

## VARIANTE POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS

Matériel nécessaire :

- 6 jetons blanc / violet
- 6 jetons blanc / vert
- 6 jetons vert / violet
- 6 jetons jaune / blanc
- 6 jetons jaune / violet
- 6 jetons jaune / vert
- 2 dés (modèles ci-contre)



Déroulement de la partie :

À son tour, chaque joueur lance les deux dés en même temps et accomplit les deux actions représentées, sauf si :

- Un des joueurs obtient deux couleurs différentes : il choisit alors une des deux couleurs et place un jeton de la couleur choisie
- Un des joueurs obtient deux fois la même couleur : il ne peut pas jouer et passe son tour

Note 1 : Les 2 actions des 2 dés doivent être accomplies sur 2 jetons différents.

Note 2 : Si un joueur tombe sur une couleur dont le jeton n'est pas disponible, il accomplit l'action de l'autre dé ou passe son tour.

Gagner la partie :

Le premier joueur à remporter 3 grilles remporte la partie.

REF. 75095

# OTRIXX

## RÈGLES DU JEU

Temps de partie moyen à 2 joueurs : 10 minutes

Temps de partie moyen à 3 joueurs : 25 minutes

Temps de partie moyen à 4 joueurs : 25 minutes

### CONTENU DU JEU

- (A) 1 plateau de jeu
- (B) 60 jetons
- (C) 3 dés
- (D) 18 tuiles



(FR) Attention !  
(NL) Waarschuwing!



Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.  
Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



**Lansay**

112 quai de Bezons  
95100 Argenteuil  
FRANCE

Made in China

(FR) Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.  
Informations à conserver. Les décorations et les couleurs peuvent varier.

(NL) Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar deze informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

### BUT DU JEU

Obtenir une ligne (verticale, horizontale ou diagonale) de trois tuiles OU obtenir le plus grand nombre de tuiles sur le plateau.

### MISE EN PLACE DU JEU

Déplier le plateau de jeu et le placer au centre de la table. Isoler les jetons des couleurs indiquées dans le paragraphe « Matériel nécessaire » selon le nombre de joueurs et les placer proche du plateau de jeu. **Tous les joueurs partagent le pot de jetons.**

Note : Les jetons sont réversibles : les 2 points sur chaque jeton indiquent la couleur qui se trouve de l'autre côté.

8+

2 à 4  
JOUEURS

20  
MINUTES

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit une couleur de jeton (les couleurs de jetons varient selon le nombre de joueurs. Voir paragraphe « Matériel nécessaire » selon le nombre de joueurs). Le joueur le plus jeune commence la partie en positionnant un jeton de sa couleur sur n'importe quelle case du plateau. Le.s joueur.s adverse.s lance.nt ensuite le dé à tour de rôle et agit.ssent en fonction du résultat obtenu.

## LES FACES DES DÉS

Faces couleur : Le joueur place un jeton de la couleur indiquée par le dé sur n'importe quelle case libre du plateau (que ce soit la couleur de son jeton ou non).



*Note* : Si un joueur tombe sur une face du dé qui ne correspond pas à sa propre couleur, il devra placer le jeton pour son adversaire. Exemple : si le joueur A a choisi la couleur blanche et tombe sur la face violette du dé, il doit placer un jeton de couleur violette sur le plateau de jeu, même si cette couleur appartient à son adversaire ; il essaiera alors certainement de désavantager son adversaire.

*Note 2* : Si un joueur tombe sur une face du dé qui ne correspond pas à sa propre couleur, il a tout intérêt à choisir un pion ayant sa couleur sur l'autre face, afin de facilement le retourner s'il tombe sur une face « retourne » au dé ultérieurement.

*Exemple* : si le joueur A a choisi la couleur blanche et tombe sur la face violette du dé, il a tout intérêt à choisir un pion violet/blanc.

D = Déplace : Le joueur déplace le jeton de son choix (un des siens ou un des jetons de son adversaire) sur toute case adjacente vide (au-dessus, en-dessous, sur les côtés ou même en diagonale).



*Note* : le jeton sera déplacé même si la case adjacente appartient à une autre grille.

R = Retourne : Le joueur retourne le jeton de son choix (un des siens ou un des jetons de son adversaire).



J = Joker : le joueur choisit d'accomplir l'une des cinq autres options représentées sur le dé.



*Note* : Une action accomplie est définitive.

## REMPORTER UNE GRILLE

Le plateau de jeu comporte 9 grilles. Lorsque 3 jetons de la même couleur sont alignés à l'intérieur d'une même grille (de manière verticale, horizontale ou diagonale), le joueur remporte cette grille. Il retire alors tous ses jetons de la grille remportée et les remplace par une tuile de la même couleur que ses jetons.

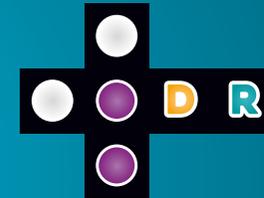
Par exemple : si le joueur A a choisi les jetons de couleur blanche et a aligné 3 jetons blancs dans une grille, il remporte la grille. Il retire alors les jetons de la grille et les remplace par une tuile blanche.

*Note* : Les tuiles restent en place jusqu'à la fin du jeu et ne peuvent pas être échangées, déplacées ou ramassées.

## VARIANTE POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS

Matériel nécessaire :

30 jetons blanc / violet  
1 dé (modèle ci-contre)



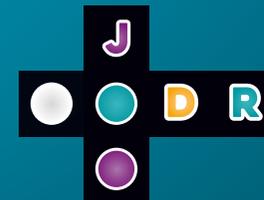
Gagner la partie :

Le gagnant de la partie est le premier joueur à obtenir soit une ligne (verticale, horizontale ou diagonale) de 3 tuiles, soit le plus grand nombre de tuiles sur le plateau.

## VARIANTE POUR UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Matériel nécessaire :

6 jetons blanc / violet  
6 jetons blanc / vert  
6 jetons vert / violet  
1 dé (modèle ci-contre)



Gagner la partie :

Le gagnant de la partie est le premier joueur à obtenir soit une ligne (verticale, horizontale ou diagonale) de 3 tuiles, soit le plus grand nombre de tuiles sur le plateau.