



Notice de montage du jeu

Le montage doit être effectué par un adulte

Matériel : 9 grappes de 6 pions de couleur + 1 pastille – 9 plots gris – 9 cubes

Pour chacune des grappes de couleur contenant **6 pions** et **1 pastille de couleur** en son centre :

1 – Dégrappez les 6 pions attachés autour de la pastille de couleur en effectuant une rotation du pion sur lui-même jusqu'à ce qu'il se détache (**schéma 1**).

2 – Prenez la pastille de couleur et enfoncez la partie conique de celle-ci dans la partie décaissée prévue à cet effet sur chacun des 9 cubes du jeu. La partie brillante de la pastille de couleur doit toujours se trouver visible. (**schéma 2**).

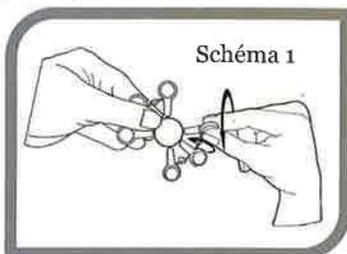


Schéma 1



Schéma 2

Répétez l'opération pour chacune des 9 grappes de couleur (jaune, orange, rouge, rose, violet, noir, gris, vert et bleu).

Les 54 pions seront rangés dans le sac transparent prévu à cet effet.

Pour chaque grappe de **plots gris** :

1 – Dégrappez les 9 plots gris en effectuant une rotation de chaque plot sur lui-même jusqu'à ce qu'ils se détachent (**schéma 3**). Au besoin, vous pourrez éliminer le picot qui serait éventuellement resté sur le contour ovale d'un plot afin d'en assurer la parfaite régularité.

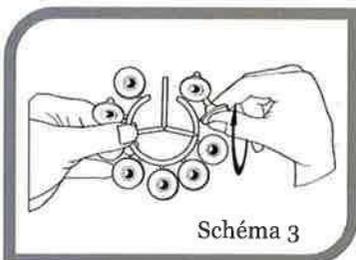


Schéma 3

2 – Prenez un plot et insérez la partie conique de celui-ci dans la cavité prévue à cet effet sur chacun des cubes (**schéma 4**). Répétez l'opération pour chaque plot.

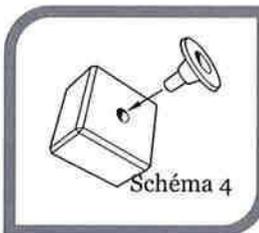


Schéma 4

Une fois le montage des cubes terminé, il ne reste plus qu'à les positionner à l'intérieur du plateau de jeu. La partie peut commencer...

Certains cubes peuvent présenter, sur leurs côtés, une pigmentation foncée inhérente au processus de découpe utilisé. Cette pigmentation ne peut être mécaniquement supprimée lors de la fabrication mais s'enlève en frottant légèrement le côté du cube avec du papier de verre très fin.

Le plateau de jeu peut comporter de petites tâches violettes qui résultent de la réaction de la matière à sa coloration en gris.

Dessins : Dominique GIRARD



règle du jeu

auteur : François Allaire

beldon

4+ 1-6 15 min

EURL Jean-Paul BELDON
Les Ateliers de l'Emblavez
ZA La gare - 43800 - Saint-Vincent

Règle du jeu (1 à 6 joueurs)

Notice de montage du jeu (voir page 4)

Contenu du jeu

1 plateau de jeu – 9 cubes de couleur – 2 dés – 54 pions de couleur (6 pions par couleur)

But du jeu

Etre le premier joueur à disposer **6 pions** de couleur sur son tableau de notation (**schéma 1**).
Précision : il est possible de gagner plusieurs fois la même couleur de pion (exemple : 6 pions dont 3 pions verts, 2 pions bleus et 1 pion jaune).

Début du jeu

Placez, de manière aléatoire, les 9 cubes avec leur face couleur visible sur le plateau de jeu (**schéma 1**). Vous disposez d'une minute pour mémoriser l'emplacement de chacun avant de les retourner. Les 9 couleurs se trouvent alors sous les cubes, invisibles aux yeux des joueurs. Le joueur le plus jeune est désigné pour commencer la partie qui continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

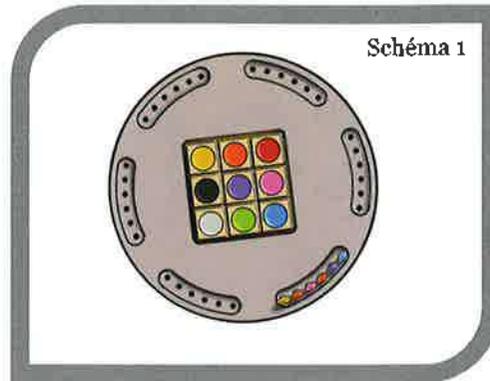


Schéma 1

Règle du jeu

A chaque tour de jeu, le joueur doit lancer **2 dés** (le dé blanc à 10 faces et le dé noir à 6 faces).

Le **dé blanc** indique :

- soit **une couleur**, et dans ce cas le joueur doit retourner le cube qui a la même couleur. La couleur du cube retourné doit être vue par tous les joueurs.
- soit **une étoile**, et dans ce cas le joueur retourne un cube dont il aura **préalablement** choisi et annoncé la couleur.

Précision : Lorsque le dé blanc indique une étoile, il ne faut **jamais** tenir compte de ce que mentionne le dé noir. L'étoile du dé blanc est le « joker » du jeu car vous jouez **toujours seul** et choisissez la couleur à retrouver.

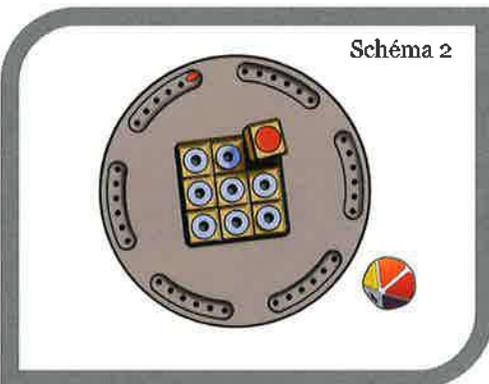


Schéma 2

- Si le joueur **ne trouve pas** le cube portant la couleur désignée par le dé blanc, il replace le cube soulevé (côté couleur invisible des joueurs) au même emplacement, et passe les dés au joueur suivant.

- Si le joueur **trouve le cube** ayant la même couleur que le dé, il gagne le pion de couleur correspondant et le place sur son tableau de notation (**schéma 2**).

Lorsqu'un joueur gagne un pion de couleur, le cube retourné n'est pas replacé au même endroit : le joueur doit **intervertir la position** de ce cube avec celle d'un autre cube, sans révéler la couleur de ce dernier (**schéma 3**).

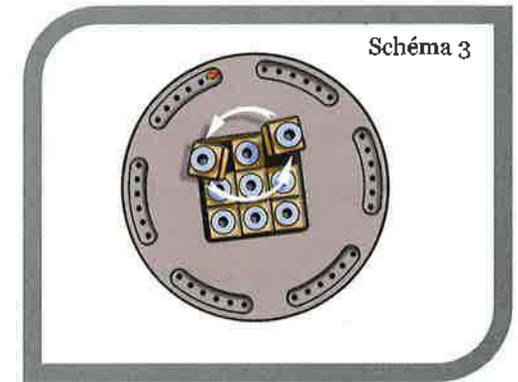


Schéma 3

Il passe ensuite les dés au joueur suivant.

Les cubes intervertis sont toujours repositionnés sur le plateau avec le côté couleur invisible des joueurs.

Si le **dé noir** se trouve sur une **face étoilée** et que le **dé blanc** désigne **une couleur** (et non une étoile), **tous les joueurs** sont concernés par la recherche du cube.

Seul le joueur ayant le plus rapidement posé un doigt sur un cube, peut le retourner : Si le cube retourné correspond à la couleur désignée par le dé blanc, ce joueur gagne le pion de couleur correspondant. Dans le cas contraire, il doit **enlever** de son tableau de notation, **s'il en dispose**, le pion correspondant à la couleur du cube retourné par erreur. Les dés sont ensuite passés au joueur suivant.

En cas de difficulté pour désigner, à l'unanimité, le joueur ayant le plus rapidement posé son doigt sur un cube, le tour de jeu est rejoué.

Si **aucun joueur** ne souhaite retourner de cube (par peur de perdre un pion !), le tour de jeu est annulé et les dés sont passés au joueur suivant.

Lorsqu'un joueur gagne un **pion de couleur** qui n'est plus disponible en réserve, il prend un pion de même couleur sur le tableau de notation de l'un de ses **adversaires**.

Variantes

Enfants (de 4 à 7 ans) : Les cubes ne bougent pas en cours de partie.

Le dé noir n'est pas utilisé pour les enfants de 4 à 6 ans mais peut-être utilisé à partir de 7 ans.

Solitaire : Vous pouvez jouer seul. A cet effet, vous disposez de 12 tours de jeu (à décompter par le joueur lui-même) pour disposer **6 pions de couleur différente** sur votre tableau de notation. Seul le **dé blanc** est utilisé. Si en cours de partie le dé blanc indique une couleur dont vous avez déjà acquis le pion correspondant (et que vous ne pouvez pas gagner 2 fois), vous devez néanmoins retourner le cube portant cette couleur. En cas d'échec, vous **perdez et enlevez** ce pion de votre tableau de notation.

www.starmaster.fr



Exemple :

Récapitulatif (Dés : couleur + étoile)

- Tous les joueurs cherchent la couleur désignée par le dé.
- En cas d'erreur, le joueur est susceptible de perdre un pion.

Dans tous les autres cas de figure (notamment si le dé blanc est sur l'étoile), le joueur qui a lancé les dés est le seul à être concerné par l'action. Il ne perd aucun pion en cas d'erreur.