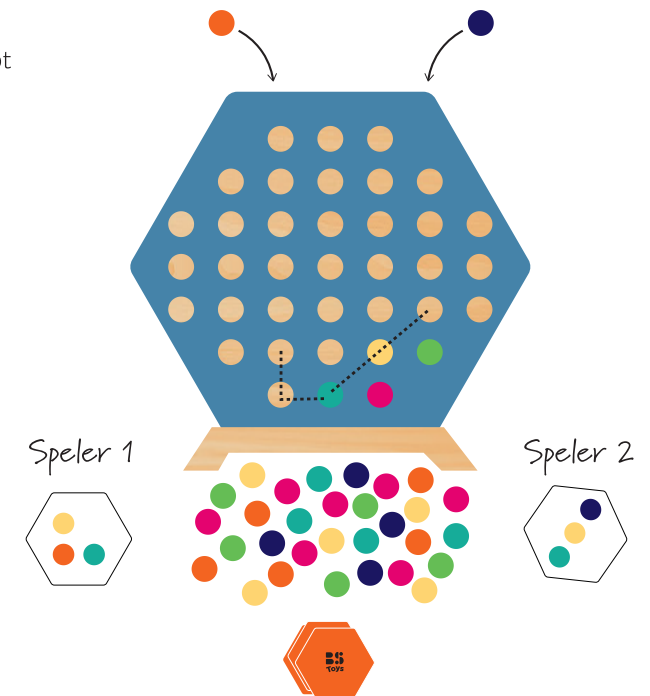
### Voorbeeld

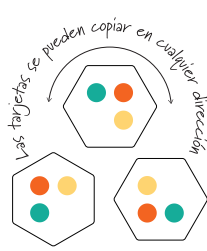
Speler 1 is aan de beurt.

Speler 1 kan de oranje chip plaatsen om zo zijn patroon verder te maken, maar dan zou speler 2 in de volgende beurt winnen. Daarom moet speler 1 eerst speler 2 verhinderen door een chip te plaatsen waar speler 2 zijn paarse chip zou plaatsen.

### Tip

In plaats van het spel direct te beëindigen zodra je een kaart hebt gemaakt, kun je ook een andere kaart nemen en doorgaan met spelen. De eerste speler die 3 kaarten voltooit, wint het spel!





### Propósito del juego

Copiar los patrones de puntos de las tarjetas en el marco.

### Preparación

Coloca el hexágono azul en posición vertical sobre la base. Utiliza el logotipo en la parte posterior para guiarte. Baraja las cartas y colócalas boca abajo sobre la mesa. Coloca todas las fichas de colores sobre la mesa.

### Reglas

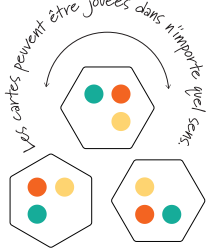
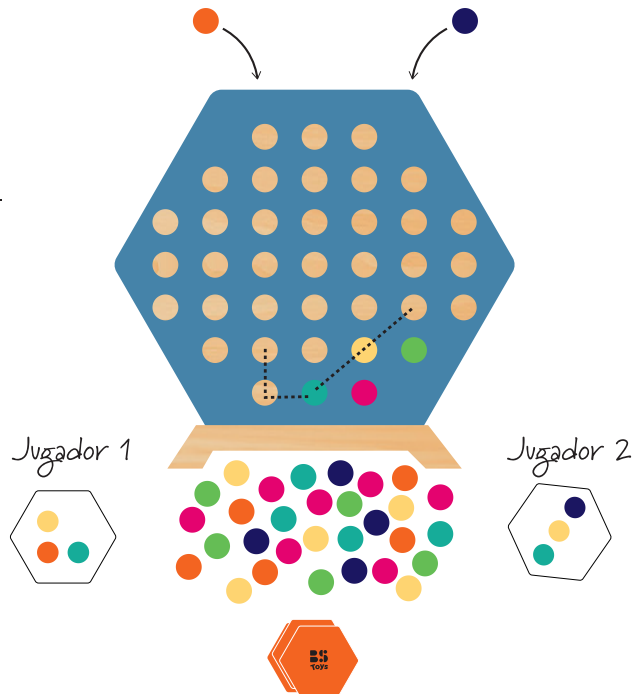
Cada jugador coge una carta y la pone sobre la mesa boca arriba. Tenéis que turnaros para colocar una ficha en una ranura. El primer jugador que tenga el mismo patrón que su carta gana. Las cartas se colocan boca arriba sobre la mesa porque los jugadores necesitan ver las cartas de los demás, ya que debes intentar evitar que el otro jugador haga su patrón al mismo tiempo que intentas hacer el tuyo.

### Ejemplo

Es el turno del jugador 1  
El jugador 1 puede colocar la ficha naranja para continuar haciendo su patrón, pero luego, en el siguiente turno, el jugador 2 ganaría, por lo que el jugador 1 primero debe detener al jugador 2 colocando una ficha donde el jugador 2 colocaría su ficha morada.

### Consejo

En lugar de terminar el juego tan pronto como termines una carta, también puedes tomar otra carta y continuar jugando. El primer jugador que termine con 3 cartas gana.



### But du jeu

Reproduire les motifs des cartes dans le cadre hexagonal.

### Préparation

Placez l'hexagone bleu verticalement sur la base. Utilisez le logo au dos pour vous guider. Mélangez les cartes et placez-les à l'envers sur la table. Placez les jetons colorés sur la table.

### Règles du jeu

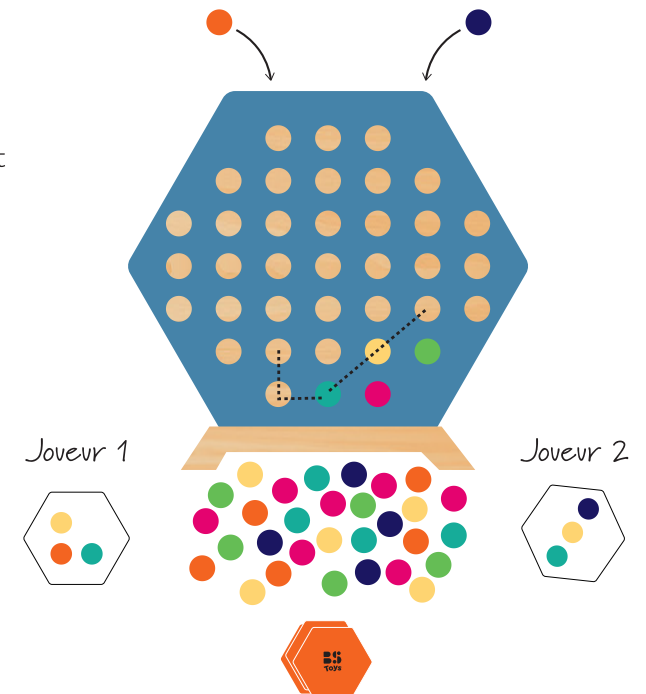
Chaque joueur prend une carte et la pose sur la table, face visible. Placez un jeton dans un lot à tour de rôle. Le premier joueur à avoir le même motif que sa carte gagne. Les cartes sont placées face visible sur la table car les joueurs doivent voir les cartes des autres, vous devez en effet essayer d'empêcher l'autre joueur de faire son motif tout en essayant de faire le vôtre.

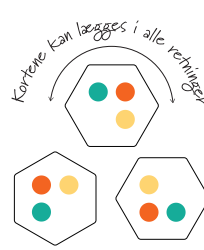
### Exemple

C'est le tour de Ts  
Le joueur I peut placer le jeton orange pour continuer à faire son motif, mais au tour suivant le joueur 2 gagnerait, donc le joueur I doit d'abord arrêter le joueur 2, en plaçant un jeton à l'endroit où le joueur 2 placerait son jeton violet.

### Conseil

Au lieu de terminer le jeu dès que vous avez terminé une carte, vous pouvez également prendre une autre carte et continuer à jouer. Le premier joueur qui a terminé 3 cartes gagne.





### Formålet med spillet

Gentage prikmønstrene fra kortene i sekskantrammen.

### Forberedelse

Placer den blå sekskant lodret på basen. Brug logoet på bagsiden til at guide dig. Bland kortene, og læg dem på hovedet på fanen. Læg alle kulørte chips på bordet.

### Regler

Hver spiller tager et kort og lægger det på bordet med billedsiden opad. Skiftes til at lægge en brik i et felt. Den første spiller, der har samme mønster som sit kort, har vundet. Kortene lægges med billedsiden opad på fanen, fordi spillerne skal kunne se hinandens kort, da man skal forsøge at forhindre den anden spiller i at lave sit mønster, samtidig med at man selv forsøger at lave sit eget.

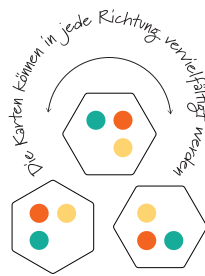
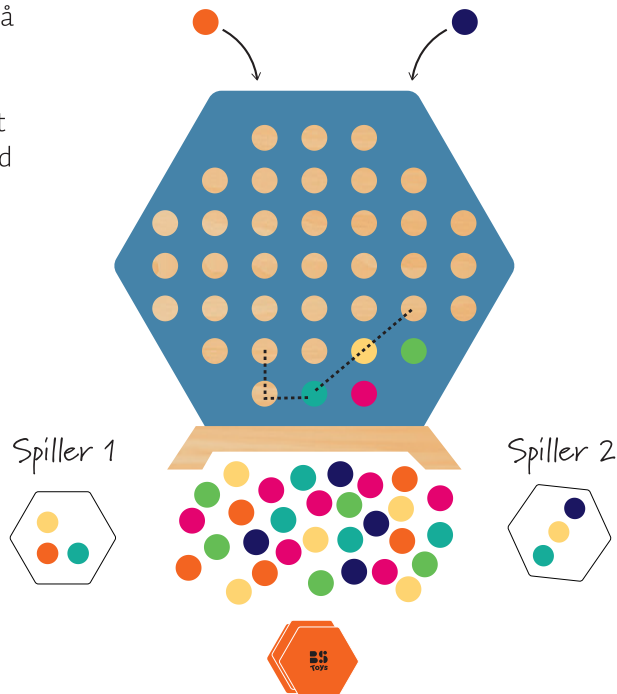
### Eksempel

Det er spillernes tur

Spilleren kan lægge den orange brik for at fortsætte med at lave deres mønster, men i næste tur vil lag 2 vinde, så lag 1 skal først stoppe lag 2 ved at lægge en brik, hvor lag 2 ville have lagt deres formålsbrik.

### Tip

I stedet for at afslutte spillet, så snart du er færdig med et kort, kan du også tage et andet kort og fortsætte med at lægge. Det første lag, der bliver færdig med 3 kort, har vundet.



### Ziel des Spiels

Das Punktmuster der Karten im Sechseckrahmen nachzubilden.

### Vorbereitung

Setze das blaue Sechseck aufrecht auf den Standfuß. Orientiere dich dabei an dem Logo auf der Rückseite. Mische die Karten und lege sie umgedreht auf den Tisch. Lege alle bunten Chips auf den Tisch.

Lege alle bunten Chips auf den Tisch.

### Regeln

Jeder Spieler nimmt eine Karte und legt sie mit der Oberseite nach oben auf den Tisch. Legt abwechselnd einen Chip in einen Schlitz. Der erste Spieler, der das gleiche Muster wie seine Karte hat, gewinnt. Die Karten werden offen auf den Tisch gelegt, weil die Spieler die Karten der anderen sehen müssen. Schließlich musst du versuchen, den anderen Spieler davon abzuhalten, sein Muster zu bilden, während du selbst versuchst, dein eigenes Muster zu bilden.

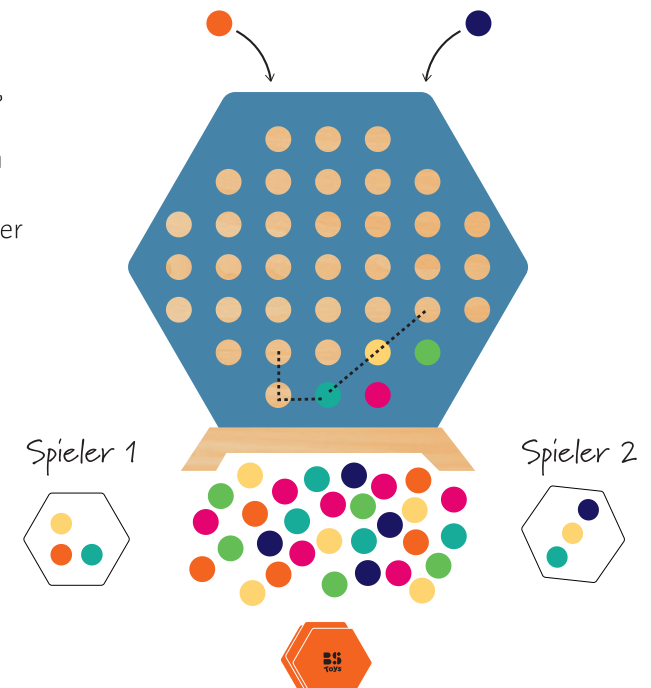
### Beispiel

Spiller 1 ist an der Reihe:

Spiller 1 kann den orangefarbenen Chip platzieren, um sein Muster fortzusetzen, aber in der nächsten Runde würde Spieler 2 gewinnen, also muss Spieler 1 zuerst Spieler 2 stoppen, indem er einen Chip dort platziert, wo Spieler 2 seinen lila Chip platzieren würde.

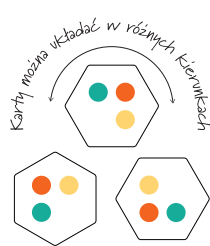
### Tipp

Anstatt das Spiel zu beenden, sobald man das Muster auf einer Karte gebildet hat, kann man auch eine andere Karte nehmen und weiterspielen. Der erste Spieler, der 3 Karten ausspielt, gewinnt.

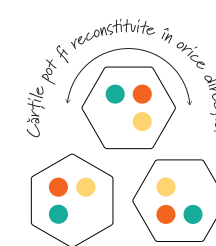




PL Gra 3 w rzędzie  
GA456



RO 3 LA RÂND  
GA456



## Cel gry

Odwzoruj układ kropek z karty w ramie z otworkami.

## Przygotowanie

Ustaw ramę z otworkami w bazie (logiem BS z przodu). Potasuj karty i połóż stos rysunkiem do dotu. Potóż wszystkie kolorowe krążki na stole.

## Zasady

Każdy z graczy losuje kartę i kładzie ją rysunkiem góry. Każdy z graczy widzi kartę przeciwnika. Gracze wrzucają kolorowe krążki do ramy tak, aby odwzorować układ ze swojej karty. Gracz który zrobi to jako pierwszy wygrywa. Obserwuj krążki przeciwnika. Postaraj się zablokować układanie układu kropek z jego karty.

## Przykład

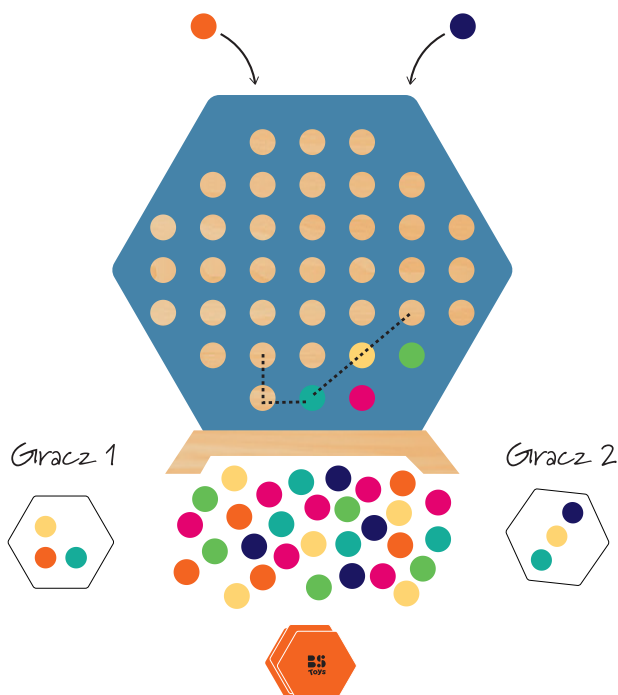
Gracz 1 wrzuca pomarańczowy krążek aby utożyc układ kropek ze swojej karty. Następnie

Gracz 2 wrzuca krążek granatowy.

Gracz 1 może w swoim ruchu zablokować Gracza 2 a dopiero w kolejnym ruchu wrzucić pomarańczowy krążek.

## Wskazówka

Gracze po wygranych rundach nie muszą kończyć gry i zaczynać od początku. Można losować kolejne karty i grać dalej.



## Scopul jocului

Reconstituirea modelului pe tabla hexagonală după imaginile de pe carduri.

## Pregătirea jocului

Așezați hexagonul albastru pe bază. Ghidați-vă după logo-ul de pe spate. Amestecați cardurile și puneți-le cu fața în jos. Puneți toate jetoanele colorate pe masă.

## Reguli

Fiecare jucător ia un card și îl așează cu fața în sus pe masă. Așezați la rând jetoanele pe tablă. primul jucător care va reconstitui modelul de pe card, câștigă. Cardurile vor fi așezate cu fața în sus pe masă, ca jucătorii să îi vadă și să încerce să împiedice adversarul în reconstituirea modelului înaintea lor.

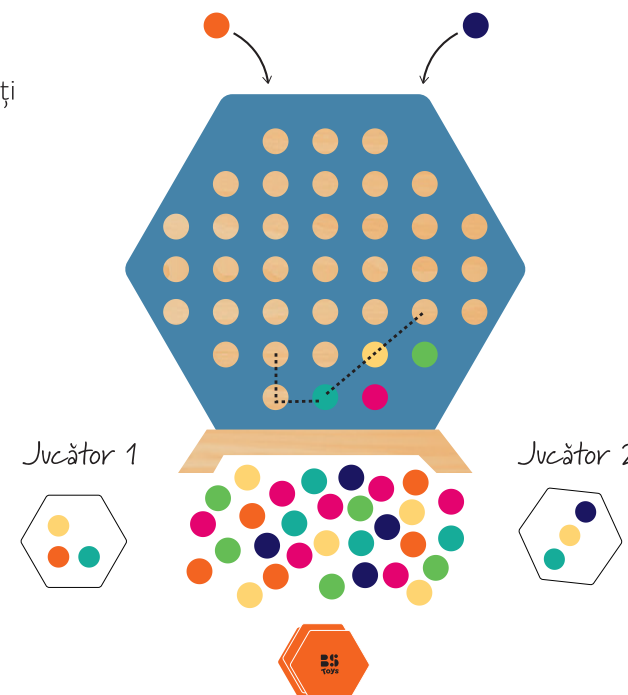
## Exemplu

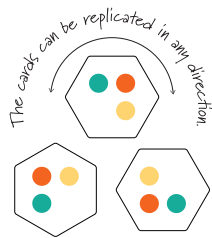
E rândul primului jucător

Jucătorul 1 poate pune jetonul portocaliu dar asta ar însemna că jucătorul 2 poate câștiga când îi vine rândul, astfel jucătorul 1 trebuie să-l împiedice întâi pe jucătorul 2, prin așezarea unui jeton acolo unde jucătorul 2 ar pune jetonul mov.

## Recomandare

În loc de a încheia jocul după reconstituirea unui card, puteți continua jocul cu următorul card. Primul jucător care reconstituie 3 carduri câștigă partida.





## Scopo del gioco

Riprodurre il disegno dei punti delle carte all'interno della cornice esagonale.

## Preparazione

Posiziona l'esagono blu in posizione verticale sulla base. Usa il logo sul retro come guida.

Mescola le carte, e mettile capovolte sul tavolo. Metti i gettoni colorati sul tavolo.

## Regole

Ogni giocatore prende una carta, e la mette sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto. A turno, ciascuno di essi inserisce un gettone in uno spazio. Vince il primo giocatore che realizza lo stesso disegno riportato sulla propria carta. Le carte sono disposte sul tavolo con la faccia rivolta verso l'alto affinché gli avversari vedano quelle degli altri per impedire loro di realizzare il disegno, mentre provano a fare il proprio.

## Esempio

È il turno del giocatore 1.

Questo inserisce il gettone arancione per realizzare il proprio disegno, ma nel turno successivo il giocatore 2 vincerebbe, se lo facesse; quindi, egli dovrà prima bloccare il giocatore 2 inserendo un gettone dove il giocatore 2 avrebbe messo il suo viola.

## Suggerimento

Invece di terminare la partita quando si è realizzato il disegno di una carta, potrai prendere un'altra, e continuare a giocare. Il primo giocatore che realizza il disegno di 3 carte vince.

