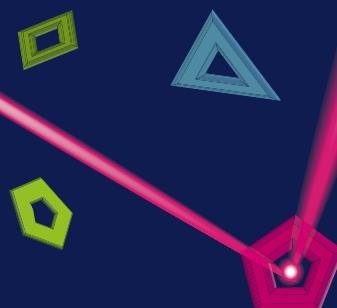
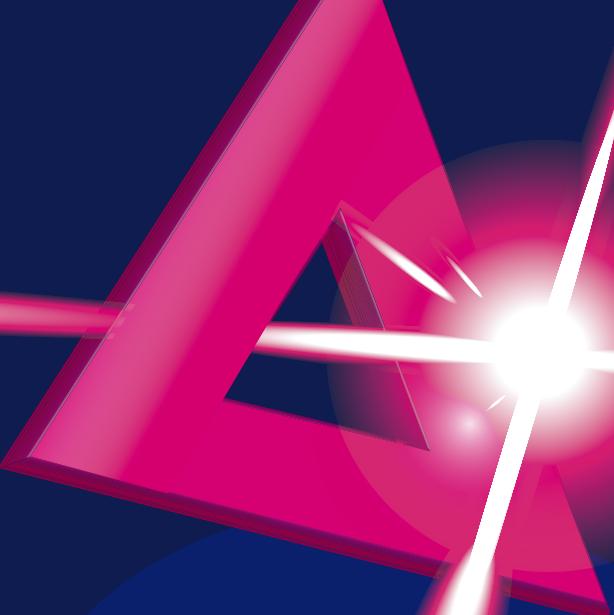
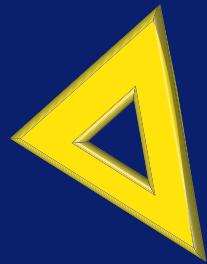
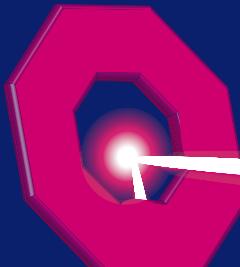
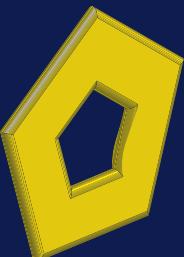


COLLEXXION™

Einfach gesammelt –
clever verwandelt!



SPIELREGELN - RÈGLE DU JEU - REGOLAMENTO





Keine Lust
Regeln zu
lesen?
Schau dir die
Anleitung im
Video an.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielteller (Schachtelinlay)
- 80 Polygone
- 12 Punkte-Marker
- 12 Aktions-Marker
- (4 Sets mit 3 verschiedenen Aktionen)

EINLEITUNG

Sammle Polygone, um daraus punktebringende Sets in deiner ColleXion zusammenzustellen. Klingt einfach? Ist es auch, aber aufgepasst! Alle gesammelten Teile, die am Ende nicht mehr in ein Set passen, bringen Dir Minuspunkte ein. Sei nicht zu gierig und hab ein Auge welche Teile Deine Gegenspieler nehmen!

Im Spiel gibt es 4 verschiedene Polygone (Dreieck, Quadrat, Fünfeck und Achteck) in 4 verschiedenen Farben (grün, gelb, pink, blau). Es gibt je 5 Sets, also insgesamt 80 Polygone.

ZIEL DES SPIELS

Sammle Polygone und stelle Sets mit der gleichen Form und vier unterschiedlichen Farben zusammen ODER Sets mit der gleichen Farbe und vier unterschiedlichen Formen, um Punkte-Marker zu bekommen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

AUFBAU

(Beispiel für 3 Spieler)



1. Nehmt die Spielregel und die 12 Aktions-Marker aus der Schachtel.
 2. Gebt jedem Spieler ein Set von Aktions-Markern. Legt übriggebliebene Marker zur Seite.
 3. Legt die Punktemarker offen in die Ecken der Schachtel: In jede Ecke zunächst den 4-Punkte-Marker, dann den 3-Punkte-Marker und zu Oberst den 2-Punkte-Marker.
 4. Schließt die Schachtel und lässt die Marker und die Polygone darin. Schüttelt die Schachtel gut (horizontal), damit die Polygone gemischt werden und stellt sie dann in die Mitte des Tisches. Nehmt vorsichtig den Deckel ab und achtet darauf, die Polygone nicht zu berühren. Sollten Punkte-Marker verrutscht sein, legt sie wieder in den entsprechenden Bereich zurück. Euer Spielfeld ist bereit!
 5. Bewahrt den Deckel in der Nähe auf.
- Ihr könnt mit dem Spiel beginnen!**

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler, der am buntesten angezogen ist, wird Startspieler. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Dein Spielzug ist in drei Phasen aufgeteilt:

1. Ein oder mehrere Polygone aus dem Spielbereich nehmen.
2. Diese Polygone in deine Sammlung legen.
3. Ein oder mehrere Sets werten.

1. Ein oder mehrere Polygone aus dem Spielbereich nehmen

Du musst mindestens eines der Polygone nehmen, die im Spielbereich erreichbar sind.

Definition: Ein Polygon ist erreichbar, wenn kein anderes Polygon dieses Polygon von oben gesehen überdeckt.

Wenn du möchtest, kannst du dann ein weiteres Polygon nehmen, wenn dieses mindestens eine gleiche Eigenschaft besitzt (Form oder Farbe) wie das, das du gerade genommen hast. Du kannst dir auf diese Weise bis zu 4 Polygone in einem Zug nehmen.

Bilde aus den Polygonen, die du im laufenden Zug nimmst, einen eigenen Stapel, damit du nicht falsch ziehest. Das oberste Polygon zeigt dir dann, welche(s) Polygon(e) du nehmen kannst.



Hinweis: Wenn du ein Polygon nimmst, musst du darauf achten, die anderen Polygone nicht zu bewegen. Aber es gibt keine Strafen, wenn du eines oder mehrere Teile verschiebst.

2. Diese Polygone in deine Sammlung legen

Lege die in dieser Runde gezogenen Polygone in deine Sammlung. Deine Sammlung besteht aus allen Polygonen, die nicht schon als Teil eines Sets gewertet worden sind (siehe Ein oder mehrere Sets werten).

3. Ein oder mehrere Sets werten

Sobald die Polygone Teil deiner Sammlung sind, prüfst du, ob du ein oder mehrere Sets fertiggestellt hast. Du musst alle Sets werten, das bedeutet, du musst jedes vollständige Set aus 4 Polygonen ablegen. Es gibt 2 Arten von Sets:

Farbset: Ein Set aus 4 Polygonen mit der gleichen Farbe und 4 unterschiedlichen Formen.



Formset: Ein Set aus 4 Polygonen mit der gleichen Form und 4 unterschiedlichen Farben.



Die gewerteten Polygone werden in den Deckel der Schachtel gelegt: Sie kommen in dieser Partie nicht mehr zum Einsatz.

DIE PUNKTE-MARKER

Jedes Mal, wenn du ein **Farbset** ablegst, nimmst du den obersten Punkte-Marker vom Stapel der Farbe, die das abgelegte Set hatte (orientiere dich an der Farbe in den Ecken des Spieltellers).

Sonderfall: Wenn der Stapel mit Markern für eine Farbe bereits leer ist, kannst du keinen Punkte-Marker nehmen. Dein Farbset musst du dennoch ablegen.

Jedes Mal wenn du ein **Formset** ablegst, darfst du Dir aussuchen von welchem Stapel du den obersten Marker nimmst.

Lege den Punkte-Marker verdeckt in deine Nähe.

DIE AKTIONS-MARKER

Wenn du am Zug bist (vor, während oder nach dem Nehmen der Polygone), kannst du einen einzelnen deiner drei Aktions-Marker einsetzen, um dir einen kleinen Vorteil zu verschaffen. Jeden Marker kannst du nur einmal einsetzen.

Nimm ein Polygon aus deiner Sammlung und tausche es mit einem Polygon aus der Sammlung eines anderen Spielers.

Nimm ein Polygon aus der Sammlung eines anderen Spieler und leg es in deine Sammlung.

Entferne ein erreichbares Polygon aus dem Spielbereich.

Sobald du deine Aktion eingesetzt hast, leg den Marker in den Deckel der Spieldose. Deckt am Ende der Partie alle ungenutzten Aktions-Marker auf. Jeder davon bringt euch einen Extrapunkt ein.

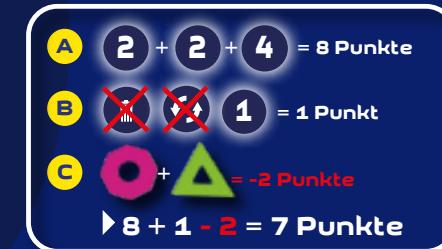


SPIELENDE

Das Spiel kann auf zwei Weisen enden :

1. Wenn am Ende des Zuges eines Spielers alle Punkte-Marker vergeben sind. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, damit alle Spieler die gleiche Zahl an Zügen absolviert haben. In dieser letzten Runde ist es ausnahmsweise erlaubt, auf das Ziehen eines Polygons zu verzichten. Du kannst ein oder mehrere Sets vervollständigen oder Aktions-Marker einsetzen. Punkte-Marker erhältst du aber leider nicht mehr.

2. Wenn alle Polygone eingesammelt worden sind, wird die Runde noch zu Ende gespielt, damit alle Spieler die gleiche Zahl an Zügen absolviert haben.



Rechnet die Punkte aller eurer Punkte-Marker **A** und aller ungenutzten Aktions-Marker zusammen **B**. zieht dann einen Punkt ab für jedes Polygon, das noch in eurer Sammlung liegt **C**. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten Polygonen in seiner Sammlung. Sollte dann immer noch Gleichstand bestehen, teilen sie sich den Sieg.

TEAM-VARIANTE

Ihr könnt in Zweierteams gegeneinander spielen. Teampartner müssen sich gegenüber sitzen und abwechselnd spielen.

Ist ein Spieler fertig mit dem Einsammeln von Polygonen, kann er das Polygon, das er zuletzt genommen hat, an seinen Partner weitergeben. Dieser legt es in die eigene Sammlung. Die übrigen Polygone kommen in die Sammlung des aktiven Spielers.

Wichtig: Wenn ein Spieler nur ein Polygon nimmt und dieses seinem Partner gibt, dann erhält er selbst kein Polygon.

Am Ende der Partie zählt jedes Team die Punkte seiner beiden Spieler zusammen. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

EXPERTEN-VARIANTE

Legt die Aktions-Marker beiseite, sie kommen in dieser Variante nicht zum Einsatz.

Wenn ein Spieler beim Auswählen zwei identische Teile (Form UND Farbe) hintereinander aus der Spieldose nimmt, darf er seinen Zug unterbrechen und eine der drei Aktionen einsetzen (Polygon stehlen, Polygon weggeben, greifbares Polygon aus dem Spiel nehmen). Der Spieler setzt danach seinen Zug fort.

Die Polygone kommen in seine Sammlung. Das Einsetzen der Aktion ist optional.



INTRODUCTION

Collectez des polygones pour créer vos propres séries. Elles vous permettront de gagner un maximum de points. Quoi de plus simple ? Mais attention ! Toutes les pièces que vous aurez récupérées n'ayant pu être validées dans une série seront autant de points négatifs en fin de partie. Ne soyez pas trop gourmand et surveillez les prises de vos adversaires !

Il existe 4 polygones différents (triangle, carré, pentagone, octogone) répartis en 4 couleurs (vert, jaune, rose, bleu). Il y a 5 exemplaires de chaque, soit 80 polygones au total.

BUT DU JEU

Collectez des polygones et composez des séries de même forme et de 4 couleurs différentes ou de même couleur et de 4 formes différentes pour obtenir des jetons Score. Obtenez le score le plus élevé pour gagner la partie.

MISE EN PLACE



1. Sortez les règles du jeu de la boîte et les 12 jetons Pouvoir.
2. Distribuez un ensemble de 3 jetons Pouvoir à chaque joueur. Dans une partie à moins de 4 joueurs, laissez les jetons Pouvoir restants de côté.
3. Placez les jetons Score de la manière suivante :
 - Dans chaque angle,
 - Dans l'ordre suivant et faces visible: 2 points sur le dessus de chaque pile, 3 points au milieu, 4 points en dessous.
4. Refermez la boîte en laissant les polygones et les jetons Score à l'intérieur. Secouez-la de gauche à droite pour bien mélanger les polygones puis placez-la au centre de la table. Retirez alors délicatement le couvercle en veillant à ne pas toucher aux polygones : votre aire de jeu est prête.
5. Gardez le couvercle à proximité du jeu.

Vous pouvez alors commencer la partie !



MATÉRIEL DE JEU

- La boîte comme aire de jeu
- 80 polygones
- 12 jetons Score
- 12 jetons Pouvoir
- (4 ensembles de 3 pouvoirs différents)

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur portant le plus de couleurs sur lui est désigné premier joueur. Puis chaque joueur joue à tour de rôle en sens horaire.

Votre tour de jeu est divisé en trois étapes :

1. Collecte d'un ou plusieurs polygones dans l'aire de jeu
2. Ajout de ces polygones à votre collection
3. Validation d'une ou plusieurs séries

1. Collecte d'un ou plusieurs polygones dans l'aire de jeu

Vous devez prendre au minimum un polygone parmi ceux qui sont accessibles dans l'aire de jeu.

Note : Un Polygone est accessible quand aucun autre polygone ne repose dessus.

Puis, si vous le souhaitez, vous pouvez prendre un polygone supplémentaire, s'il possède au moins un caractère en commun (couleur ou forme) avec celui que vous venez de prendre. Vous pouvez récupérer ainsi jusqu'à 4 polygones maximum durant votre tour.

Pour ne pas vous tromper, formez une pile avec les polygones pris durant un même tour. Ainsi, le polygone du dessus vous indiquera quel(s) polygone(s) vous pouvez prendre.



Précision : quand vous prenez un polygone, vous devez veiller à ne pas faire bouger les autres polygones en place. Toutefois, si vous bougez une ou plusieurs pièces, vous n'aurez pas de pénalité.

2. Ajout de ces polygones à votre collection

Ajoutez les polygones obtenus ce tour-ci à votre collection. Une collection correspond à l'ensemble de vos polygones qui n'ont pas encore été validés dans une série (voir Validation d'une ou plusieurs séries).

3. Validation d'une ou plusieurs séries

Une fois les polygones ajoutés à votre collection, si vous disposez d'une ou plusieurs série(s) vous devez toutes les valider, c'est-à-dire défausser chaque série complète de 4 polygones. Il existe 2 types de série :

série de couleur : lot de 4 polygones de même couleur et de 4 formes différentes



série de forme : lot de 4 polygones de même forme et de 4 couleurs différentes.



Les polygones validés sont défaussés dans le couvercle de la boîte : ces polygones ne seront plus utilisés jusqu'à la fin de la partie.

LES JETONS SCORE

À chaque fois que vous défaussez une série de couleur, prenez le jeton Score situé en haut de la pile de la même couleur que la série défaussée (référez-vous à la couleur des angles du plateau).

À chaque fois que vous défaussez une série de forme, prenez un jeton Score dans la pile où il en reste le moins. En cas d'égalité entre plusieurs piles, choisissez dans laquelle vous prenez le jeton.

Gardez le jeton Score près de vous toujours face cachée.

Cas particulier : si la pile de jetons de cette couleur est déjà épuisée, vous ne prenez aucun jeton. Attention ! Vous devez toutefois défausser votre série.

LES JETONS POUVOIR

Lors de votre tour de jeu (avant, pendant ou après votre prise), vous pouvez utiliser un et un seul de vos trois jetons Pouvoir pour vous donner un coup de pouce.

Chaque pouvoir est à usage unique.

Une fois votre pouvoir utilisé, défaussez le jeton dans le couvercle de la boîte de jeu.

À la fin de la partie, retournez tous les jetons Pouvoir non utilisés, ils vous rapportent chacun un point de bonus.

Prenez un polygone de votre collection et échangez-le avec un polygone de la collection d'un autre joueur.

Prenez un polygone de la collection d'un joueur et ajoutez-le à votre collection.

Défaussez un polygone accessible de l'aire de jeu.

FIN DU JEU

La partie peut se terminer de deux façons :

1. Tous les jetons Score ont été récupérés à la fin du tour d'un joueur. Le tour de table doit être terminé pour que chacun joue le même nombre de fois. Lors de ce dernier tour, exceptionnellement il n'est pas obligatoire de prendre au minimum un polygone. Vous pouvez éventuellement valider une ou plusieurs séries ou utiliser un jeton Pouvoir.

2. Tous les polygones ont été collectés, le tour de table doit être terminé pour que chaque joueur joue le même nombre de fois.

$$\text{A } 2 + 2 + 4 = 8 \text{ points}$$

$$\text{B } \cancel{2} + \cancel{2} + 1 = 1 \text{ point}$$

$$\text{C } \cancel{O} + \Delta = -2 \text{ points}$$

$$\rightarrow 8 + 1 - 2 = 7 \text{ points}$$

Totalisez les points de tous vos jetons Score **A** et de tous vos jetons Pouvoir non utilisés **B** puis retirez un point par polygone restant dans votre collection **C**.

Le joueur avec le plus grand score a gagné !
En cas d'égalité, le joueur avec le moins de polygones dans sa collection remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont de nouveau à égalité, ils se partagent la victoire.

VARIANTE ÉQUIPE

Vous pouvez jouer en équipe de deux contre deux. Les équipes doivent être croisées.

Quand un joueur a terminé sa prise, il peut donner le dernier polygone pris à son co-équipier qui l'ajoute à sa propre collection. Les autres polygones regagnent ensuite sa collection.

Précision : si un joueur ne prend qu'un seul polygone et décide de le donner à son équipier, aucun polygone ne rejoint sa collection.

À la fin de la partie, le score de l'équipe correspond au total du score des deux joueurs qui la composent.

L'équipe qui a le plus grand score remporte la partie.

VARIANTE EXPERT

Laissez les jetons Pouvoir de côté, ils ne sont pas utilisés dans cette variante.

Quand un joueur, lors de sa prise, prend deux pièces identiques (forme ET couleur) à la suite, il peut interrompre son tour pour déclencher l'un des trois pouvoirs du jeu (vol d'un polygone, échange d'un polygone, défausse d'un polygone accessible en jeu). Le joueur poursuit ensuite son tour.

Les polygones rejoignent sa collection. Déclencher un pouvoir reste facultatif.



INTRODUZIONE

Raccogli i poligoni per creare serie che ti faranno guadagnare punti. Sembra facile? Beh, fai attenzione! Tutti i pezzi che avrai raccolto e che non fanno parte di una serie ti faranno perdere punti alla fine del gioco! Non essere troppo avido e tieni d'occhio i pezzi dei tuoi avversari!

Ci sono 4 diversi tipi di poligoni (triangolo, quadrato, pentagono e ottagono), ripartiti in 4 colori (verde, giallo, rosa e blu).

Troviamo 80 poligoni in totale (5 esemplari di ciascun poligono nei 4 colori).

OBIETTIVO DEL GIOCO

Raccogli poligoni e crea serie della stessa forma e in 4 colori diversi OPPURE dello stesso colore e in 4 forme diverse per vincere gettoni Punteggio. Il punteggio più alto alla fine del gioco decreterà il vincitore.

PREPARAZIONE



1. Estrai dalla scatola le regole del gioco assieme ai 12 gettoni Potere.
2. Distribuisci una serie di 3 gettoni Potere a ciascun giocatore. Per le partite con meno di 4 giocatori, si lasciano da parte i rimanenti gettoni Potere.
3. Posiziona i gettoni punteggio a faccia in su:
 - in ogni angolo (del tabellone)
 - nel seguente ordine: i 2 punti in cima ad ogni pila, i 3 punti nel mezzo ed i 4 in basso.
4. Chiudi la scatola, lasciando dentro i poligoni e i gettoni Punteggio. Scuoti la scatola da sinistra a destra per assicurarti che i poligoni siano ben mischiati. Posiziona la scatola al centro del tavolo. Solleva delicatamente il coperchio, facendo attenzione a non toccare i poligoni. La tua area di gioco è pronta.
5. Tieni il coperchio vicino all'area di gioco.

6 La partita può cominciare!



CONTENUTO

- La scatola, che verrà usata come area di gioco
- 80 poligoni
- 12 gettoni Punteggio
- 12 gettoni Potere (4 insiemi di 3 differenti poteri)

COME GIOCARE

Il giocatore che indossa più colori comincia la partita e i turni si susseguono in senso orario.

Il proprio turno di gioco è diviso in tre fasi:

1. Scegli uno o più poligoni dall'area di gioco
2. Aggiungi il/i poligono/i scelti alla tua collezione
3. Completa una o più serie

1. Scegli uno o più poligoni nell'area di gioco

Durante questa fase devi scegliere almeno un poligono disponibile nell'area di gioco.

Nota: un poligono è considerato disponibile quando nessun altro poligono non lo ricopre o non lo tocca.

A questo punto, se lo desideri, hai la possibilità di prendere un poligono extra solo se questo ha almeno una caratteristica in comune (colore o forma) con il poligono che hai appena preso. Puoi prendere un massimo di 4 poligoni durante il tuo turno.

Per evitare di confonderti, crea una pila di tutti i poligoni presi nello stesso turno. Il poligono in cima alla pila ti aiuterà a ricordare quale/i poligono/i puoi prendere.



Chiaramento: quando prendi un poligono, non devi spostare gli altri. Tuttavia, se sposti uno o più pezzi, non verrai penalizzato.

2. Aggiungi il/i poligono/i alla tua collezione

Aggiungi alla tua collezione i poligoni che hai raccolto in questo turno. Una collezione corrisponde a tutti i tuoi poligoni che non hanno ancora composto una serie (vedi «Completa una o più serie»).



3. Completa una o più serie

Dopo aver aggiunto il/i poligono/i alla tua collezione, se hai uno o più set completi devi dichiararli tutti. In altre parole, devi scartare ogni serie completa di 4 poligoni.

Esistono 2 tipi di serie:

una serie colore: un insieme di 4 poligoni dello stesso colore ma di 4 forme differenti



una serie forma: un insieme di 4 poligoni della stessa forma ma in 4 colori differenti



Le serie di poligoni completati vengono scartate e messe nel coperchio della scatola. Questi non saranno utilizzati fino alla fine del gioco.

GETTONI PUNTEGGIO

Ogni volta che una serie colore viene scartata, prendi il gettone Punteggio che troverai in cima alla pila del colore corrispondente (fai riferimento ai colori che trovi negli angoli della plancia).

Ogni volta che una serie forma viene scartata, prendi un gettone Punteggio dalla pila più piccola. Se vi sono più pile di piccole dimensioni e di pari altezza, pesca un gettone da dove desideri.

Tieni i gettoni Punteggio accanto a te, a faccia in giù.

Eccezione: se non vi sono più gettoni nella pila del colore corrispondente, non puoi prendere alcun gettone. Ma attento! Dovrai comunque scartare la tua serie. Se non lo fai, tutti i pezzi rimasti ti faranno perdere un punto ciascuno al termine della partita

GETTONI POTERE

Durante il tuo turno (prima, durante o dopo aver preso un poligono), puoi usare uno e solo uno dei tuoi 3 gettoni Potere per darti un vantaggio. Ogni potere può essere utilizzato una sola volta.

Una volta che il tuo potere è stato usato, scarta il gettone nel coperchio della scatola.

Alla fine del gioco, gira tutti i gettoni Potere inutilizzati. Riceverai un punto bonus per ognuno.

Prendi un poligono dalla tua collezione e scambialo con un poligono della collezione di un altro giocatore.

Prendi un poligono dalla collezione di un altro giocatore e mettilo nella tua.

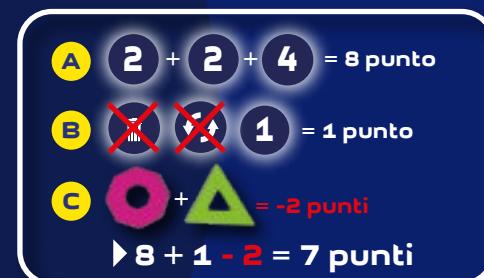
Scarta uno dei poligoni accessibili nell'area di gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in 2 modi:

1. Non ci sono più gettoni Punteggio alla fine del turno di un giocatore. La mano di gioco termina quando ogni giocatore avrà giocato lo stesso numero di volte. Durante quest'ultimo turno, come regola eccezionale, non è necessario prendere un poligono. Puoi completare una o più serie o usare un gettone Potere.

2. Non ci sono più poligoni. Il round deve essere completato in modo che ogni giocatore abbia giocato lo stesso numero di volte.



Somma tutti i valori dei tuoi gettoni Punteggio **A** e di tutti i tuoi gettoni Potenza inutilizzati **B**. Togli 1 punto per ogni poligono che hai ancora nella tua collezione **C**. Vince il giocatore con il punteggio più alto!

In caso di pareggio, il giocatore con il minor numero di poligoni nella propria collezione vince la partita. Se il pareggio persiste, la vittoria è condivisa.

VARIANTE A SQUADRE

Puoi giocare con squadre di 2 contro 2. I compagni di squadra devono sedersi uno di fronte all'altro, giocando in modo incrociato.

Quando un giocatore finisce di prendere i poligoni, può dare l'ultimo poligono preso al compagno di squadra. Gli altri poligoni presi entrano nella sua collezione.

Chiarimento: se un giocatore prende un solo poligono e decide di consegnarlo al proprio compagno di squadra, nessun poligono viene aggiunto alla sua collezione.

Alla fine della partita, i giocatori di ciascuna squadra sommano i loro punti per confrontarli con quelli dei loro avversari. La somma maggiore determina la vittoria.

VARIANTE PER ESPERTI

Lascia i gettoni Potere da parte, non vengono utilizzati in questa variante.

Quando un giocatore prende due pezzi identici di seguito (forma E colore), può interrompere il proprio turno per innescare uno dei tre poteri del gioco (rubare un poligono, scambiare un poligono o scartare un poligono accessibile in gioco). Il giocatore quindi continua il suo turno. I poligoni si uniscono alla propria collezione. L'attivazione di un potere è facoltativa.

ACHTUNG:

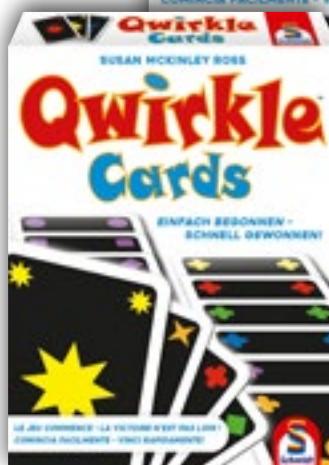
Diese Spiele
gefährden die
Langeweile!



8+ 2-4 20 Min.

ART.-NR.
75019

8+ 2-6 30-45 Min.



8+ 2-4 20 Min.

ART.-NR.
75034



ART.-NR. 49014



6+ 2-4 30-45
Min.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

