

Contenu : 3 dés, 1 bloc de fiches de score.

Chaque joueur essaie d'inscrire sur sa fiche de score le plus de nombres possible dans les trois rangées de couleur. Pour obtenir plus de points il faut réussir à inscrire des nombres dans toutes les cases des rangées de couleur. De plus, les joueurs recevront des points bonus s'ils parviennent à inscrire des nombres dans toutes les cases d'une colonne.

Mise en place : chaque joueur se munit d'un crayon et d'une fiche de score.

Inscrire des nombres

L'ordre dans lequel on doit inscrire les nombres dans les rangées de couleur n'est pas imposé. Il est par exemple possible d'inscrire d'abord un nombre à droite de la rangée jaune, puis un nombre au milieu de la rangée violette, puis à gauche de la rangée violette, puis au bout à droite de la rangée orange, puis à gauche de la rangée jaune, etc. Pour inscrire un nombre, il faut respecter les deux règles suivantes :

- 1) Dans une rangée** (c'est-à-dire dans le sens horizontal), les nombres doivent toujours être inscrits dans un ordre de valeur croissant, de gauche à droite et il ne doit pas y avoir deux fois le même nombre. Il est possible de laisser des cases vides entre les nombres inscrits pour les remplir par la suite (avec des nombres qui conviennent bien sur).
- 2) Dans une colonne** (c'est-à-dire dans le sens vertical), il ne doit pas y avoir deux fois le même nombre ; ceci est valable pour les colonnes de deux cases comme pour les colonnes de trois cases. En dehors de cela, le joueur peut disposer les nombres dans l'ordre qu'il veut dans les colonnes.

Remarque : Dans chaque rangée de couleur, il y a un espace vide. Aucun nombre n'y est inscrit, il reste simplement vide. Dans chacune des cinq colonnes de 3 cases, il y a une case bonus (en forme de pentagone). Lorsqu'une colonne de 3 cases est entièrement remplie de nombres, le joueur reçoit en bonus le nombre de points correspondant au nombre inscrit dans la case bonus de cette colonne.



Benoit a déjà noté quelques nombres. Dans chaque rangée de couleur, les nombres sont de plus en plus grands de gauche à droite. Dans les colonnes (de 2 et de 3 cases), c'est-à-dire verticalement, aucun nombre n'apparaît en double. Tout est donc correct !

Note : Dans la rangée jaune, Benoit ne peut plus inscrire qu'un 1 au bout à gauche. Dans la violette, il ne peut plus inscrire de nombre entre le 6 et le 7. Benoit a déjà rempli deux colonnes de 3 cases avec des nombres et noté tout en bas de sa fiche le nombre de points bonus correspondant au nombre inscrit dans chacune des deux cases bonus.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour décide s'il lance 1, 2 ou 3 dés. S'il ne lance qu'1 ou 2 dés, il décide librement quel(s) dé(s) il va utiliser pour son lancer.

C'est le tour de Pierre. Il souhaite lancer deux dés. Il décide d'opter pour le dé violet et le dé jaune.

Le joueur actif lance une première fois le ou les dès choisis. S'il est satisfait du résultat, il renonce simplement à son 2^e essai. S'il n'est pas satisfait, il a le droit de faire un 2^e et dernier essai : il doit alors relancer **tous** les dés utilisés lors de son 1^{er} lancer. Après avoir effectué son ou ses lancers, le joueur actif annonce à voix haute la somme des chiffres obtenus avec tous les dés utilisés.

Pierre obtient un 2 et un 4 lors de son premier lancer de dés. Ce résultat ne lui convient pas. Lors de son deuxième lancer, il obtient un 4 et un 5. Il annonce à voix haute, la somme des chiffres obtenus : «neuf»!



- Tous les joueurs peuvent maintenant inscrire la somme annoncée **dans une case - et une seule** - de leur fiche (mais ils ne sont pas obligés de le faire). Ils ne peuvent le faire que dans les rangées de couleur correspondant aux couleurs des dés qui viennent d'être lancés. Tant que les deux règles de placement des nombres

énoncées ci-dessus (voir « Inscrire des nombres ») sont respectées, chaque joueur est libre de décider à quel endroit il inscrit le nombre.

Comme Pierre a utilisé le dé violet et le dé jaune, les joueurs ne peuvent inscrire le 9 annoncé que dans la rangée violette ou dans la jaune.



Pierre inscrit le 9 dans la rangée jaune.



Benoit note également le 9 dans la rangée jaune, mais un peu plus à droite.



Emma inscrit le 9 dans la rangée violette.

Attention - Coup manqué : si le **joueur dont c'est le tour** ne peut pas ou ne veut pas inscrire le nombre à la fin de son tour, il doit cocher une case « coup manqué » sur sa fiche. Les joueurs non actifs (dont ce n'est pas le tour) ne doivent jamais cocher de case « coup manqué » sur leur fiche.

Puis, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, celui-ci exécute son action de la manière indiquée ci-dessus etc.

Très important : après avoir noté le nombre, tous les joueurs vérifient si les deux règles qui s'appliquent pour inscrire des nombres ont bien été respectées. Si quelqu'un a fait une erreur, il efface simplement le nombre inscrit au mauvais endroit et le note ailleurs (ou ne le note pas du tout). Si un nombre inscrit au mauvais endroit n'est remarqué que plus tard au cours d'un tour suivant, le joueur doit effacer ce nombre et ne peut pas le noter dans une autre case. Quand un joueur note un nombre sur sa fiche, il peut se cacher derrière sa main pour le faire ; en dehors de cela, tout le monde peut voir à tout moment la fiche des autres joueurs.

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a complètement rempli **deux rangées de couleur**. La partie se termine également lorsque quelqu'un a coché sur sa fiche son **quatrième coup manqué**.

Chaque joueur note alors les points qu'il a obtenus dans chacune des trois **rangées de couleur** :

- Quand une rangée de couleur n'est **pas complètement remplie**, chaque nombre inscrit dans cette rangée rapporte simplement un point.
- Quand une rangée de couleur est **complète**, le joueur reçoit le nombre de points correspondant au nombre inscrit dans la dernière case à droite de cette rangée.

Puis chaque joueur note les points bonus obtenus pour les cinq **colonnes** (rangées verticales) **de 3 cases** :

- Quand une colonne de 3 cases n'est **pas complètement remplie**, le joueur ne reçoit aucun point bonus.
- Quand une colonne de 3 cases est **complète**, le joueur note le nombre de points bonus correspondant au nombre inscrit dans la case bonus.

On additionne les points des trois rangées de couleur et les points bonus. Il faut ensuite soustraire les points pour les éventuels coups manqués (moins 5 points pour chacun). Le joueur qui cumule le plus de points gagne la partie.



Dans la rangée orange, Emma a noté 4 nombres, ce qui lui rapporte 4 points. Dans la rangée jaune, elle a rempli toutes les cases. Elle reçoit pour cela le nombre de points inscrit dans la case toute à droite, c'est-à-dire 16 points. Dans la rangée violette, elle a inscrit 6 nombres. Cela lui rapporte 6 points. Emma a complété trois colonnes de 3 cases. Elle reçoit pour chacune de ces colonnes le nombre de points inscrit dans la case bonus, soit 5, 10 et 12 points. Pour ses deux coups manqués, Emma doit déduire en tout 10 points. Son résultat final est de 43 points.



© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
D-90768 Fürth-Dambach
www.nsv.de

Auteur : Uwe Rapp et Bernhard Lach
Illustrateurs : Oliver Freudenreich

Adaptation et distribution
pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 12-2016