

## **Bling Bling Gemstones !**

**Auteur** : Justin Oh et créé par Gemblo, Inc

**Illustration et Conception Graphique par** Moosn ! (fabriqué en Corée)

[www.gemblo.com](http://www.gemblo.com)

**KOREA BOARD GAMES**

한국총판(distributeur)

코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 성동리 331-2 | 전화 : (031) 965-7455 | 팩스 : (031) 965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com) | [www.akongdakong.co.kr](http://www.akongdakong.co.kr)

[www.divedice.com](http://www.divedice.com) | [www.boardgamemall.co.kr](http://www.boardgamemall.co.kr)

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :

Un party-game familial dans lequel il faut récupérer des pierres précieuses sans faire tomber les piliers en pierre.

### **Contenu**

- 9 piliers en pierre
- 36 blocs de gemmes (rouge, rose, & transparent : 12 de chaque)
- 1 bloc de fondations
- 1 pioche pour les gemmes
- 1 livret de règles

### **Mise en place**

- Assemblez les gemmes sur le piliers comme indiqué sur l'image A.
- Mélangez bien les couleurs et les endroits lorsque vous assemblez les pièces ensemble, et surtout ne placez pas trois gemmes de la même couleur sur un pilier.
- Placez les 9 piliers ainsi assemblés sur le bloc de fondations comme indiqué sur l'image B.

### **But Du Jeu**

-Gagnez le plus de points en frappant et faisant tomber les gemmes avec la pioche, mais sans faire s'écrouler les piliers.

### **Comment jouer**

-Jouez dans le sens horaire, chacun votre tour, chaque joueur frappe deux fois et essaye d'obtenir un maximum de gemmes.

-Système de points : Une gemme rouge vaut 3 points, une rose vaut 2 points et une transparente vaut 1 point. Un pilier qui est tombé vaudra -10 points.

-Placez les pièces tombées devant chaque joueur, pour pouvoir faire les comptes à la fin de la partie.

### **Fin du jeu**

-Lorsqu'il n'y a plus de gemmes sur le bloc de fondations, la partie est terminée.

-Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. Lorsque deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur qui a joué en dernier est déclaré vainqueur.

### **Variantes**

**(1) Règle avancée** : Lorsqu'un joueur ne réussit pas, pendant son tour, à avoir des gemmes, il doit remettre une des ses gemmes (celle qui vaut le moins de points) au pied du bloc de fondations. (Si aucune gemme n'a encore été gagnée, passez cette étape). Les gemmes remises au pied du bloc de fondations sont des bonus pour le joueur suivant qui réussit à faire tomber une gemme ou plus.

**(2) Règle pour les parties à 3 joueurs (elle peut être appliquée à 6 joueurs aussi) :** Chaque joueur choisit la couleur qu'il va faire tomber. Ils gagnent +2 points par bloc de leur couleur gagné et ils perdent -1 point par bloc de la couleur des autres joueurs.

**(3) Règle de la condition de couleur :** Utilisez cette règle pour ne pas rechercher la couleur des gemmes déjà obtenue. (Ex : si le dernier joueur a gagné un bloc rouge et un rose, le joueur suivant doit absolument chercher à gagner un bloc transparent. Si les trois couleurs ont été obtenues en deux coups, le tour du joueur suivant est passé et le joueur après peut chercher n'importe quelle couleur de gemme).

**(4) Règle de la condition expert :** Si une partie se joue entre un adulte et un enfant, ou un expert et un novice, les gemmes qui valent 3 points ne sont à gagner que pour le joueur novice, alors que le joueur expert ne peut rechercher que des gemmes qui valent 1 et 2 points.