

Confidential Sample – Spin Master (Packaging China)

颜色印刷以此颜色为准，专色以PANTONE颜色为准
Please match process color to this color proof. For spot color please refer to PANTONE.

Marbles® - The Brain Store
T47308_0005_20103000 IS GBL EN
4C Process Print - 2 SHEETS - 1 per language
Instruction Sheet Size: 330 mm (l) x 165 mm (w)

CMYK & PMS Production Information

Color: Pantone 695C, 7685C, 695C, 7685C

Printed by: Spin Master, 13308 (1)

For more information, visit www.spinmaster.com

CMYK & PMS Production Information

Color: Pantone 695C, 7685C, 695C, 7685C

Printed by: Spin Master, 13308 (1)

For more information, visit www.spinmaster.com

FRONT

Otrio DELUXE

MAKE YOUR BRAIN SAY "O"!

For 2-4 players, ages 8+

36 playing pieces
(Red and blue are not to work)

1 wood board

Set Up:

Place the pieces in the outermost spaces on the board. Like colours should be placed together—so all the purple will be on one side, all the red on another, etc.

How To Play:

For 2 players
Each player selects two colours that are opposite each other on the board. You can win with either of your colours. The youngest player goes first, and play proceeds clockwise. Take turns placing your pieces into the playing area, alternating between your two colours.

For 3 or 4 players
Each player selects a colour. If only three are playing, one colour sits out. The youngest player goes first and play proceeds clockwise. Take turns placing pieces (one per turn) into the playing area.

BACK

Rules for Placing Pieces:

- Once a piece is placed, it cannot be moved.
- If you can't play a piece, you skip your turn.
- Keep placing pieces until someone gets an Otrio!

A tie is possible, but not likely. If you do end up in a tie, then put each other on the back. You all win! Play again and beat each other this time!

How To Win:

Get 3-in-a-O aka an Otrio! There are three different ways to get an Otrio:

- Three same-sized pieces, big, medium or small
- Three pieces in ascending or descending order
- Three concentric pieces in the same space

(Rows can be horizontal, vertical or diagonal)

When you get an Otrio, be sure to yell out "Otrio!" You are the victor and your opponents should hear it.

Tips!

- Be sure to alternate which player goes first!
- In a 3 or 4 player game, keep an eye on blocking the players that follow you, not the player immediately before you.
- In a 2 player game, if the first player keeps winning, try making the middle circle in the middle space completely offlimits to both players.

Alternative Version: Otrio Extreme!

Games go fast if you are playing a bunch in a row, why not make it **extremier**. Grab a pad of paper and grant one point to the winner of each game. The player who gets the most points wins! Deduct one point for the player who failed to block the winner first player to get to the points wins!

WARNING:
This product is not intended for use by children under 3 years of age.

©2015 Spin Master Inc. All rights reserved.
www.spinmaster.com

Marbles® - The Brain Store
T47308_0005_20103000 IS GBL FR
4C Process Print - 2 SHEETS - 1 per language
Instruction Sheet Size: 330 mm (l) x 165 mm (w)

FRONT

Otrio DELUXE

EXERCER VOTRE CERVEAU!

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

36 cercles
(Les couleurs opposées ne se jouent pas.)

1 plateau de jeu en bois

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. Les cercles de la même couleur doivent être placés sur le même côté du bord, tous les cercles rouges sur un autre, etc.

Déroulement de la partie :

(Dans une partie à 2 joueurs, les deux joueurs jouent avec les cercles rouges et verts, tandis que son adversaire dispose des cercles bleus et jaunes.)

2 joueurs
Chaque joueur choisit deux couleurs sur son tour. Il a ensuite la possibilité de jouer 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, une couleur se retire du jeu. 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.

BACK

Règles de placement :

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

Même si cela se fait rare, il est possible de faire un match nul. Dans ce cas, réinitialiser tout le jeu et recommencer. Pour désigner un vainqueur, il va falloir jouer une nouvelle partie!

Victoire :

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

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

(Les cercles peuvent être alignés en horizontal, 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 ? A chaque manche, les joueurs jouent avec les cercles bleus et jaunes. Le premier joueur à marquer 5 points l'emporte !

ATTENTION !
Ce produit n'est pas destiné à être utilisé par des enfants de moins de 3 ans.

©2015 Spin Master Inc. All rights reserved.
www.spinmaster.com

