

punto

2-4 joueurs · Âge 7+

Contenu

But du jeu

- 5 cartes à 2 joueurs ;
- 4 cartes à 3 ou 4 joueurs.

Mise en place

À 2 joueurs, distribuez à chacun toutes les cartes de deux couleurs.

À 3 joueurs, distribuez à chacun toutes les cartes d'une couleur, ainsi que 6 cartes de la 4ème couleur. Cette couleur est dite « neutre » et ne compte pas.

À 4 joueurs, distribuez à chacun toutes les cartes d'une couleur.

Tout le monde mélange ensuite ses cartes et les empile devant soi, face cachée.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence en retournant la première carte de son paquet et la place au centre de la table. Ensuite, chaque joueur, à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, retourne la première carte de son paquet et la joue d'une des manières suivantes :

Placement juxtaposé :

la carte doit être placée de manière à toucher au moins une carte déjà posée, soit par un côté, soit par un coin.



Placement superposé :

la carte peut recouvrir une carte déjà posée si sa valeur est strictement supérieure à celle de la carte recouverte, indépendamment de la couleur.

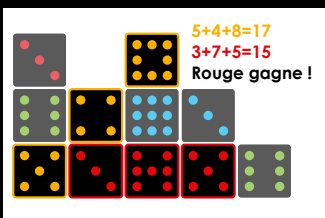


Attention, les cartes doivent tenir dans un carré de 6 x 6 cartes maximum.

Dès que quelqu'un parvient à aligner 4 ou 5 cartes (selon le nombre de joueurs) **d'une même couleur**, il remporte la manche. Cet alignement peut être réalisé horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Le vainqueur de la manche retire alors la carte avec **le plus** de points de cette ligne et la place, face visible, devant lui. Elle ne sera plus jouée par la suite.

Récupérez* toutes les autres cartes et triez-les par couleur. Rendez-les à leur propriétaire, qui les mélange (avec ses cartes restantes, le cas échéant) pour commencer une nouvelle manche. Le joueur à gau-



Lara pose son 5 jaune sur le 4 rouge et gagne.

Cette carte ne
touche aucune
autre carte.

Cette carte
serait la 7e
de la rangée.

che du vainqueur de la manche précédente joue en premier.

***À 3 joueurs, redistribuez le même nombre de cartes neutres à chacun. Les éventuelles cartes neutres restantes sont écartées du jeu. Les cartes neutres non jouées restent dans le paquet de chaque joueur.**

Fin de la partie

Le premier à remporter 2 manches est déclaré vainqueur. Mais bien sûr, libre à vous de jouer plus de manches.

Un blocage ?

Si, à son tour de jeu, un joueur ne peut pas poser sa carte, le vainqueur est celui qui a réalisé le plus de lignes de 3 cartes (ou 4 pour deux joueurs).

En cas de nouvelle égalité, celui dont ses lignes totalisent le moins de points l'emporte.

Variante en équipe (4 joueurs)

Les joueurs se répartissent en deux équipes et s'installent de manière à alterner les tours entre les équipes. Chaque équipe joue avec deux couleurs de cartes. Mélangez ces cartes, puis distribuez-les équitablement entre les deux membres de chaque équipe.

Objectif : être la première équipe à former une ligne de 5 cartes de sa couleur.

Jeu en équipe (6 ou 8 joueurs)

Les joueurs se regroupent en équipes de 2 et s'installent de façon à ce que les équipes jouent à tour de rôle. Triez les cartes par couleur. Si vous jouez à 3 équipes, mélangez 6 cartes de la couleur neutre dans chacun des 3 paquets.

Chaque équipe choisit un paquet et répartit les cartes équitablement entre ses membres.

Objectif : être la première équipe à aligner une série de 4 cartes de sa couleur.

Variante expert

Cette variante réduit le hasard et offre plus de contrôle sur les choix.

Au début de la partie, chaque joueur pioche 2 cartes.

Lors de votre tour, jouez l'une de vos deux cartes, puis piochez-en une autre dans votre paquet, de façon à toujours avoir 2 cartes en main.

DANS NOTRE GAMME DES PETITES BOÎTES MÉTAL :



GO NUTS :

L'hiver arrive ! Les écureuils se dépêchent de récupérer le plus de noisettes possible, sans attirer l'attention du casse-noix, qui peut tout leur voler.



GOLD :

La pépite de Reiner Knizia ! Aigüez votre mémoire pour ramasser de l'or et faites sauter vos adversaires à coups de dynamite.