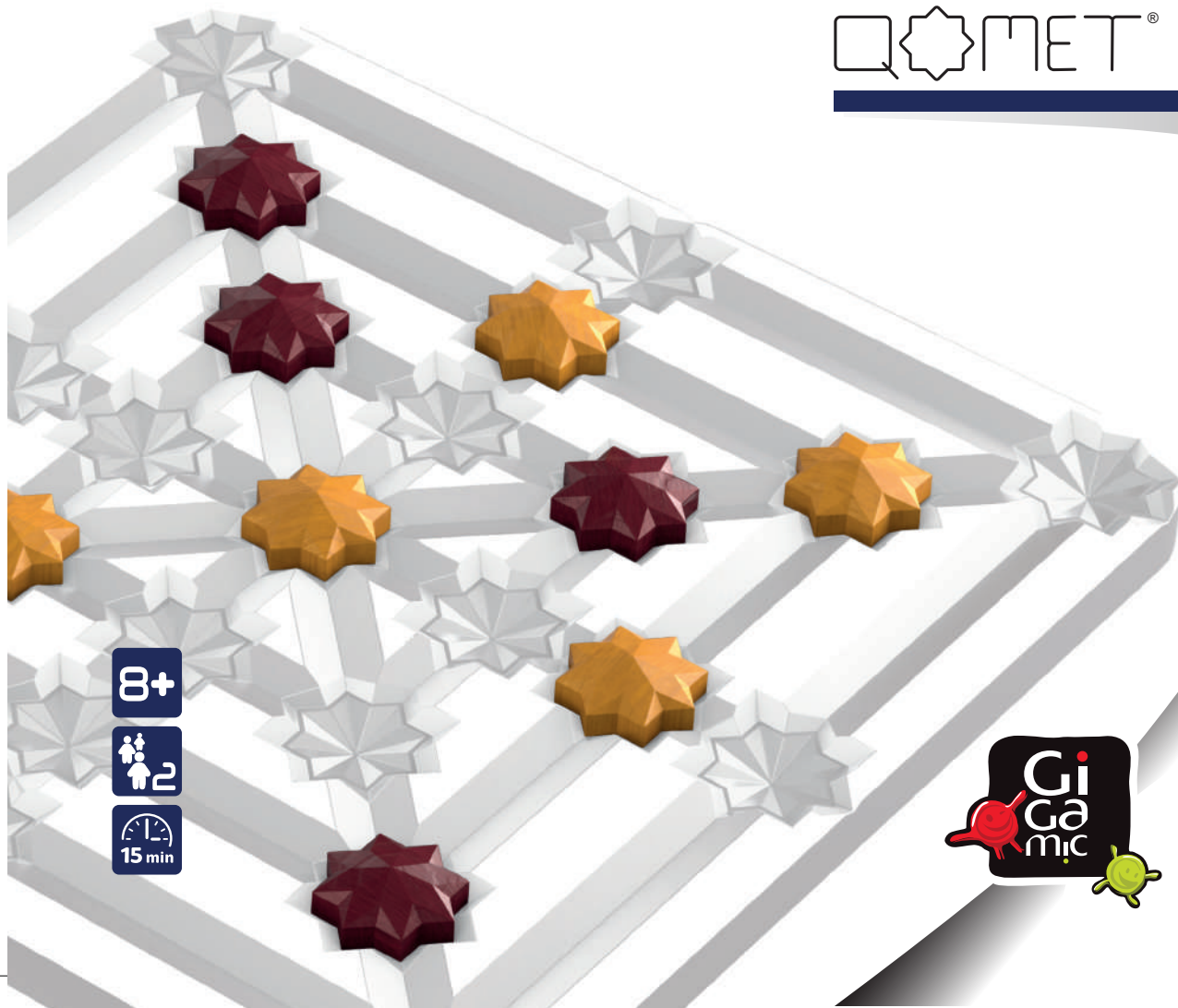


 Fabrice PULEO

QOMET®



8+

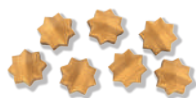
 2

 15 min

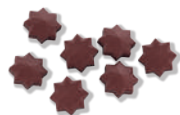




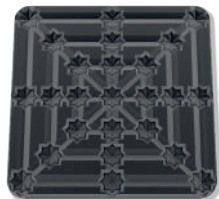
CONTENTS



7 light Stars



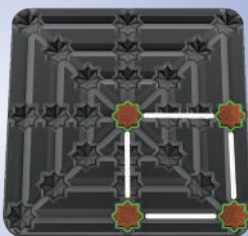
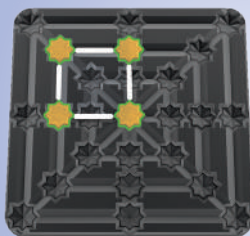
7 dark Stars



1 game board, with
25 spaces connected by
lines

GOAL OF THE GAME

Form a perfect square of 4 Stars in your color, connected by straight lines.

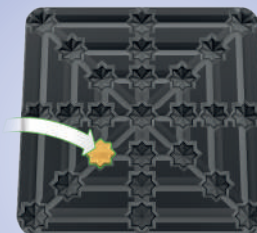


SETUP

Place the game board in the center of the table.
Each player chooses a color and takes the 7 Stars of that color.

HOW TO PLAY

The player who last gazed at the stars goes first.
On your turn, play one of these 2 actions:



Place a Star of your color on a **free space** on the game board.

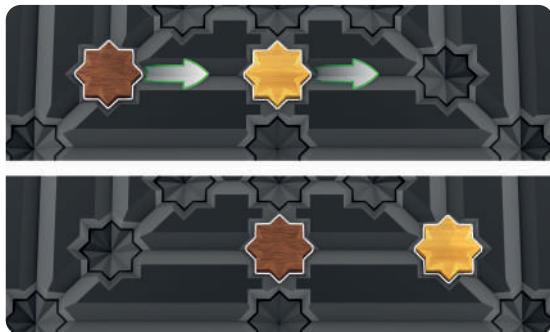
OR



Move a Star of your color.

To move your Star, slide it along a line onto the next connected space. You may move diagonally or orthogonally.

- ❖ **If the new space is empty**, nothing else happens.
- ❖ **If the new space is occupied** by another Star (of either color), you can push that Star **in the same direction** onto the next connected space. You can only **push a Star onto another space** if that space is **empty**.

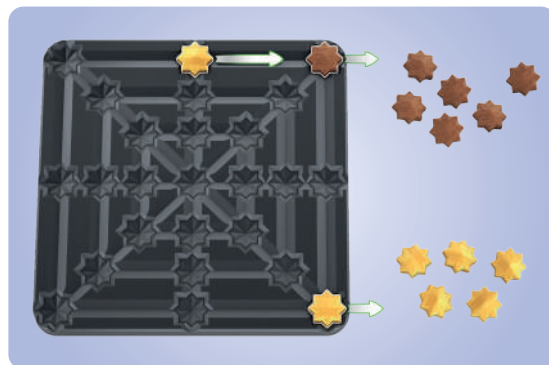


Note:

- ❖ You can only push one Star at a time.
- ❖ You cannot undo your opponent's previous turn by playing their action in reverse.

It is possible to push your own or your opponent's Star off the board from the outer square. If you do, that Star returns to its player and can be played again as normal.

You can also choose to move one of your own Stars off the board from the outer square.



END OF THE GAME

The winner is the player who forms a square of 4 Stars in their color using the straight lines. You can ignore your opponent's Stars when forming your square.

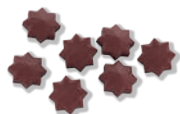
If you create a square for your opponent when you push their Star, they win.

If, when you push their Star, you simultaneously create squares for both you and your opponent, they win.

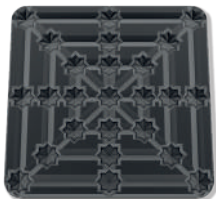
ZAWARTOŚĆ



7 jasnych gwiazdek



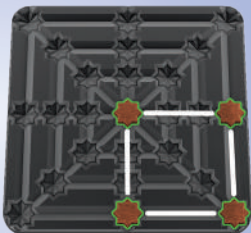
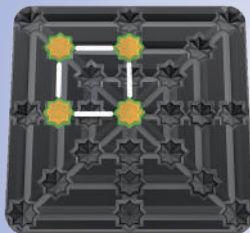
7 ciemnych gwiazdek



1 plansza do gry z 25 polami połączonymi liniami

CEL GRY

Ułóż gwiazdki w swoim kolorze w taki sposób, aby utworzyły kwadrat na planszy.



PRZYGOTOWANIE

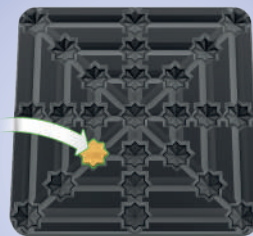
Położ planszę do gry na środku stołu.

Każdy gracz wybiera kolor, bierze wszystkie 7 gwiazdek w tym kolorze i kładzie je przed sobą.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio podziwiła niebo pełne gwiazd.

W swojej turze wykonaj jedną z dwóch akcji:



Umieść gwiazdkę w swoim kolorze na wolnym polu na planszy.

LUB

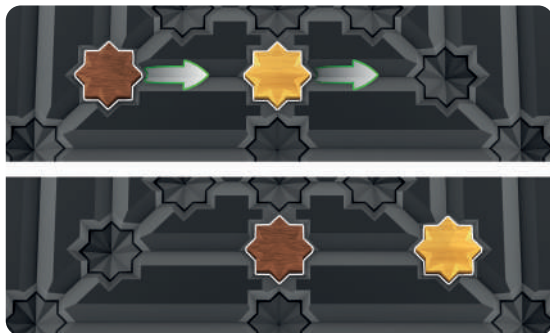


Przesuń jedną ze swoich gwiazdek.

Aby przesunąć swoją gwiazdkę, poruszaj się nią na sąsiednie pole wzdłuż linii w wybranym przez siebie kierunku (pionowo, poziomo lub na skos).

✪ **Jeśli pole**, na które przesuwasz gwiazdkę, **jest puste** – nic się nie dzieje.

✪ **Jeśli to pole jest już zajęte** przez inną gwiazdkę (dowolnego koloru), **przepchnij ją w tym samym kierunku** na sąsiednie połączone pole. Możesz przepchnąć gwiazdkę w nowe miejsce tylko, jeśli jest ono puste.

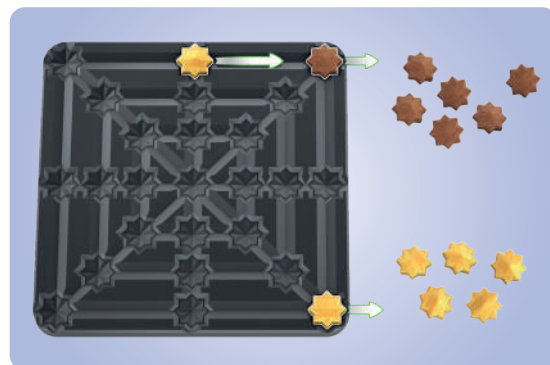


Uwaga:

- ✪ Możesz przepchnąć tylko jedną gwiazdkę na raz i tylko w linii prostej.
- ✪ Nie możesz „cofnąć” poprzedniego ruchu przeciwnika, wykonując jego akcję w odwrotnej kolejności.

Możesz przepchnąć gwiazdkę (swoją lub przeciwnika) poza planszę, jeśli znajduje się ona na zewnętrznym polu (czyli przy krawędzi planszy). Taka gwiazdka wraca do właściciela i może być ponownie użyta.

Możesz również zdecydować się przesunąć jedną ze swoich gwiazdek z zewnętrznego pola poza planszę.



KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który utworzy kwadrat z czterech gwiazdek w swoim kolorze (połączonych liniami), wygrywa grę. Nie bierze się pod uwagę gwiazdek przeciwnika.

Jeśli przepychając gwiazdkę, utworzysz kwadrat dla przeciwnika (z gwiazdek w jego kolorze) **albo** zrobisz to zarówno dla siebie, jak i dla przeciwnika – w obu przypadkach przegrywasz.

Données et adresse à conserver.
Keep this information and adress for future reference.
Diese Information aufbewahren.
Informatie bewaren voor referentie.
Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Guarde esta información para el futuro.
Manter esta informação e endereço para referência futura.
Gem denne information til fremtidig reference.
Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.
Spara denna information för framtida referens.
Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.
Uschovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.
Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.
Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.
Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed.
Saglabajiet šo informāciju un adresi turpmākai uzzīņai.
Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.
Adres ve bilgileri referans için.
Храните эту информацию и адрес для дальнейшего использования.

CREDITS:

GAME DESIGN:
Fabrice PULEO

3D:
FUGAFOUR BV

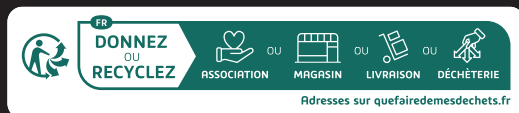
PUBLISHING MANAGER:
Alain MIHRANYAN

GRAPHICS:
Simon WATEL & Grégoire ALLEMAND



Imported by: Hachette Boardgames UK Ltd.
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ, UK

® & © Gigamic 2025



Imported by: Hachette Boardgames USA
2363 James St 537
Syracuse, NY 13206
USA

ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Made in China. 09-2025.