

COMBO COLOR



RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL


- 4 feutres effaçables
- 18 plateaux de jeu recto-verso (36 aventures - 6 univers)
- 1 effaceur
- 1 règle du jeu


BUT DU JEU


Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a... égalité!

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Chaque joueur prend un feutre effaçable.
- Un plateau est placé au centre de la table. (Les univers sont décomposés en 6 plateaux de 3 difficultés progressives. Pour votre première partie, il est conseillé de commencer par le plateau numéro 1, puis de progresser vers le plateau numéro 6 de votre univers préféré.)

 Niveau Apprenti
36 cases - 2 à 4 joueurs

 Niveau Champion
48 cases - 2 à 4 joueurs

 Niveau Légende
60 cases - 3 à 4 joueurs

Chaque joueur colorie son emplacement :



- Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Coloriez une case à tour de rôle. Vous pouvez colorier :

Une case avec une flèche

OU

Une case qui touche une case déjà coloriée
(par vous ou par un autre joueur)



FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cases sont coloriées, la partie est terminée et on passe au décompte des points
(se référer au paragraphe page suivante).

TABLEAU DE TOURNOI

Pour les experts du jeu Combo Color, l'expérience continue avec les tournois !
Défiez vos amis sur un univers entier ou sur un niveau de jeu, tous univers confondus !
Ces 6 tableaux sont à votre disposition pour reporter vos points.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				



CALCUL DES POINTS

Dès que la dernière case est coloriée, chacun reporte ses points et compte son butin :

	x	+1					-1
Explication du symbole	Multipliez les symboles collectés ; le résultat correspond aux points que vous gagnez.	Chaque symbole collecté vous fait gagner 1 point.	Si les cases que vous avez coloriées vous permettent de relier plusieurs symboles, chaque étoile vous fait gagner 1 point.	Chacune des cases que vous avez coloriées et qui est reliée au symbole vous fait gagner 1 point, même si elle ne touche pas directement le symbole.	Plus vous coloriez de symboles, plus vous gagnez de points : 1 symbole = 1 pt 2 symboles = 3 pts 3 symboles = 6 pts 4 symboles = 10 pts 5 symboles = 15 pts 6 symboles = 20 pts 7 symboles = 25 pts 8 symboles = 30 pts	Pour gagner un symbole, il faut avoir colorié plus de cases adjacentes à ce symbole que les autres joueurs. En cas d'égalité, tous les ex-aequo gagnent les points indiqués.	Chaque symbole collecté vous fait perdre 1 point.
Exemple de calcul de points de l'univers NÉO TOKYO	 = 6 pts	 = 3 pts	 = 10 pts	 = 5 pts	 = 6 pts	 = 5 pts	-1 -2 = -3 pts

Récapitulatif des symboles par univers

NÉO TOKYO	x						
SAFARI	x						
DONUT'FEST	x						
MÉTRO, BOULOT, DODO	x						
LES OLYMPIADES DE LA TABLE IMMONDE	x						
VERSAILLES AU TEMPS DE LOUIS XIV	x						



LE COIN DES AUTEURS ET DES ILLUSTRATEURS

AUTEURS

Lorsque Laurent et Charles ont créé le concept original *Colorage*, qui se décline dans différents jeux comme *Combo Color*, ils ont rapidement pris conscience qu'ils pouvaient intégrer de très nombreuses mécaniques à leur jeu. En effet, ce jeu, qui n'a qu'une seule règle de proximité, renouvelle l'expérience et le plaisir ludiques à chaque tableau. Mais ce jeu est novateur aussi par sa façon de jouer... simplement en vous appropriant des cases en les coloriant.

Charles Chevallier est l'auteur d'une trentaine de jeux édités, parmi lesquels des succès comme *Intrigo* (CNJ 2010), *Abyss* (Double 6 2015) ou *Kanagawa* (Jocul anulvi 2016). Charles poursuit en parallèle une carrière d'architecte dans les Yvelines. Sa palette est reconnaissable à des mécaniques simples mariées à des thèmes issus de la culture populaire.

Laurent Escoffier conçoit des jeux depuis plus de vingt ans. Son jeu le plus connu est probablement *Loony Quest* (Prix Spécial du Jury Cannes 2015). Son style est souvent en lien avec le dessin ou l'art pictural. Pas très étonnant étant donné qu'il exerce aussi la profession de directeur artistique à Paris.

ILLUSTRATEURS

MINTE : NÉO TOKYO + SAFARI + DONUT'FEST

MINTE est un studio de créatifs établi à Pune (Inde) depuis septembre 2014, travaillant notamment dans les domaines de la préproduction, de la bande dessinée et de l'animation 2D.

Co-fondé par Brice Poisson et Josselin Azorin-Lara, le studio combine un management international de passionnés regroupant les meilleurs talents indiens d'aujourd'hui. Plus d'infos sur le site www.minte.co

BISHOP PARIGO : MÉTRO, BOULOT, DODO

Bishop Parigo, de son vrai nom Nicolas Poirier, est un artiste parisien. Spécialisé dans l'univers contemporain urbain, il évolue dans un monde coloré où règnent sourire et insouciance. Il a fait de ses petits oiseaux sa marque de fabrique, incitant les spectateurs à redécouvrir leur âme d'enfant. Considéré comme créateur touche-à-tout, Bishop Parigo affirme son style partout, et sur tout! Au cours des 10 dernières années, l'artiste a su tester tout un tas de supports : toiles, papiers, bois, béton, textiles, art toys... Il a su évoluer sans jamais réellement changer, ce qui lui a valu de belles collaborations avec Posca, CASIO G-Shock, Eastpak, Molitor, Les Enfoirés (Restos du Cœur), Pullin, etc.

ADRIEN GIROD : LES OLYMPIADES DE LA TABLE IMMONDE

Adrien GIROD est concept artist et designer pour l'industrie du jeu vidéo, aussi bien sur des productions Mobile que console et PC. Après avoir fait un détour par la République tchèque et l'Allemagne, il est aujourd'hui installé à Paris où il travaille pour les futurs projets d'Ubisoft. Participer à la création de ce jeu de plateau était une très bonne occasion pour lui de s'essayer à un autre genre d'œuvre collective.

INKIE : VERSAILLES AU TEMPS DE LOUIS XIV, LA MAGIE DE L'EAU

Delphine a toujours su qu'elle voulait faire un métier artistique sans trop savoir lequel. Entre stylisme, architecture et pub... son cœur balançait. À 18 ans, elle intègre une école d'arts graphiques et se forme aux métiers de la pub. Elle décroche son premier job chez BETC comme assistante, puis devient directrice artistique chez Publicis. Elle a toujours continué à dessiner. En 2014, elle devient officiellement illustratrice et rejoint l'agence Marie Bastille sous le nom d'Inkie. Parmi ses clients : Uniqlo, Chase Pay, Stylist et Beaux-arts magazine, Gallimard, Crédit Agricole, la CNAM, Emmaüs Solidarité, Théâtre Point Virgule, Dacia...

UN MOT DU CHEF

Ce jeu a été réalisé avec notamment (la liste étant bien trop longue et la place donnée par la graphiste bien trop courte) : 100.000 grains de café qui ont donné 999 tasses de café et un café allongé (erreur), un barbecue coréen, une visite au château de Versailles, un karaoké à Séoul, des rencontres d'auteurs et d'éditeurs formidables (et patients), d'illustrateurs illustres, 300 bombes de colle pour prototype, 2.345 feutres testés, un brocoli, 843 heures de maquette, 8 litres de glace, de formidables chefs de projets (sans qui les idées ne sont rien), de téméraires testeurs, d'une graphiste-compteuse de cases au caractère bien trempé de Talent-sur-Loire.

© Asmodee Group 2019

Un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier sous licence Ilinx Editions Copyright ©2019

Illustrateurs : Minte, Inkie, Bishop Parigo, Adrien Girod

