



MATÉRIEL DE JEU

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

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 cachées : 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.

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 le recouvre ni le touche en même temps.

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 Bonus 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.

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

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

$$C \quad \cancel{1} + \cancel{1} = -2 \text{ points}$$

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

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.