

Bernhard Weber

punto

La victoire point par point!

2 à 4 joueurs · Age 7+

Règles du jeu

Contenu

72 cartes carrées
de 4 couleurs différentes (2x 1-9)

But du jeu

Pour 2 joueurs, poser 5 cartes,
(4 cartes pour 3 ou 4 joueurs)
de **la même couleur** côte-à-côte
pour former une rangée, une colonne
ou une diagonale.

Préparation du jeu

2 joueurs: chaque joueur reçoit toutes les cartes de 2 couleurs.

3 joueurs: chaque joueur reçoit toutes les cartes d'une couleur et 6 cartes de la quatrième couleur, la couleur neutre.

La couleur neutre ne compte pas pour une partie à 3.

4 joueurs: chaque joueur reçoit toutes les cartes d'une couleur.

Chaque joueur mélange soigneusement ses cartes et les pose devant soi en pile, face cachée.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne sa première carte et la pose au milieu de la table. Le joueur suivant – on joue dans le sens horaire – retourne sa première carte. A partir de maintenant, chaque carte retournée doit être **juxtaposée** ou **superposée**.

Juxtaposer:

juxtaposer une bordure ou un angle à une carte/des cartes déjà posée(s).



Superposer:

le nombre de points de la carte superposée doit être supérieur à celui de la carte déjà posée (la couleur ne joue aucun rôle).



Attention:

toutes les cartes doivent être placées dans une grille de 6x6 cartes.

Dès qu'un joueur a réussi à disposer 4 cartes, respectivement 5, côte-à-côte de **la même couleur** en une série, il a remporté la manche. Il prend alors la carte avec **le plus** de points de cette série et la pose devant lui face visible. Cette carte ne peut plus être utilisée pour les manches suivantes.

Toutes les autres cartes sont de nouveau triées* et mélangées. Les joueurs entament une nouvelle manche. C'est maintenant au tour du voisin de gauche du joueur ayant terminé la dernière manche.

*Pour une partie à 3: distribuez les cartes jouées de la couleur neutre à part égale entre les joueurs. Les cartes restantes sont retirées du jeu. Les cartes neutres non jouées restent dans les piles de chaque joueur.

Fin de la partie

Le joueur ayant remporté deux manches est le vainqueur de la partie. Vous pouvez bien évidemment aussi convenir d'un autre nombre de manches. Impossible de terminer une série? Si un joueur ne peut plus poser de cartes lors de son tour, alors le joueur qui a pu poser le plus de série de 3 (respectivement de 4) remporte la manche.

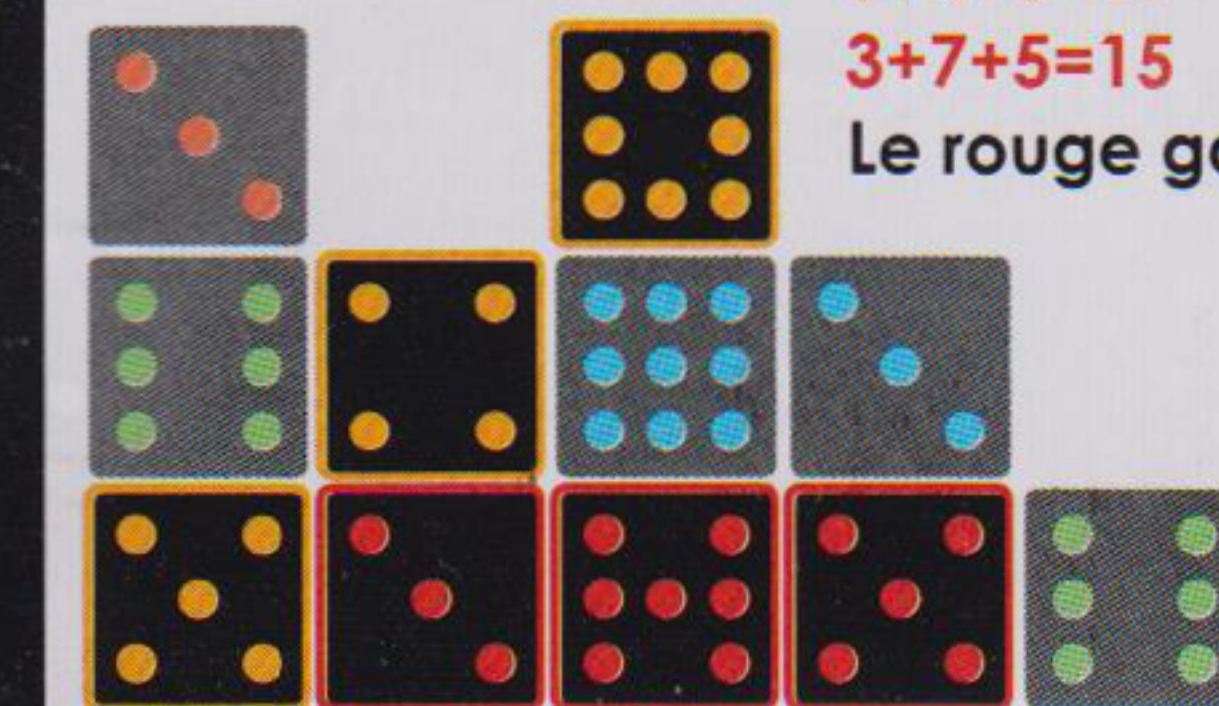
Lara pose un 5 sur le 4 rouge et gagne.

Cette carte ne touche aucune autre carte.

$$5+4+8=17$$

$$3+7+5=15$$

Le rouge gagne!



Jeu par équipe pour 4 joueurs

- Les joueurs jouent par équipe et se placent de telle manière autour de la table que les équipes jouent à tour de rôle.
- Mélanger toutes les cartes de 2 couleurs pour chaque équipe.
- Chaque membre d'une équipe reçoit la moitié des cartes.
- But du jeu: être la première équipe à poser 5 cartes de **la même couleur** dans une série.

©2018 Game Factory
Auteur: Bernhard Weber
Graphisme: Carletto AG / Game Factory
Rédaction: Rolf Mutter / Traduction: Anya Chéniaux
L'éditeur et l'auteur remercient tous les joueurs test et lecteurs des règles. Bernhard Weber dédie ce jeu à sa mère.

Distribution exclusive:
Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 32
D-63128 Dietzenbach
www.gamefactory-spiele.com

