



QANGO

SCHNELL • CLEVER • STRATEGISCH

INHALT:
1 Spielbrett
40 Spielsteine

CONTENU:
1 plateau du jeu
40 pièces



2 7+ 2-8 min.

CONTENTS:
1 game board
40 counters

CONTENUTO:
1 tabellone di gioco
40 pezzi di gioco

CONTENIDO:
1 tablero
40 fichas



QANGO Spieleverlag UG
(haftungsbeschränkt)
Emilienstraße 40
20259 Hamburg
Germany
info@qango.de
www.qango.de

KLAUS BURMESTER



DE: ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr, wegen verschluckbarer Kleinteile!

FR: ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de 3 ans. Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

GB: WARNING! Not suitable for children under the age of 3 due to small pieces that may present a choking hazard.

IT: ATTENZIONE! Non adatto a bambini sotto i tre anni - i pezzi piccoli potrebbero essere inghiottiti.

ES: ¡ATENCIÓN! No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.



QANGO

SCHNELL • CLEVER • STRATEGISCH

ZIEL DES SPIELS:

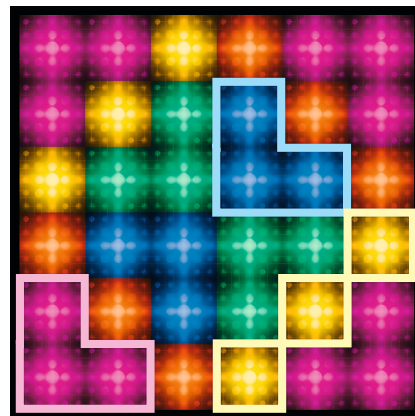
Setze *Deine Steine Zug um Zug* in eine der **drei möglichen Gewinnpositionen** und hindere *Deinen Gegner* daran, *Dir* zuvorzukommen.

SPIELBRETT:

Das Spielbrett hat eine Vorderseite (QANGO 6 mit 6 x 6 Feldern) und eine Rückseite (QANGO 7 mit 7 x 7 Feldern).

Das Spielbrett von QANGO 6 besteht aus 36 Feldern, von denen jeweils **drei gleichfarbige zusammengehören** (umrandet).

Es gibt also 12 x 3 zusammengehörende Felder.



SPIELVORBEREITUNG:

Die Spieler wählen die Farbe ihrer Steine und bestimmen wer anfängt.

SPIELABLAUF:

Die Spieler setzen abwechselnd einen Stein ihrer Farbe (weiß oder schwarz) auf ein beliebiges noch freies Feld auf dem Spielbrett.

Es gewinnt die Spielerin oder der Spieler, der zuerst mit seinen Steinen **drei zusammengehörende Felder** in einer Farbe (rot, gelb, blau, grün, orange) besetzt hat (Bild 1)

... oder **ein Quadrat aus vier** benachbarten Feldern besetzt hat (Bild 2)

... oder **eine Reihe aus fünf** nebeneinanderliegenden Feldern –entweder waagrecht oder senkrecht oder diagonal besetzt hat (Bild 3).

Das **Spiel endet** durch den Sieg eines Spielers oder durch **Unentschieden**, wenn alle Felder belegt sind.

Der Verlierer beginnt das nächste Spiel. Die Spieler behalten ihre Farbe.

QANGO 6

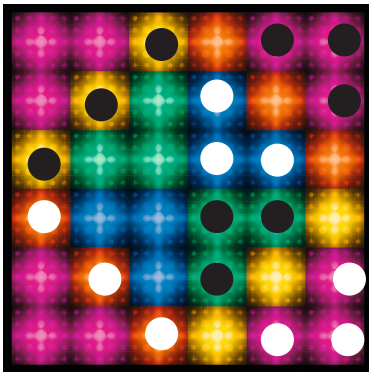


Bild 1

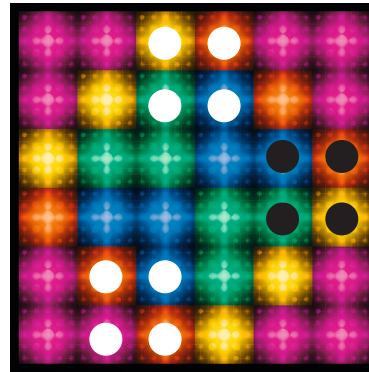


Bild 2

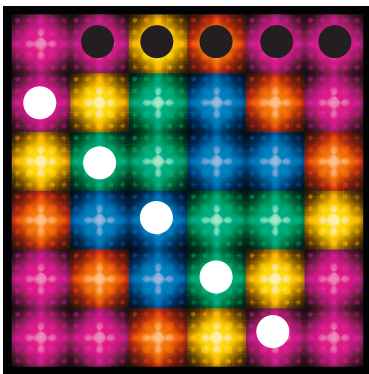


Bild 3

Bild 1: verschiedene Beispiele für **Sieg durch zusammengehörende Felder einer Farbe**

Bild 2: verschiedene Beispiele für **Sieg durch Quadrate**

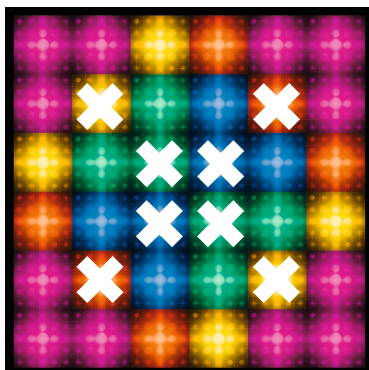
Bild 3: verschiedene Beispiele für **Sieg durch 5er-Reihe**

Stärkeren Spieler empfehlen wir eine der beiden folgenden Regeln.

DIE BURGREGEL:

Der **beginnende Spieler** darf überall anfangen außer in der „Burg“.

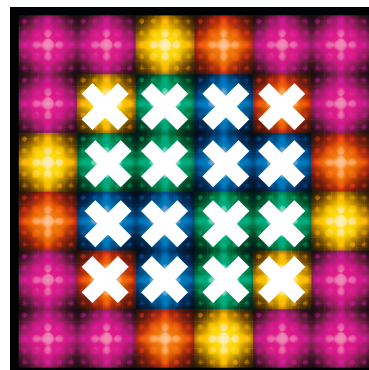
Die 8 markierten Felder (X) sind verboten für den Startstein!

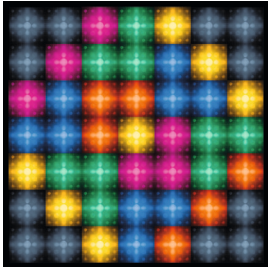


DIE TURNIERREGEL:

Der **beginnende Spieler** darf nur am Rand beginnen.

Die 16 markierten Felder (X) sind verboten für den Startstein!





QANGO 7:

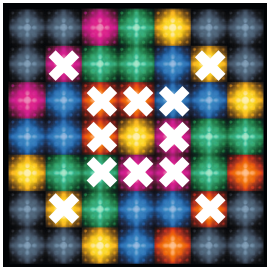
Es gelten die gleichen Regeln wie für QANGO 6.

Einziges Besonderheit ist das gelbe Feld in der Mitte, das zu keiner 3er-Gruppe gehört. Es darf besetzt und auch zum Gewinnen durch Quadrat oder 5er-Reihe verwendet werden. Sind alle 40 Steine gesetzt, endet das Spiel unentschieden.

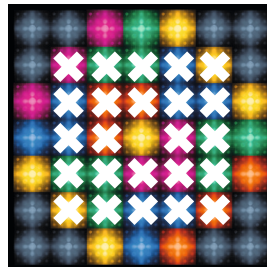
Stärkeren Spieler empfehlen wir eine der drei folgenden Regeln.

Der **beginnende Spieler** darf nicht auf den markierten Feldern (X) beginnen.

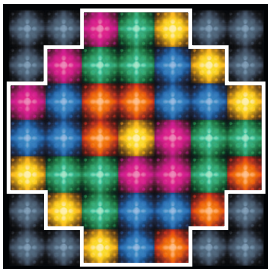
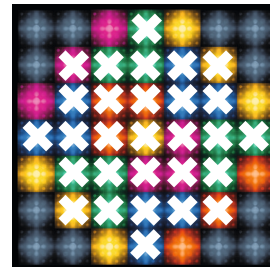
DIE BURGREGEL:



PROFIREGEL 1:



PROFIREGEL 2:



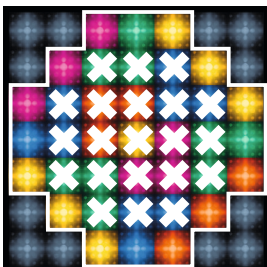
QANGO 7 Plus:

Die 12 grauen Felder in den Ecken gehören nicht zum Spielfeld (Spielfeld umrandet).

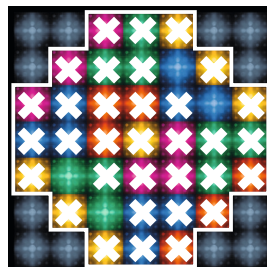
Für sehr starke Spieler empfehlen wir eine der beiden folgenden Regeln.

Der **beginnende Spieler** darf nicht auf den markierten Feldern (X) beginnen.

DIE RANDREGEL:



DIE TURNIERREGEL:



SPIELKONZEPT:

© Klaus Burmester 2011, 2016, 2019
Alle Rechte vorbehalten.

ILLUSTRATION & DESIGN:

Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de



QANGO

RAPIDE • MALIN • TACTIQUE

BUT DU JEUX:

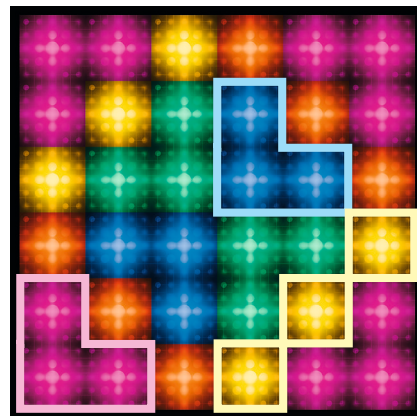
*Places tes pièces pour atteindre une des **3 positions gagnantes** tout en empêchant ton adversaire de faire de même.*

PLATEAU DE JEUX:

Le plateau a un côté face (QANGO avec 6 x 6 cases) et un côté dos (QANGO 7 avec 7 x 7 cases).

Le plateau de jeu de QANGO 6 contient 36 cases partagées en lot de **3 cases voisines de même couleur** (entourées).

Il y a donc 12 x 3 combinaisons de cases.



QANGO 6

PRÉPARATION DU JEUX:

Les joueurs choisissent leur couleur et décident du joueur débutant la partie.

DÉROULEMENT:

Les joueurs posent l'une après l'autre une pièce de leur couleur (blanc ou noir) sur une case encore libre du plateau.

Le gagnant est le joueur atteignant en premier une des combinaisons suivantes:

- **3 pièces de sa couleur sur 3 cases voisines** d'une même couleur (rouge, jaune, bleu, vert, orange) ([image 1; page suivante](#))
- **4 pièces de sa couleur formant un carré** sur 4 cases voisines ([image 2; page suivante](#))
- **5 pièces de sa couleur alignées** côte à côte, verticalement, horizontalement ou en diagonale ([image 3; page suivante](#))

Le **jeu se termine** avec la victoire d'un joueur ou par égalité si toutes les cases sont occupées.

Le perdant débute la partie suivante. Les joueurs gardent leur couleur.



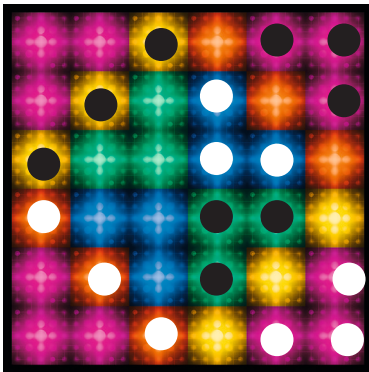


Image 1

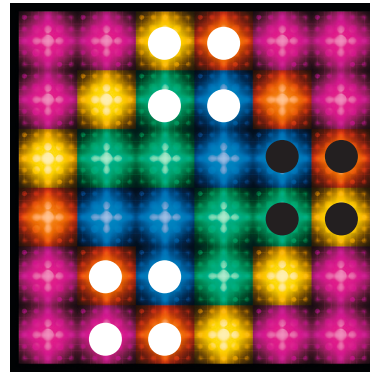


Image 2



Image 3

Image 1: exemples de victoire par **combinaison de 3 cases voisines de même couleur**

Image 2: exemples de victoire par **4 cases voisines formant un carré**

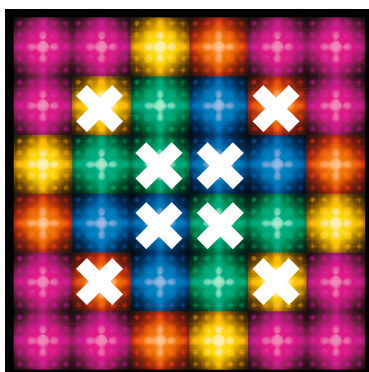
Image 3: exemple de victoire par **alignement de 5 cases**

Nous conseillons aux joueurs expérimentés une des 2 règles suivantes.

LA RÈGLE DU FORT:

Le **joueur débutant** la partie ne peut commencer sur les cases du „fort“.

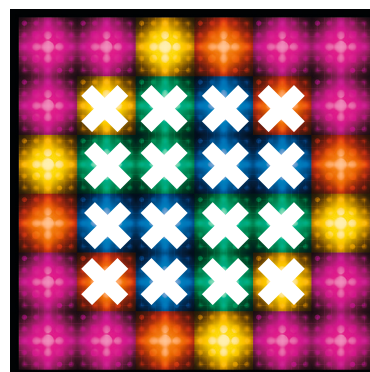
Les 8 cases indiquées (X) ne sont pas autorisées pour débiter la partie!

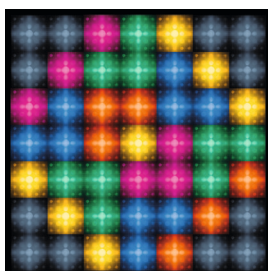


LES RÈGLES DE TOURNOI:

Le **joueur débutant** la partie ne peut commencer que sur les cases du bord.

Les 16 cases indiquées (X) ne sont pas autorisées pour débiter la partie!





QANGO 7:

Les règles sont identiques à QANGO 6.

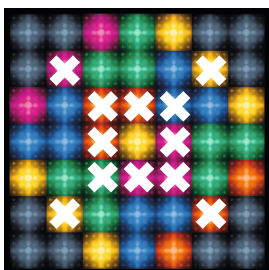
L'unique particularité est la case jaune du milieu, qui n'appartient à aucun groupe de 3 cases. Elle peut être occupée et faire partie d'une combinaison gagnante en carré ou en alignement de 5 cases.

La partie est nulle si la totalité des 40 pièces ont été posées.

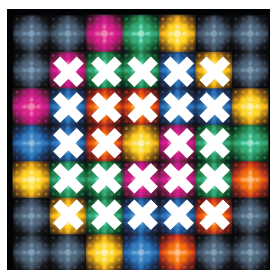
Nous conseillons aux joueurs expérimentés une des 3 règles suivantes.

Le joueur débutant la partie ne peut utiliser les cases marquées (X).

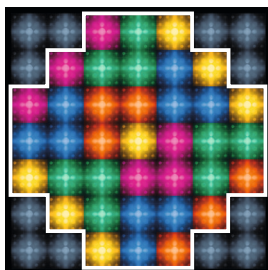
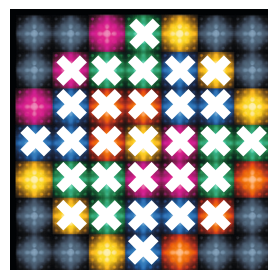
LA RÈGLE DU FORT:



LA RÈGLE DE EXPERTS 1:



LA RÈGLE DE EXPERTS 2:



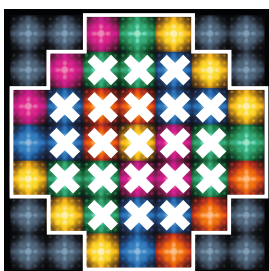
QANGO 7 Plus:

Les 12 cases grises dans les coins ne font pas partie du plateau de jeux (Plateau de jeux entouré).

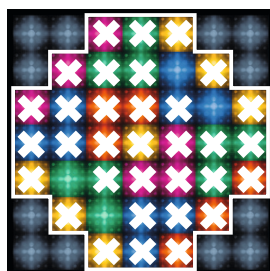
Nous conseillons pour les experts une des règles suivantes.

Le joueur débutant la partie ne peut commencer par les cases marquées (X).

LA RÈGLE DU BORD:



LES RÈGLES DE TOURNOI:



GAME CONCEPT:

© Klaus Burmester 2011, 2016, 2019
All rights reserved.

ILLUSTRATION & DESIGN:

Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de



QANGO

QUICK • CLEVER • STRATEGIC

THE AIM OF THE GAME:

*Taking turns, place your counters in one of the **three winning positions** and prevent your opponent from getting there first.*

THE BOARD:

The board has two sides: QANGO 6 with 6 x 6 fields, and QANGO 7 with 7 x 7 fields. The board of QANGO 6 consists of 36 fields three of which are always **linked by the same colour** (shown surrounded by a border).

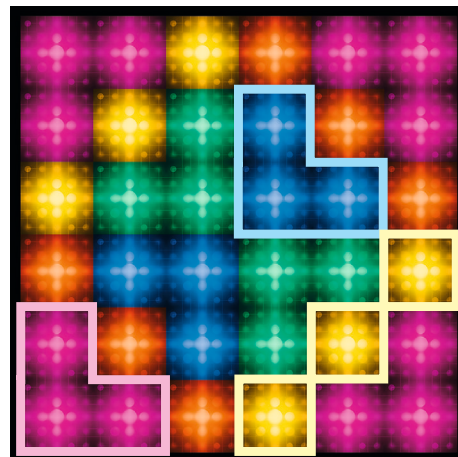
That means that there are 12 x 3 colour-linked fields.

PREPARATION OF THE GAME:

The players choose the colours of their counters, place their counters next to the board and decide who starts.

PLAYING THE GAME:

The players place one counter of their colour (white or black) in turn on any one of the free fields on the board.



QANGO 6

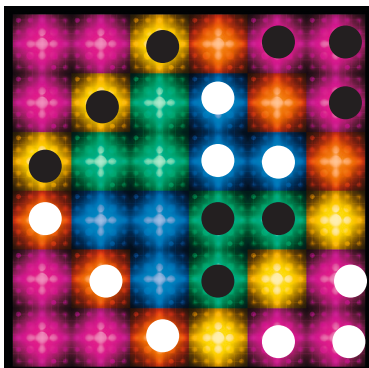
The winner is the player who completes **three linked fields of a colour** (red, yellow, blue, green, orange) with his/her counters (Illustr.1)

... or a **square consisting of four adjoining fields** (Illustr.2)

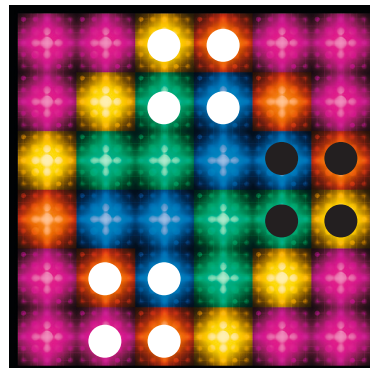
... or a **row of five adjoining fields** either horizontally, vertically or diagonally (Illustr.3).

The **game finishes** with one of the players winning or by a draw if all fields are filled.

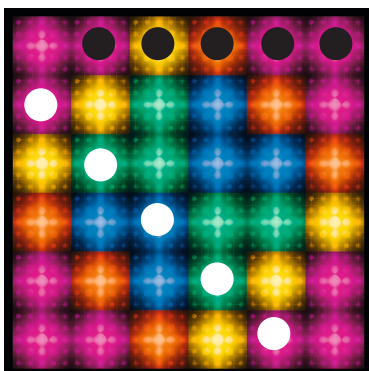
The loser starts the next game. The players keep their colour.



Illustr. 1



Illustr. 2



Illustr. 3

Illustr.1: Different examples for *winning by adjoining fields of one colour*

Illustr.2: Different examples for *winning with squares*

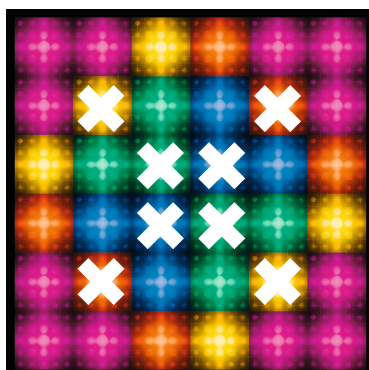
Illustr.3: Different examples for *winning with a 5 – part row*

For stronger players we recommend one of the following rules.

THE CASTLE RULE:

The **opening player** may start anywhere **except for the "castle"**.

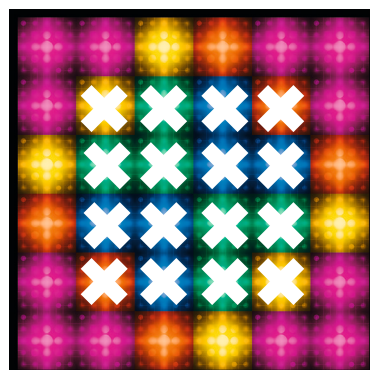
The 8 fields marked (X) are forbidden for the opening counter!

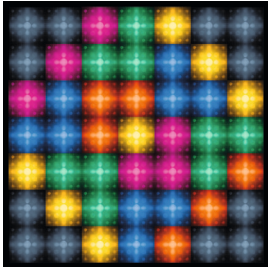


THE TOURNAMENT RULE:

The **opening player** may start only **at the edge**.

The 16 fields marked (X) are forbidden for the opening counter!





QANGO 7:

The rules for QANGO 7 are the same as for QANGO 6.

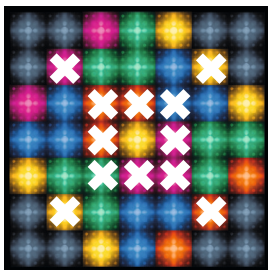
The only difference is the yellow field in the centre which does not belong to any of the 3-part groups. It may be occupied and used to win a square or a 5-part row.

When all 40 counters have been placed the game ends as a draw.

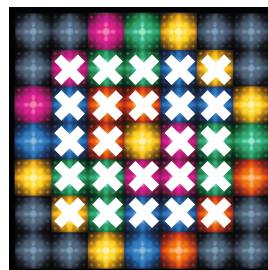
For stronger players we recommend one of the following rules.

The opening player may start anywhere except for the fields marked (X):

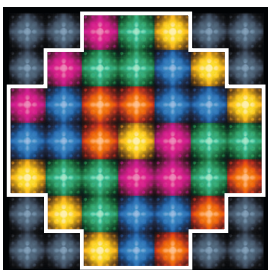
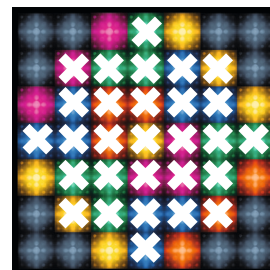
THE CASTLE RULE:



THE PROFESSIONALS RULE 1:



THE PROFESSIONALS RULE 2:



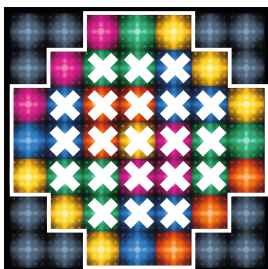
QANGO 7 Plus:

The 12 grey fields in the corners do not belong to the board (shown surrounded by a border).

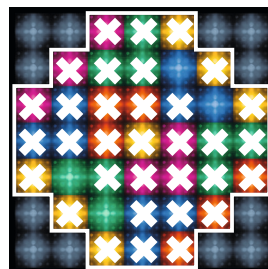
For very strong players we recommend one of the following rules.

The opening player may start anywhere except for the fields marked (X).

THE EDGES RULE:



THE TOURNAMENT RULE:



GAME CONCEPT:

© Klaus Burmester 2011, 2016, 2019
All rights reserved.

ILLUSTRATION & DESIGN:

Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de



QANGO

VELOCE • INTELLIGENTE • STRATEGICO

OBIETTIVO:

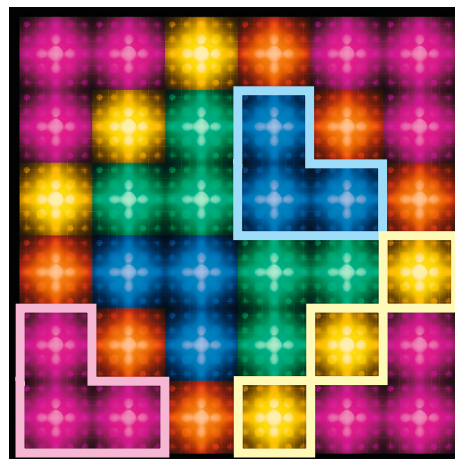
*Sposta la tua pedina turno per turno in una delle **tre possibile posizioni vincenti** ed evita che il tuo avversario ti superi.*

TABELLONE DI GIOCO:

Il tabellone di gioco ha un lato anteriore (QANGO 6 con 6 x 6 quadrati) e un lato posteriore (QANGO 7 con 7 x 7 quadrati).

Il tabellone di QANGO 6 è composto da 36 caselle, di cui **tre caselle dello stesso colore** (bordate).

Quindi ci sono 12 x 3 caselle che appartengono insieme.



QANGO 6

PREPARAZIONE DI GIOCHI:

I giocatori scelgono il colore delle loro pedine (bianco o nero), posizionano le loro pedine accanto al tabellone e determinano chi inizia la partita.

PROCESSO DI GIOCHI:

I giocatori a turno dispongono una pedina alla volta sulle caselle libere.

Il vincitore è il giocatore che per primo ha occupato le sue **tre caselle corrispondenti in un unico colore** (rosso, giallo, blu, verde, arancione) (Figura 1, pagina seguente)

... o un **quadrato costituito da quattro campi adiacenti** (Figura 2, pagina seguente)

... o una fila di **cinque campi adiacenti**, orizzontali, verticali o diagonali (Figura 3, pagina seguente).

La **partita si conclude** con la vittoria di un giocatore o con un pareggio, se tutti i campi sono occupati.

Il perdente inizia il prossimo gioco, i giocatori mantengono il loro colore. >>>

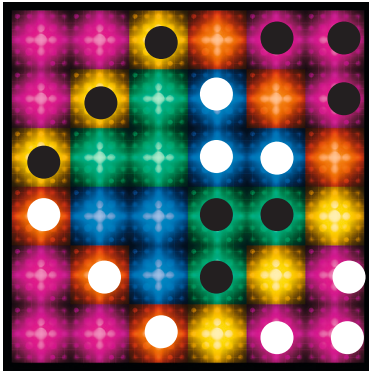


Figura 1

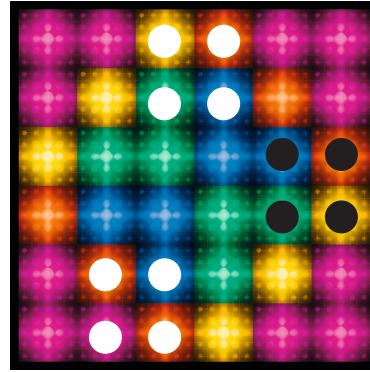


Figura 2



Figura 3

Figura 1: diversi esempi di **vittoria** abbinando campi di un solo colore

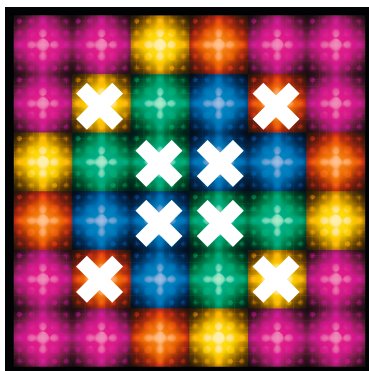
Figura 2: diversi esempi di **vittoria per quadrati**

Figura 3: diversi esempi di **vittoria per quinta fila**

Per i giocatori piu forti consigliamo una delle due regole seguenti:

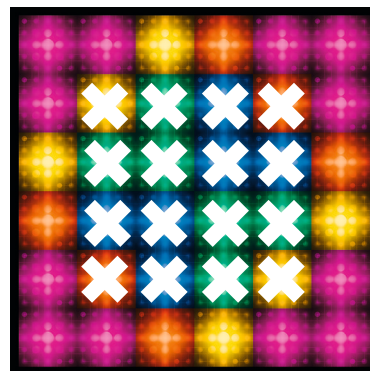
LA REGOLA DEL CASTELLO:

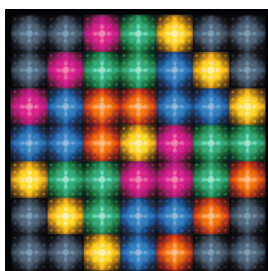
Il giocatore di partenza non puo partire dai 8 campi macati (X)!



LA REGOLA DEL TORNEO:

Il giocatore di partenza non puo partire dai 16 campi macati (X)!





QANGO 7:

Ha stesse regole di QANGO 6.

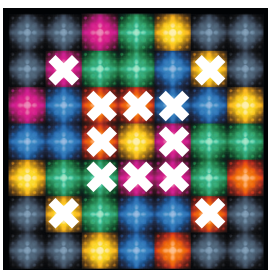
L'unica differenza è che la casella GIALLO centrale non appartiene a nessuna combinazione "da tre", ma può essere utilizzata su qualsiasi quadrato o linea di cinque.

La partita si conclude con un pareggio, se tutti 40 pedine sono posate.

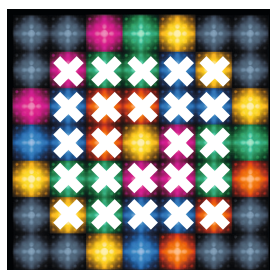
Per i giocatori più forti consigliamo una delle tre regole seguenti:

Il giocatore di partenza non può partire dai campi macati (X).

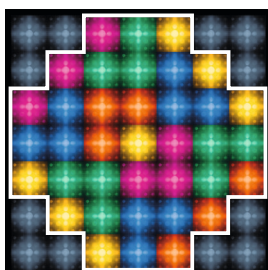
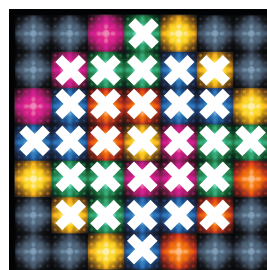
LA REGOLA DEL CASTELLO:



LA REGOLA PROFESSIONALE 1:



LA REGOLA PROFESSIONALE 2:



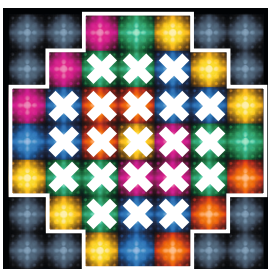
QANGO 7 Più:

12 caselle grigie negli angoli non appartengono al campo di gioco (campo di gioco delimitato).

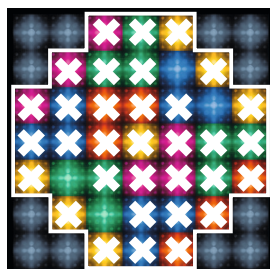
Per i giocatori molto forti consigliamo una delle due regole seguenti:

Il giocatore di partenza non deve partire dai campi macati (X).

LA REGOLA DEL MARGINA:



LA REGOLA DEL TORNEO:



GAME CONCEPT:

© Klaus Burmester 2011, 2016, 2019

All rights reserved.

ILLUSTRATION & DESIGN:

Arnold Reisse

www.arnoldreisse.de



QANGO

RÁPIDO • CLEVER • ESTRATÉGICO

OBJETIVO:

*Paso a paso, coloca tus fichas en una de las **tres posibles posiciones ganadoras** y evita que tu adversario se adelante.*

TABLERO:

La cara delantera contiene QANGO 6 (6 x 6 casillas) y el dorso contiene QANGO 7 (7 x 7 casillas).

El tablero de QANGO 6 tiene 36 casillas, donde **3 del mismo color se encuentran juntas** (rebordeado).

Hay 12 veces 3 casillas juntas.

PREPARACIÓN:

Los jugadores eligen el color de las fichas, colocan sus fichas al lado del tablero y eligen quién empieza.

JUEGO:

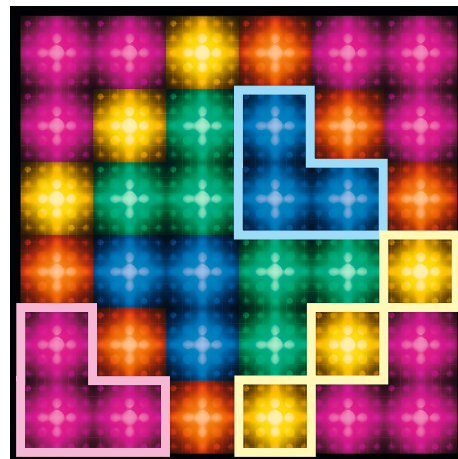
Los jugadores colocan por turno una a una sus fichas (negro o blanco) en las casillas libres.

El primero que consigue colocar sus piezas en cualquiera de estas tres posiciones, gana:

- **Tres fichas en casillas del mismo color**, pueden ser en ángulos y en diagonales (Imagen 1)
- Formando un **cuadrado sobre cualquier color** (Imagen 2)
- **Cinco fichas en línea sobre cualquier color**, en vertical, horizontal o diagonal (Imagen 3)

El **juego acaba cuando** uno gana o si llega un empate.

El perdedor empieza el próximo juego. Los jugadores mantienen su color.



QANGO 6

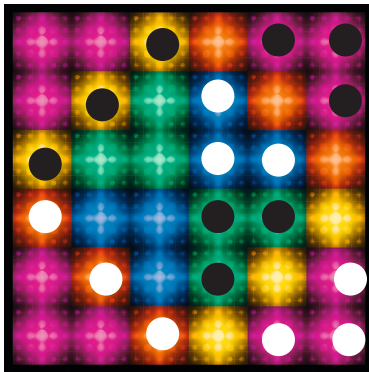


Imagen 1

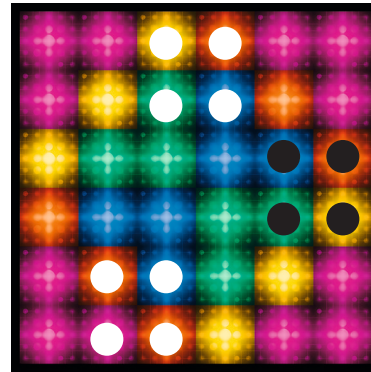


Imagen 2

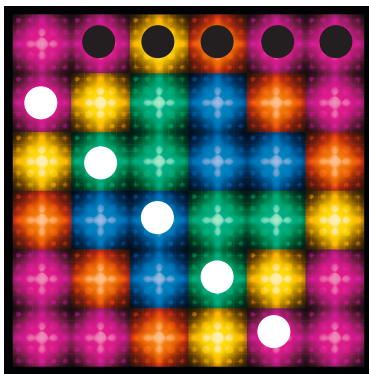


Imagen 3

Imagen 1: varios ejemplos de cómo **ganar con tres casillas del mismo color**

Imagen 2: varios ejemplos de cómo **ganar con un cuadrado**

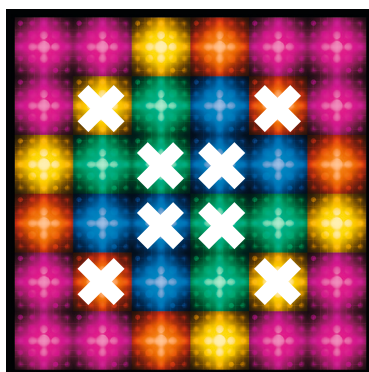
Imagen 3: varios ejemplos de cómo **ganar con una línea de 5**

Para jugadores experimentados recomendamos lo siguiente.

LA REGLA DEL CASTILLO:

El jugador que empieza puede empezar en todas las casillas menos en los del „castillo“.

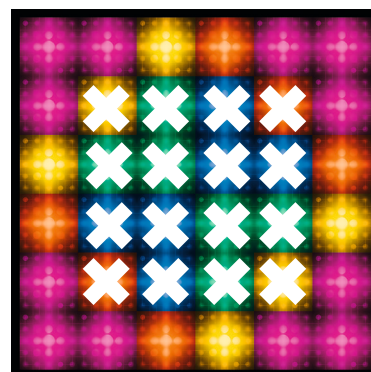
Estos 8 casillas marcadas (X) están prohibidas para empezar!

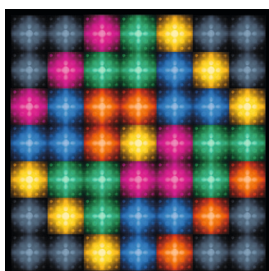


LA REGLA DEL TORNEO:

El jugador que empieza solo puede poner la primera ficha en una de las casillas del borde.

Estos 16 casillas marcadas (X) están prohibidas para empezar!





QANGO 7:

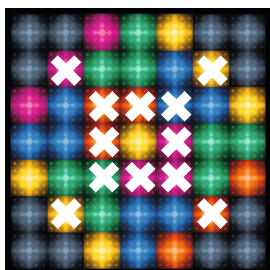
Se aplican las mismas reglas como en QANGO 6.

La única característica especial es el campo amarillo en el medio, que no pertenece a ningún color pero se puede utilizar para un cuadrado o una línea de 5.

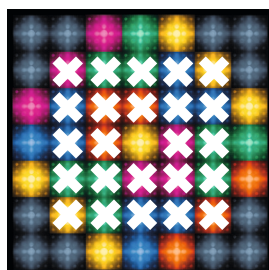
Si se han jugado las 40 fichas, el juego acaba en empate.

Para jugadores más experimentados se recomiendan las tres siguientes reglas:
El jugador que empieza no puede poner la primera ficha en las casillas marcadas (X).

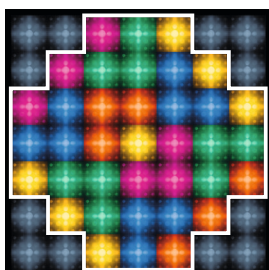
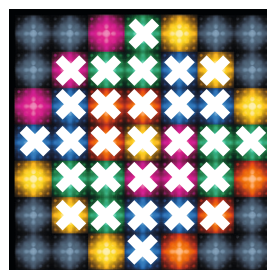
LA REGLA DEL CASTILLO:



PROFESIONAL 1:



PROFESIONAL 2:

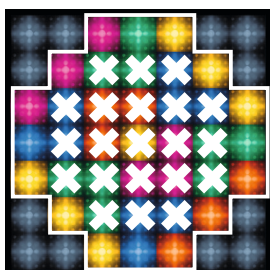


QANGO 7 Plus:

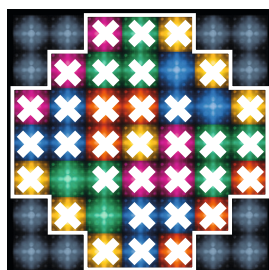
Las 12 casillas en gris no pertenecen al tablero.
(el campo para jugar está rebordeado).

Para jugadores muy experimentados recomendamos una de las dos siguientes reglas:
El jugador que empieza no puede poner la primera ficha en las casillas marcadas (X).

LA REGLA DEL BORDE:



LA REGLA DEL TORNEO:



CONCEPTO DE JUEGO:

© Klaus Burmester 2011, 2016, 2019
Todos los derechos reservados.

ILUSTRACIÓN Y DISEÑO:

Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de