REMEMBER®

PASO

Deutsch

Spielanleitung PASO

(2-4 Spieler)

Inhalt:

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren & 20 Hindernisse aus Acrylglas
- 1 Stoffbeutel

Spielzeit: ca. 15 Minuten

Ziel des Spiels:
Ziel des Spiels ist es, als Erster mit der eigenen Spielfigur die gegenüberliegende Seite des Spielfelds zu erreichen.

Spielvorbereitung: ❶
Zu Beginn wählt jeder Spieler eine Spielfigur und alle 20 Hindernisse werden unter den Spielern aufgeteilt. Die Farben der Hindernisse spielen dabei keine Rolle. Beispiel: Wird das Spiel zu viert gespielt, erhalten alle Spieler 5 Hindernisse. Jeder Spieler legt seine Hindernisse an seine Seite außerhalb des Spielfeldes. Die Spielfiguren werden in der Mitte ihrer jeweiligen Außenlinie platziert. Die Spieler stimmen sich ab, wer beginnt.

Spielablauf:
Der Spieler, der am Zug ist, kann enweder eine Spielfigur bewegen **oder** ein Hinderniss aufstellen.
Bewegen einer Spielfigur: Die Spielfigur darf sich um je **1 Feld** in eine beliebige Richtung **vorwärts, rückwärts, links oder rechts** bewegen ❷. Die Spielfigur kann nicht diagonal bewegt werden und nicht über Hindernisse hinweggehen ❸. Ist eine andere Figur direkt im Weg, ein freies Feld aber hinter ihr, so kann man über sie hinweg springen ❻ oder auch diagonal ausweichen ❼ ❽ ❾.
Platzieren von Hindernissen: Ein Hindernis muss **im Raster zweier Feldern** platziert werden, nicht dazwischen und nicht außerhalb des Spielfelds ❹. Ebenso ist es nicht erlaubt, einen Laufweg vollständig zu blockieren – jeder Spieler muss noch eine Möglichkeit haben, sich zu bewegen ❺.

Spielende:
Der erste Spieler, der die gegenüberliegende Seite des Spielfelds erreicht, gewinnt.

Tipps:

Blockieren mit Bedacht: Setze deine Hindernisse strategisch ein, um den Weg deines Gegners zu verlängern, aber verschwende sie nicht zu früh. Statt ein unüberwindbares Hindernis zu bauen (was nicht erlaubt ist), solltest du den Gegner in eine Richtung lenken, die für dich vorteilhaft ist.

Der schnellste Weg zählt: Dein Hauptziel ist es, die gegenüberliegende Seite so schnell wie möglich zu erreichen – und lange Umwege zu vermeiden! Versuche, dich in einer geraden Linie zu bewegen, anstatt dich seitlich oder rückwärts zu orientieren.

Springen als Vorteil nutzen: Wenn der Gegner direkt vor dir steht, kannst du über ihn springen, was oft zu einer schnelleren Bewegung führt. Manchmal kannst du durch geschicktes Positionieren des Gegners gezielt dafür sorgen, dass du von dieser Regel profitierst.

Mauern effektiv einsetzen: Anstatt den Gegner direkt zu blockieren, versuche, ihn in eine längere Route zu zwingen. Ein guter Trick ist, ein Hindernis so zu platzieren, dass der Gegner zwei zusätzliche Züge benötigt, um sie zu umgehen.

Antizipiere die Züge deines Gegners: Beobachte genau, wohin sich dein Gegner bewegt, und reagiere entsprechend. Wenn dein Gegner sich zu einer Seite neigt, kannst du ein Hindernis so setzen, dass er sich umorientieren muss.

Nutze deine Hindernisse sparsam: Wenn du alle deine Hindernisse zu früh platzierst, verlierst du eine wichtige taktische Waffe für das Endspiel. Manchmal ist es besser, ein paar Hindernisse für den Schlussteil des Spiels aufzuheben, um einen Vorsprung zu sichern.

Täusche deinen Gegner: Bewege dich manchmal in eine Richtung, die den Anschein weckt, dass du eine bestimmte Route einschlägst – und wechsle dann abrupt. Das kann den Gegner dazu bringen, eine Barriere an einem weniger effektiven Ort zu setzen.

Achtung Erstickungsgefahr: verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet

English

Rules of the game PASO

(2-4 players)

Contents
- 1 game board
- 4 token & 20 obstacles from acrylic glass
- 1 cotton bag

Playing time: approx. 15 minutes

Aim of the game:
The aim of the game is to be the first to reach the opposite side of the playing field with your own pawn.

Rules of the game: ❶
At the beginning, each player chooses a character and all 20 obstacles are divided up between the players. The colours of the obstacles do not matter. Example: If the game is played by four players, all players receive 5 obstacles.
Each player places their obstacles on their side outside the playing field. The playing pieces are placed in the centre of their respective outer lines. The players agree who will start.

Course of the game:
The player whose turn it is can either move a pawn **or** place an obstacle.
Moving a pawn: The pawn may move **1 space** in any direction **forwards, backwards, left or right** ❷. The pawn may not be moved diagonally and may not pass over obstacles ❸. If another pawn is directly in front of it, you can jump over it ❻ - unless an obstacle is blocking the jump ❼ ❽ ❾.

Placing an obstacle: An obstacle must be placed **between two squares**; it may not be placed diagonally or outside the playing field ❹. It is not allowed to completely block the playing field - each player must still have a chance to reach the goal ❺.

End of game:
The first player to reach the opposite side of the playing field wins the game.

Tips:

Block wisely: Use your obstacles strategically to extend your opponent's path, but don't waste them too early. Instead of building an insurmountable obstacle (which is not allowed), steer your opponent in a direction that is in your favour.

The fastest route counts: Your main goal is to reach the opponent's side as quickly as possible - avoid long detours! Try to move in a straight line instead of orientating yourself sideways or backwards.

Use jumping as an advantage: If the opponent is directly in front of you, you can jump over them, which often leads to faster movement. Sometimes you can take advantage of this rule by skilfully positioning your opponent.

Use walls effectively: Instead of blocking the opponent directly, try to force them into a longer route. A good trick is to place an obstacle in such a way that the opponent needs two extra moves to get round it.

Anticipate your opponent's moves: Observe exactly where your opponent is moving and react accordingly. If your opponent leans to one side, you can place an obstacle so that he has to reorientate himself.

Use your obstacles sparingly: If you place all your obstacles too early, you will lose an important tactical weapon for the endgame. Sometimes it's better to save a few obstacles for the final part of the game to secure a lead.

Deceive your opponent: Sometimes move in a direction that looks like you are taking a certain route - and then change abruptly. This can cause your opponent to place a barrier in a less effective location.

Warning danger of suffocation: small parts may be swallowed. Not suitable for children of 3 years age or younger.

Français

Règles du jeu PASO :

(2-4 joueurs)

Contenu
- 1 plateau de jeu
- 4 pions & 20 obstacles en verre acrylique
- 1 sac en tissu

Spielzeit: environ 15 minutes

But du jeu :
Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le côté opposé du terrain de jeu avec son propre pion.

Règles du jeu : ❶
Au début, chaque joueur choisit un pion et les 20 obstacles sont répartis entre les joueurs. Les couleurs des obstacles ne jouent aucun rôle. Exemple : Si le jeu se joue à quatre, tous les joueurs reçoivent 5 obstacles.
Chaque joueur place ses obstacles de son côté, en dehors du terrain de jeu. Les pions sont placés au milieu de leur ligne extérieure respective. Les joueurs se mettent d'accord pour savoir qui commence.

Déroulement du jeu :
Le joueur dont c'est le tour peut soit déplacer un pion, soit placer un obstacle.
Déplacement d'un pion : Le pion peut se déplacer **d'une case** dans n'importe quelle direction **avant, arrière, gauche ou droite** ❷. Le pion ne peut pas être déplacé en diagonale et ne peut pas franchir d'obstacles ❸. Si un autre pion se trouve directement devant lui, vous pouvez sauter par-dessus ❻, à moins qu'un obstacle ne bloque le saut ❼ ❽ ❾.

Placement d'un obstacle : Un obstacle doit être placé **entre deux cases** ; il ne peut pas être placé en diagonale ou en dehors du terrain de jeu ❹. Il n'est pas permis de bloquer complètement le terrain de jeu - chaque joueur doit avoir une chance d'atteindre le but ❺.

Fin de la partie :
Le premier joueur à atteindre le côté opposé du terrain de jeu gagne la partie.

Conseils :

Bloquez judicieusement : Utilisez vos obstacles de manière stratégique pour allonger la trajectoire de votre adversaire, mais ne les gâchez pas trop tôt. Au lieu de construire un obstacle insurmontable (ce qui n'est pas autorisé), orientez votre adversaire dans une direction qui vous est favorable.

Le chemin le plus rapide compte : Votre objectif principal est d'atteindre le camp adverse le plus rapidement possible - évitez les longs détours ! Essayez de vous déplacer en ligne droite plutôt que de vous orienter latéralement ou vers l'arrière.

Utiliser le saut comme un avantage : si l'adversaire se trouve directement devant vous, vous pouvez sauter par-dessus lui, ce qui permet souvent de se déplacer plus rapidement. Parfois, vous pouvez tirer parti de cette règle en positionnant habilement votre adversaire.

Utilisez les murs de manière efficace : Au lieu de bloquer l'adversaire directement, essayez de le forcer à emprunter un chemin plus long. Une bonne astuce consiste à placer un obstacle de telle sorte que l'adversaire ait besoin de deux mouvements supplémentaires pour le contourner.

Anticipez les mouvements de votre adversaire : Observez exactement les mouvements de votre adversaire et réagissez en conséquence. Si votre adversaire penche d'un côté, vous pouvez placer un obstacle de manière à ce qu'il doive se réorienter.

Utilisez vos obstacles avec parcimonie : Si vous placez tous vos obstacles trop tôt, vous perdrez une arme tactique importante pour la fin de partie. Il est parfois préférable de garder quelques obstacles pour la fin de la partie afin de s'assurer une avance.

Avertissement : risque d'étouffement - Petites pieces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans

Español

Reglas del juego PASO

(2-4 jugadores)

Contenido

- 1 tablero de juego
- 4 piezas de juego & 20 obstáculos de cristal acrílico
- 1 bolsa de tela

Tiempo de juego: aprox. 15 minutos

Objetivo del juego:
El objetivo del juego es ser el primero en llegar al lado opuesto del campo de juego con tu propio peón.

Reglas del juego: ❶
Al principio, cada jugador elige un personaje y los 20 obstáculos se reparten entre los jugadores. Los colores de los obstáculos son indiferentes. Ejemplo: Si juegan cuatro jugadores, todos reciben 5 obstáculos.
Cada jugador coloca sus obstáculos en su lado exterior del campo de juego. Las piezas de juego se colocan en el centro de sus respectivas líneas exteriores. Los jugadores acuerdan quién empezará.

Desarrollo del juego:
El jugador al que le toque puede mover un peón **o** colocar un obstáculo.
Mover un peón: El peón puede moverse **1 casilla** en cualquier dirección **hacia delante, hacia atrás, a la izquierda o a la derecha** ❷. El peón no puede moverse en diagonal ni pasar por encima de obstáculos ❸. Si otro peón está justo delante de él, puede saltar por encima ❻, a menos que haya un obstáculo que impida el salto ❼ ❽ ❾.

Colocación de un obstáculo: Un obstáculo debe colocarse **entre dos casillas**; no puede colocarse en diagonal ni fuera del campo de juego ❹. No está permitido bloquear completamente el campo de juego: cada jugador debe seguir teniendo la oportunidad de alcanzar la meta ❺.

Fin de la partida:
El primer jugador que llegue al lado opuesto del campo de juego gana la partida.

Consejos:

Bloquea sabiamente: Utiliza tus obstáculos estratégicamente para ampliar el camino de tu oponente, pero no los desperdicies demasiado pronto. En lugar de construir un obstáculo infranqueable (que no está permitido), dirige a tu oponente en una dirección que te favorezca.

La ruta más rápida cuenta: Tu objetivo principal es llegar al lado del adversario lo antes posible: ¡evita los rodeos largos! Intenta moverte en línea recta en lugar de orientarte hacia los lados o hacia atrás.

Utiliza los saltos como ventaja: Si el adversario está justo delante de ti, puedes saltar por encima de él, lo que a menudo conlleva un movimiento más rápido. A veces puedes aprovecharte de esta regla colocando hábilmente a tu adversario.

Utiliza las paredes con eficacia: En lugar de bloquear directamente al adversario, intenta obligarle a tomar un camino más largo. Un buen truco consiste en colocar un obstáculo de forma que el adversario necesite dos movimientos adicionales para sortearlo.

Anticipe los movimientos de su adversario: Observe exactamente hacia dónde se mueve su adversario y reaccione en consecuencia. Si su adversario se inclina hacia un lado, puede colocar un obstáculo para que tenga que reorientarse.

Utiliza los obstáculos con moderación: Si colocas todos tus obstáculos demasiado pronto, perderás una importante arma táctica para el final de la partida. A veces es mejor guardar algunos obstáculos para la parte final de la partida para asegurar una ventaja.

Engaña a tu oponente: A veces muévete en una dirección que parezca que vas a tomar una ruta determinada, y luego cambia bruscamente. Esto puede hacer que tu adversario coloque un obstáculo en un lugar menos eficaz.

Aviso: riesgo de asfixia. Las piezas pequeñas pueden ser ingeridas. No apto para niños menores de 3 años.

Regole di gioco PASO

(2-4 giocatori)

Contenuto
- 1 tavolo da gioco
- 4 pedine & 20 ostacoli in vetro acrilico
- 1 sacchetto di stoffa

Tempo di gioco: circa 15 minuti

Scopo del gioco:
Lo scopo del gioco è raggiungere per primo il lato opposto del campo di gioco con la propria pedina.

Regole del gioco: ❶
All'inizio, ogni giocatore sceglie un personaggio e tutti i 20 ostacoli vengono divisi tra i giocatori. I colori degli ostacoli non hanno importanza. Esempio: Se la partita è giocata da quattro giocatori, tutti i giocatori ricevono 5 ostacoli.
Ogni giocatore posiziona gli ostacoli sul proprio lato all'esterno del campo di gioco. I pezzi da gioco vengono posizionati al centro delle rispettive linee esterne. I giocatori si accordano su chi deve iniziare.

Svolgimento del gioco:
Il giocatore di turno può muovere una pedina **o** piazzare un ostacolo.
Spostamento di una pedina: La pedina può muoversi di **1 spazio** in qualsiasi direzione **avanti, indietro, a destra o a sinistra** ❷. La pedina non può essere mossa in diagonale e non può passare sopra gli ostacoli ❸. Se un'altra pedina si trova direttamente davanti a lei, può saltarle sopra, a meno che un ostacolo non blocchi il salto ❼❽❾.
Collocare un ostacolo: Un ostacolo deve essere posizionato **tra due caselle**; non può essere posizionato in diagonale o fuori dal campo di gioco ❹. Non è consentito bloccare completamente il campo di gioco: ogni giocatore deve comunque avere la possibilità di raggiungere l'obiettivo ❺.

Fine della partita:
Il primo giocatore che raggiunge il lato opposto del campo di gioco vince la partita.

Suggerimenti:

Bloccate con saggezza: Utilizzate gli ostacoli in modo strategico per allungare il percorso dell'avversario, ma non sprecateli troppo presto. Invece di costruire un ostacolo insormontabile (cosa non consentita), indirizzate l'avversario in una direzione a voi favorevole.

Il percorso più veloce conta: Il vostro obiettivo principale è raggiungere il lato dell'avversario il più velocemente possibile: evitate lunghe deviazioni! Cercate di muovervi in linea retta invece di orientarvi lateralmente o all'indietro.

Usare il salto come vantaggio: se l'avversario è direttamente di fronte a voi, potete saltargli sopra, il che spesso porta a un movimento più veloce. A volte è possibile sfruttare questa regola posizionando abilmente l'avversario.

Usare i muri in modo efficace: Invece di bloccare direttamente l'avversario, cercate di costringerlo a un percorso più lungo. Un buon trucco consiste nel posizionare un ostacolo in modo tale che l'avversario abbia bisogno di due mosse in più per aggirarlo.

Anticipare le mosse dell'avversario: Osservate esattamente dove si muove l'avversario e reagite di conseguenza. Se l'avversario si inclina da un lato, potete posizionare un ostacolo in modo che debba riorientarsi.

Usate gli ostacoli con parsimonia: Se posizionate tutti gli ostacoli troppo presto, perderete un'importante arma tattica per l'endgame. A volte è meglio conservare qualche ostacolo per la parte finale della partita per assicurarsi un vantaggio.

Ingannare l'avversario: A volte, muovetevi in una direzione che sembri quella giusta e poi cambiate bruscamente. Questo può indurre l'avversario a posizionare un ostacolo in una posizione meno efficace.

Attenzione: piccole parti possono essere ingerite. Non adatto a bambini di 3 anni o più giovani.

Nederlands

Spelregels PASO

(2-4 spelers)

Inhoud
- 1 Spelbord
- 4 speelstukken & 20 hindernissen van acrylglas
- 1 stoffen zak

Speelduur: ca. 15 minuten

Doel van het spel:
Het doel van het spel is om als eerste met je eigen pion de overkant van het speelveld te bereiken.

Spelregels: ❶
Aan het begin kiest elke speler een personage en worden alle 20 hindernissen onder de spelers verdeeld. De kleuren van de hindernissen doen er niet toe. Voorbeeld: Als het spel met vier spelers wordt gespeeld, krijgen alle spelers 5 hindernissen.
Elke speler plaatst zijn hindernissen aan zijn kant buiten het speelveld. De speelstukken worden in het midden van hun respectievelijke buitenste lijnen geplaatst. De spelers spreken af wie begint.

Verloop van het spel:
De speler die aan de beurt is kan een pion verzetten **of** een hindernis plaatsen.
Pion bewegen: De pion mag **1 veld** in elke richting bewegen **vooruit, achteruit, links of rechts** ❷. De pion mag niet diagonaal worden verplaatst en mag niet over obstakels heen ❸. Als een andere pion recht voor hem staat, mag je er overheen springen ❻ - tenzij een obstakel de sprong blokkeert ❼ ❽ ❾.

Een obstakel plaatsen: Een obstakel moet **tussen twee velden** worden geplaatst; het mag niet diagonaal of buiten het speelveld worden geplaatst ❹. Het is niet toegestaan om het speelveld volledig te blokkeren - elke speler moet nog steeds een kans hebben om het doel te bereiken ❺.

Einde van het spel:
De eerste speler die de overkant van het speelveld bereikt, wint het spel.

Tips:

Blokkeer verstandig: Gebruik je obstakels strategisch om het pad van je tegenstander te verlengen, maar verspil ze niet te vroeg. In plaats van een onoverkomelijk obstakel te bouwen (wat niet is toegestaan), stuur je je tegenstander in een richting die in jouw voordeel is.

De snelste route telt: Je hoofddoel is om zo snel mogelijk de kant van de tegenstander te bereiken - vermijd lange omwegen! Probeer in een rechte lijn te bewegen in plaats van je zijwaarts of achterwaarts te oriënteren.

Gebruik springen als voordeel: Als de tegenstander recht voor je staat, kun je over hem heen springen, wat vaak leidt tot een snellere beweging. Soms kun je van deze regel profiteren door je tegenstander handig te positioneren.

Gebruik muren effectief: In plaats van de tegenstander direct te blokkeren, probeer je hem in een langere route te dwingen. Een goede truc is om een obstakel zo te plaatsen dat de tegenstander twee extra zetten nodig heeft om er omheen te komen.

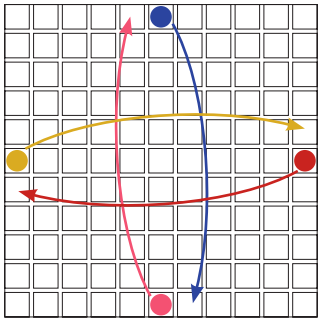
Anticipate your opponent's moves: Observe exactly where your opponent is moving and react accordingly. If your opponent leans to one side, you can place an obstacle so that he has to reorientate himself.

Use your obstacles sparingly: If you place all your obstacles too early, you will lose an important tactical weapon for the endgame. Sometimes it's better to save a few obstacles for the final part of the game to secure a lead.

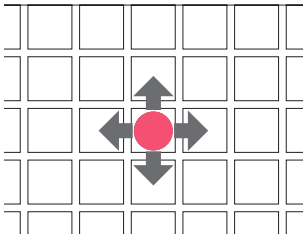
Deceive your opponent: Sometimes move in a direction that looks like you are taking a certain route - and then change abruptly. This can cause your opponent to place a barrier in a less effective location.

Waarschuwing: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt. Niet geschikt voor kinderen van 3 jaar of jonger.

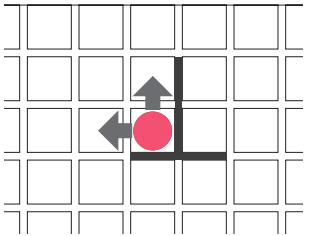
1



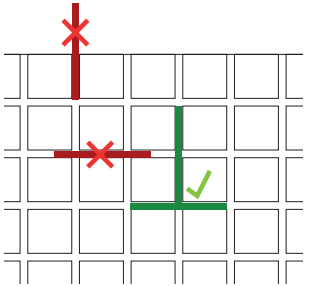
2



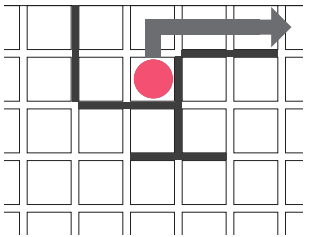
3



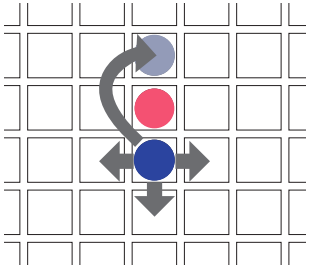
4



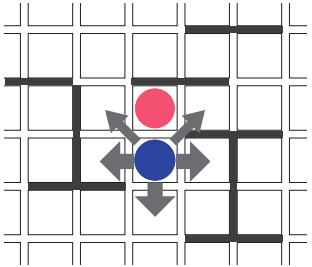
5



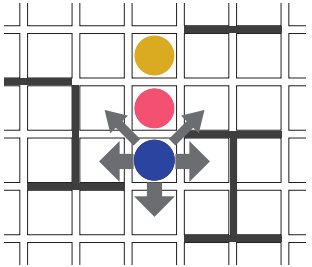
6



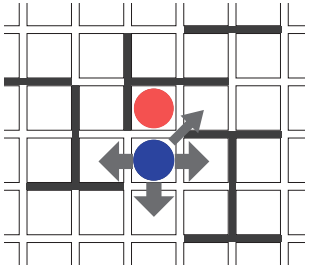
7



8



9



REMEMBER®
KF Design GmbH
Nauenweg 42 e · 47805 Krefeld
Germany
info@remember.de

2-4 6+ 0-3

Warnung Erstickungsgefahr: verschluckbare Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile.
Warning danger of suffocation: small parts may be swallowed. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
Avertissement : risque d'étouffement - Petites pieces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces.
Avvertenza: riesgo de asfixia. Las piezas pequeñas pueden ser ingeridas. No apto para niños menores de 3 años. Piezas pequeñas.
Advertencia: piccole parti possono essere ingerite. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Piccole parti.
Waarschuwing: kleine onderdelen kunnen worden ingeslikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen.

remember.de