

KONEK



(2 to 3 players)

GAME PREPARATION :


- Game mat with 36 squares, 24 tokens.
- Chips are randomly distributed (color) in equal numbers among players.
- Each player also receives a blocker (cubes).

DISTRIBUTION (phase 1):

1. Players simultaneously place all their tokens on a free square on the board. All tokens must be placed. Players may not move a token that has already been placed. The first player to place all his or her tokens will start the game.
2. Players take it in turns to place a blocker on a free square on the board, these remain in place for the entire game.

MOVING (phase 2):

- Once the blockers are set up, players take turns.
- The player moves the token of their choice to a free square on the board in any direction (horizontal, vertical or diagonal) until they encounter another token, a blocker or the end of a diagonal (yellow) line.

- When moving, the token must follow a line on the board and cannot jump over another token. 
- A token moved horizontally or vertically can leave the board and return on the opposite side (if there is enough space).
- If a token at the end of the path is the same color as the displaced token, the player takes possession of the adjacent horizontal or vertical tokens and his token.
- A token cannot be moved in any direction unless it has another token to stop it or the end of a diagonal line.
- Moves continue until the game ends according to the winning conditions.

END OF GAME (victory):

- The first player to collect all the tokens of a color wins the game.
- If no player manages to collect a complete color, the player with the most chips wins.
- If the number of chips is equal, the player who collected chips last wins the game.

KONEK



(2 à 3 joueurs)

PRÉPARATION DU JEU :

- Un tapis de jeu avec 36 cases, 24 jetons.
- Les jetons sont distribués au hasard (couleur) en nombre égal entre les joueurs.
- Chaque joueur reçoit également un bloqueur (cubes).

DISTRIBUTION (phase 1):

1. Les joueurs placent en même temps tous leurs jetons sur une case libre du plateau, Tous les jetons doivent être disposés. Les joueurs ne peuvent déplacer un jeton déjà déposé. Le premier à avoir déposé tous ces jetons débutera la partie.
2. Les joueurs placent à tour de rôle un bloqueur sur une case libre du plateau, ceux-ci restent en place pour toute la partie.

DÉPLACEMENTS (phase 2):

- Lorsque les bloqueurs sont disposés, les joueurs jouent à tour de rôle.
- Le joueur déplace le jeton de son choix sur une case libre du plateau dans n'importe quelle direction (horizontale, verticale ou diagonale) jusqu'à ce qu'ils

rencontrent un autre jeton, un bloqueur ou l'extrémité d'une ligne diagonale (jaune).



- Lors d'un déplacement, le jeton doit suivre une ligne du plateau et ne peut sauter par-dessus un autre jeton.
- Un jeton déplacé horizontalement ou verticalement peut sortir du plateau et y retourner par le côté opposé (si l'espace est suffisant).
- Si un jeton en fin de trajet est de la même couleur que le jeton déplacé, le joueur prend possession des jetons adjacents horizontaux ou verticaux et son jeton.
- Un jeton ne peut être déplacé dans une direction s'il n'a pas un autre jeton pour arrêter sa course ou l'extrémité d'une ligne diagonale.
- Les déplacements se poursuivent jusqu'à ce que la partie se termine selon les conditions victorieuses.

FIN DE LAPARTIE (victoire):

- Le premier joueur à collecter tous les jetons d'une même couleur remporte la partie.
- Si aucun joueur ne réussit à collecter une couleur complète, celui avec le plus de jetons gagne.
- Si le nombre de jetons est égal, le joueur qui a collecté des jetons le dernier remporte la partie.