

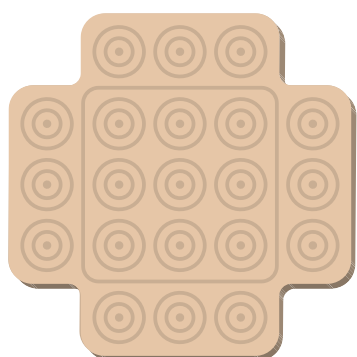
Otrio™

DELUXE

EXERCEZ VOTRE CERV- !

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Contenu :



1 plateau de jeu en bois

+

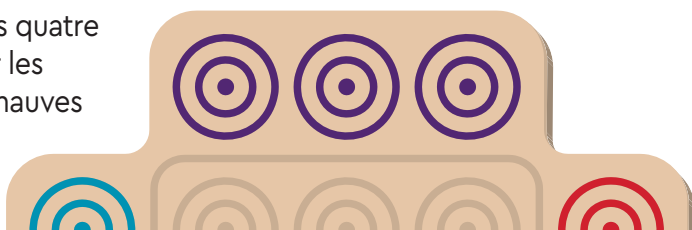


36 cercles

(Les images des cercles et du plateau ne sont pas à l'échelle.)

Mise en place :

Les joueurs placent les cercles dans les espaces prévus à cet effet sur les quatre bords du plateau, sans mélanger les couleurs. Ainsi, tous les cercles mauves doivent être placés sur un seul bord, tous les cercles rouges sur un autre, etc.



Déroulement de la partie :

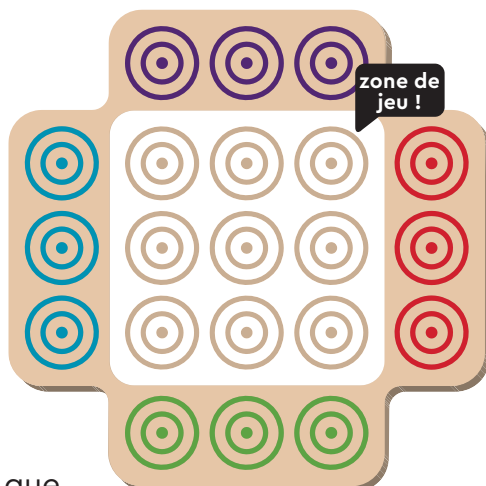
(Dans une partie à 2 joueurs, l'un des joueurs joue avec les cercles mauves et verts, tandis que son adversaire dispose des cercles bleus et rouges.)

2 joueurs

Chaque joueur choisit deux couleurs qui se font face. Il a ainsi la possibilité de l'emporter avec l'une ou l'autre de ses couleurs. Le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, les joueurs posent un cercle dans la zone de jeu en alternant entre leurs deux couleurs.

3 à 4 joueurs

Chaque joueur choisit sa couleur. S'il n'y a que trois joueurs, l'une des couleurs n'est pas utilisée pendant la partie. Le plus jeune commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, les joueurs posent un cercle dans la zone de jeu.



Règles de placement :

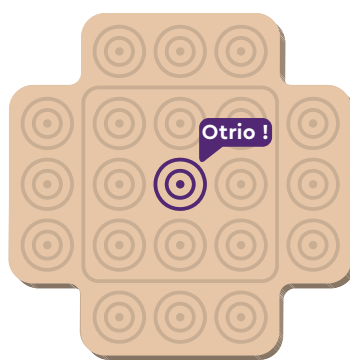
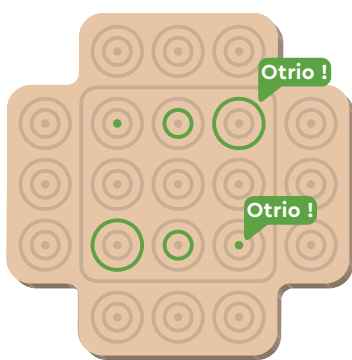
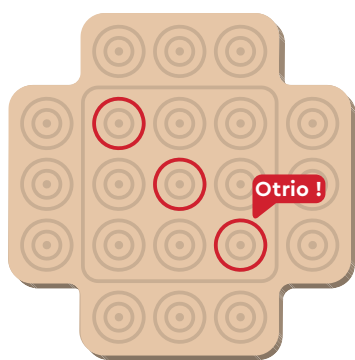
- 1 Une fois un cercle posé sur le plateau, il ne peut plus être déplacé.
- 2 Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour.
- 3 La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur fasse un Otrio !

Même si cela est rare, il est possible de faire un match nul. Dans ce cas, félicitations : tout le monde est gagnant ! Pour désigner un vainqueur, il va falloir jouer une nouvelle partie !

Victoire :

Pour l'emporter il faut aligner 3 « O », c'est à dire faire un Otrio ! Il existe trois sortes d'Otrios :

- 1 Trois cercles de la même circonférence (petit, moyen ou grand)
- 2 Trois cercles de taille ascendante ou descendante
- 3 Trois cercles dans le même espace



(Les cercles peuvent être alignés à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.)

Celui qui l'emporte doit annoncer « Otrio ! » à voix haute.

Conseils !

- Le premier joueur ne doit pas toujours être le même !
- Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, il vaut mieux essayer de bloquer les joueurs suivants que le joueur juste avant soi.
- Dans les parties à 2 joueurs, si le premier joueur l'emporte à chaque fois, vous pouvez interdire l'utilisation du cercle de la taille intermédiaire dans l'espace central.

Variante : Otrio extrême !

Les parties sont ultra-rapides ! Pourquoi ne pas jouer plusieurs manches pour tenter de remporter une partie Otrio extrême ? À chaque manche, le gagnant marque un point. Pour corser les débats, on peut enlever un point au joueur qui n'aura pas réussi à bloquer la victoire du gagnant. Le premier joueur à marquer 5 points l'emporte !



Le jeu OTRIO™ a été conçu et développé aux États-Unis par Brady Peterson, ingénieur et bricoleur à ses heures perdues, en partenariat avec Marbles: Brain Workshop™. Tous droits réservés.

TM & © Spin Master Ltd. Tous droits réservés.
SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA
SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, THE NETHERLANDS
SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101, LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; ☎1800 316 982
www.spinmastergames.com
customer@spinmaster.com

Marbles: Brain Workshop™
www.marblesthebrainstore.com

FABRIQUÉ EN CHINE

T47308_0007_20103001_GML_IS_R5_FR



ATTENTION !
DANGER D'ÉTOUFFEMENT – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

