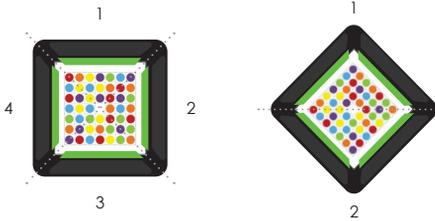




CONTENTS: 48 Balls (8 balls in 6 different colors),
1 Game Board, 1 Game Rules.

ARRANGEMENT OF THE TRAYS AND PLAYERS:



OBJECT OF THE GAME

To obtain the highest number of points by connecting balls of the same color.

GAME SET UP

Place the game board in the center of the table and randomly spread all the balls across the board. Once done, rearrange the balls so that the center slot remains empty and that no balls of the same color are adjacent to each other vertically or horizontally (diagonally is ok).

HOW TO PLAY

Players decide who starts, the game continues clockwise.

On their turn, each player selects a line of balls (horizontal or vertical) and pushes it in a single direction all the way to the edge of the game board, regrouping all the balls from the line in the process (see example 1).

The result of a push must be that at least two balls of the same color must end up adjacent to each other (horizontally or vertically). The player then collects all balls of the same color that are adjacent to each other and places them in their tray (in a 2-player game, each player is assigned 2 trays).

If, after pushing a line of balls, a player creates 2 pairs of balls on both a horizontal and a vertical line (3 balls in an L shape), they pick up all adjacent balls (see example 2).

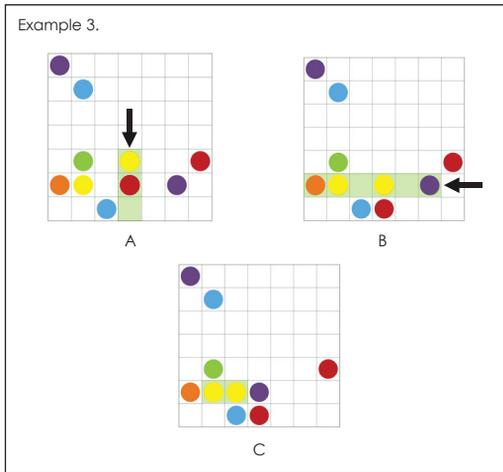
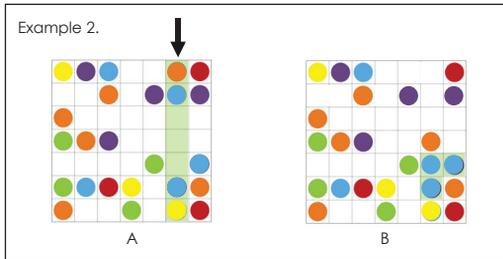
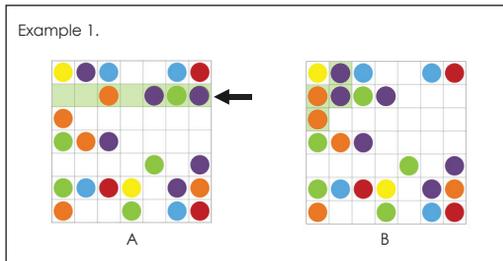
If a player cannot identify a move that will result in creating at least one pair of balls of the same color becoming adjacent to each other, the next player (and continuing clockwise) may suggest a valid move if one exists. If they do, they get to collect the balls that were paired. If no one can identify a valid move, the player whose turn it is may make two consecutive moves, with the aim of connecting at least one pair of balls of the same color. (see example 3)

GAME END

If no pair of balls of the same color can be created within two moves, the game ends.

DETERMINING THE WINNER

Players count the points based on the balls collected in their trays. For every 3 balls of the same color collected, a player gets 1 point. The player with most points is the winner. In case of a tie, the player with most balls between the tying players wins.



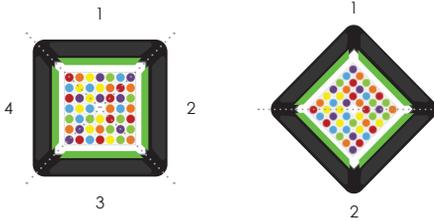
A game concept by: Martin Nedergaard
© 2018 Blue Rocket Toys
Distributed in North America by
FoxMind Canada Enterprises Ltd.





CONTENU : 48 billes (8 billes de 6 couleurs différentes),
1 plateau de jeu; 1 livre de règles.

DISPOSITION DES PLATEAUX ET DES JOUEURS:



BUT DU JEU

Obtenir le plus grand nombre de points en connectant des billes de la même couleur.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table et répartissez les billes aléatoirement sur le plateau. Une fois placées, réarrangez les billes pour que l'emplacement du centre reste vide et qu'aucune bille de la même couleur ne soit adjacente à l'horizontale et à la verticale (le positionnement en diagonal est permis).

COMMENT JOUER À COLLECTO

Les joueurs décident qui commence et la partie se déroule en sens horaire.

À leur tour, chaque joueur choisit une ligne de billes (horizontale ou verticale) et la pousse dans une seule direction jusqu'à l'extrémité du plateau (voir exemple 1). Le déplacement est valide seulement si deux billes de la même couleur sont adjacentes (horizontalement ou verticalement). Le joueur récolte alors les billes adjacentes et les dépose dans sa cavité du plateau (dans une partie à deux joueurs, chaque joueur a deux cavités lui étant assignées).

Si un joueur crée deux paires de billes à la fois à l'horizontale et à la verticale (3 billes en forme de L), il récolte toutes les billes adjacentes (voir exemple 2).

Si un joueur ne peut identifier un déplacement qui peut créer au moins un paire de billes de la même couleur, le joueur suivant (en sens horaire) peut suggérer un déplacement valide et en récolter les billes. Si aucun joueur ne peut identifier un déplacement valide, le joueur actif peut alors faire deux déplacements consécutifs et tenter de connecter au moins une paire de billes de la même couleur (voir exemple 3).

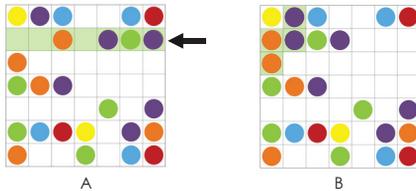
FIN DE LA PARTIE

Si aucune paire de billes de la même couleur ne peut être créée en 2 déplacements, la partie prend fin.

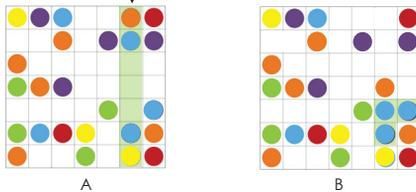
DÉTERMINER LE GAGNANT

Les joueurs comptent leurs points basés sur les billes dans leur cavité du plateau. Pour chaque ensemble de 3 billes de la même couleur, un joueur obtient 1 point. Le joueur avec le plus de points est le gagnant. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus de billes parmi les meneurs gagne la partie.

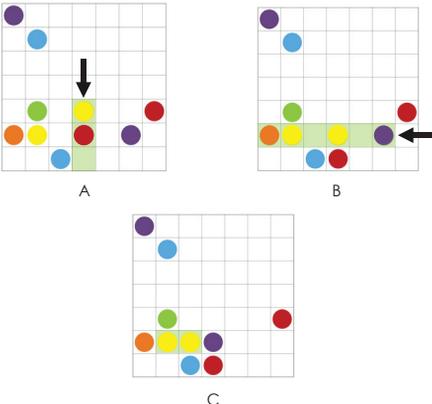
Exemple 1.



Exemple 2.



Exemple 3.



Un jeu conçu par: Martin Nedergaard
© 2018 Blue Rocket Toys
Distribué en Amérique du Nord par
FoxMind Canada Enterprises Ltd.

