

**Joueurs :** 2 à 4 joueurs**Âge :** à partir de 8 ans**Durée :** environ 20 minutes

Chacun des 3 dés montre sur chaque côté un chiffre (1 à 6) et une couleur (rouge, jaune, vert, bleu, violet, gris). Chaque joueur choisit lui-même pour chaque dé s'il préfère utiliser la couleur ou le chiffre.

Les aires de jeu

Chaque aire de jeu (côté d'une feuille) comprend deux zones distinctes qui seront évaluées séparément :

À l'extérieur se trouvent les cases de couleur. On coche une case de couleur au choix en utilisant un dé de la même couleur (Un dé rouge est utilisé pour cocher une case rouge). Toutes les cases de couleur que le joueur peut cocher ensuite doivent se trouver à côté d'une case déjà cochée – toutes les croix doivent être adjacentes. Le joueur peut cocher les cases dans le sens de l'aiguille d'une montre ou dans le sens inverse de l'aiguille d'une montre comme il le souhaite aussi en alternance.

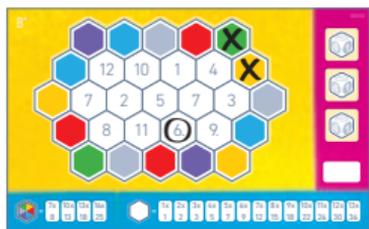
Au milieu se trouvent les cases avec un chiffre. On marque au début n'importe quel chiffre correspondant à un seul dé ou à la somme de plusieurs dés. Par exemple : un dé avec un 5 et un autre avec un 3 peuvent être utilisés pour marquer la case avec le chiffre 8 ($5+3=8$). Le chiffre de cette case de départ est encerclé.

À partir de cette case de départ, on marque ensuite une case voisine. Les deux cases sont reliées par un trait. Ainsi de suite toujours à partir de la dernière case marquée pour obtenir un ligne continue. La ligne ne peut être ni interrompue, ni croisée et aucun chiffre ne peut être utilisé deux fois.

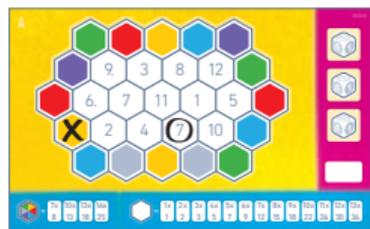
Dès que le joueur actif a fini de lancer les dés, tous les joueurs peuvent utiliser autant de dés qu'ils le souhaitent pour cocher/marker des cases de couleur ou avec un chiffre. Les trois dés sont idéalement utilisés mais seulement 1 ou 2 dés ou aucun dé peuvent aussi être utilisés.

Chaque joueur décide indépendamment des autres joueurs quel(s) dé(s) il veut utiliser avec un chiffre ou une couleur. On peut cocher jusqu'à trois cases de couleur ou marquer jusqu'à trois cases avec un chiffre. On peut combiner les actions « cocher des cases de couleur » et « marquer les cases avec un chiffre ». Si plusieurs chiffres sont utilisés, ils peuvent être utilisés comme chiffres individuels, ou en les additionnant.

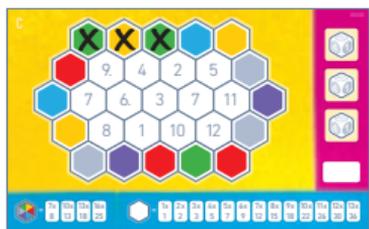
Quelques exemples : Les trois dés peuvent être utilisés pour cocher trois cases de couleur. Les trois chiffres peuvent être aussi utilisés séparément pour marquer trois cases avec un chiffre (si les chiffres sont adjacents). Les trois chiffres peuvent être aussi additionnés pour marquer un seul chiffre. Un dé peut être utilisé pour sa couleur, les deux autres pour leur chiffre en les additionnant – un seul chiffre est marqué. Les possibilités sont extrêmement diverses, surtout en début de partie. Chaque joueur décide par où il commence et comment il continue. **Attention :** Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par chaque joueur soit en tant que couleur ou en tant que chiffre.



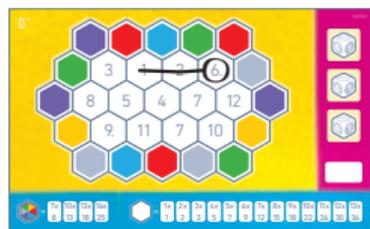
Linus



Sarah



Tim



Maria

Linus commence, il est le premier joueur actif. Après avoir effectué deux lancers, les dés montrent vert (6), vert (1) et jaune (2). Linus utilise le chiffre 6 pour une case avec un chiffre et coche à l'extérieur les cases jaune et verte. Sarah utilise le dé jaune pour une case de couleur et commence par la case avec le chiffre 7 (6+1). Tim coche les trois cases de couleurs adjacentes. Maria utilise les trois dés comme chiffre individuel. Elle commence par le chiffre 6 et continue avec le 2 et ensuite le 1.

Dès que tous les joueurs ont terminé de cocher les cases de couleur et/ou de marquer les cases avec un chiffre, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif. Le jeu continue de la manière décrite ci-dessous.

Coup manqué et évaluation de l'aire de jeu

Le joueur actif doit essayer d'utiliser les trois dés pour cocher ou marquer une case. S'il utilise moins de dés (donc un, deux ou aucun), il doit cocher sur sa feuille à droite une case « coup manqué ». Tous les joueurs non-actifs doivent essayer d'utiliser au moins deux dés (le mieux serait 3 dés). Si un joueur non-actif utilise moins de deux dés (donc un ou aucun), il doit cocher sur sa feuille à droite une case « coup manqué ».

Dès qu'un joueur a coché sa troisième case « coup manqué », il doit faire le décompte des points de cette aire de jeu qui sera noté sur la feuille à droite dans la case blanche. Il tourne ensuite sa feuille et commence dès le prochain lancer de dés sa deuxième aire de jeu comme décrit précédemment.

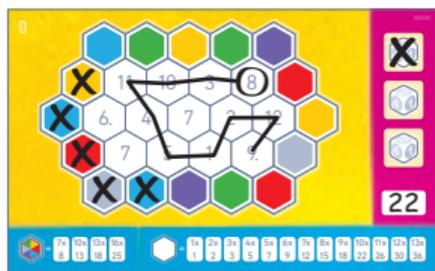
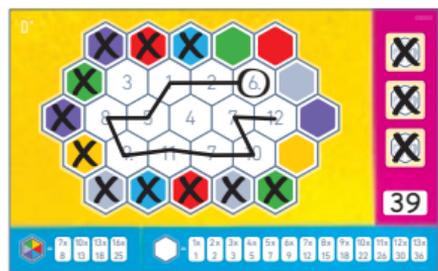
Important : Il est autorisé de clôturer sa première aire de jeu volontairement après un lancer de dés (à la fin d'un tour quel que soit le joueur actif) et de faire ensuite le décompte de points même si les trois cases « coup manqué » n'ont pas encore été cochées. Ce n'est pas valable pour la deuxième aire de jeu de chaque joueur. La deuxième aire de jeu ne peut être clôturée qu'après trois « coup manqué ».

Fin de partie et décompte des points

Dès qu'un joueur a coché sur sa deuxième aire de jeu sa troisième case « coup manqué », la partie est terminée. La partie se termine aussi si un joueur a coché sur sa deuxième aire de jeu les 16 cases de couleur ou marqué les 13 cases avec un chiffre.

Remarque : Il peut arriver qu'un joueur utilise encore sa première aire de jeu tandis qu'un autre joueur termine la partie après trois « coup manqué » sur sa deuxième aire de jeu. Chaque joueur fait le décompte de ses points pour ses deux aires de jeu ou seulement pour sa première aire de jeu s'il n'a pas encore commencé sa deuxième aire de jeu.

Le décompte des points de chaque aire de jeu est effectué comme indiqué ci-dessous : Les points que l'on reçoit pour les cases avec un chiffre sont indiqués en bas à droite. Plus il y a de cases avec un chiffre dans la ligne, plus il y a de points pour celle-ci. Les points que l'on reçoit pour les cases de couleur sont indiqués en bas à gauche. Si moins de 7 cases ont été cochées, on ne reçoit aucun point. À partir de 7 cases cochées on reçoit 8 points, à partir de 10 cases 13 points, à partir de 13 cases 18 points et pour les 16 cases on reçoit 25 points. Chaque joueur additionne les points de ses deux aires de jeu. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



Maria a coché sur sa première aire de jeu (Illustration de gauche) onze cases de couleur. Elle reçoit ainsi 13 points. Pour les onze cases avec un chiffre, elle reçoit 26 points. Au total, elle a 39 points pour la première aire de jeu. Sur la deuxième aire de jeu, elle a coché seulement cinq cases de couleur. Elle ne reçoit ainsi aucun point. Pour les dix cases avec un chiffre, elle reçoit 22 points. Le résultat total de Maria est 61 points (39+22).



© 2023 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Auteur : Reinhard Staupe
Illustrateurs / Graphistes : Oliver & Sandra Freudenreich
Relecteur : Reinhard Staupe