

Matériel : 32 cartes (de 0 à 6 et les cartes -2 dans les couleurs orangé, jaune, mauve et gris), 4 crayons, 1 bloc

Les règles pour inscrire les chiffres sur la fiche sont **exactement** les mêmes que dans le jeu original. **Exclusivement** des chiffres de 1 à 18 peuvent donc être inscrits sur la fiche - le zéro, voire des chiffres négatifs ne peuvent **pas** être inscrits. Les joueurs qui connaissent le jeu original peuvent immédiatement passer au point « Préparation de la partie ». La fin de la partie et le décompte des points sont aussi les mêmes que dans le jeu original.

Inscrire des chiffres

Aucun ordre d'inscription des chiffres dans les rangées de couleur n'est imposé. On peut par exemple d'abord inscrire un chiffre à droite dans la rangée jaune, puis un chiffre au milieu de la rangée mauve, puis à gauche dans la rangée mauve, puis tout à fait à droite dans la rangée orangée, puis à gauche dans la rangée jaune, etc. Seuls les deux points suivants doivent être respectés lors de l'inscription des chiffres :

- 1) Dans une même rangée de couleur** (donc horizontalement), les chiffres doivent toujours être croissants de gauche à droite, les chiffres en double ne sont pas autorisés. On peut laisser un nombre de cases vides au choix entre les chiffres inscrits, qu'on pourra compléter ensuite (avec les chiffres correspondants).
- 2) Dans une même colonne** (donc verticalement), aucun chiffre ne doit figurer en double - cela concerne à la fois les colonnes de 2 et les colonnes de 3. Sinon, l'ordre des chiffres dans les colonnes est indifférent.

Remarque : chaque rangée de couleur comporte une case vide. Aucun chiffre ne sera inscrit dans cette case - elle reste simplement vide et ne doit pas être prise en compte. Chacune des cinq colonnes verticales de 3 comporte une case bonus (pentagone). Si une colonne de 3 est complétée avec des chiffres, le chiffre inscrit dans la case bonus rapporte des points de bonus.

Hinweis: chaque joueur peut à tout moment voir les fiches des autres joueurs. Vous trouverez une fiche correctement complétée au paragraphe « Fin de la partie et décompte des points ».

Préparation de la partie

Les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit **trois cartes**, qu'il tient **dans sa main**. **Quatre cartes** sont posées face visible au centre de la table, sous forme de **grille de 2 x 2**.

Les cartes restantes sont posées à côté comme pioche face cachée. On tire au sort le joueur qui commence.



Déroulement de la partie

Le joueur actif doit poser **précisément une** carte au choix des trois de sa main, face visible, sur une carte au choix parmi les quatre cartes de la grille de 2 x 2 (exception « Poser deux cartes », voir ci-après). La **carte posée** et les **deux cartes voisines** déterminent le score de ce tour - les trois chiffres sont additionnés. Le joueur actif annonce le total à haute voix. Il annonce aussi les couleurs représentées sur les trois cartes concernées. **Attention, très important :** le gris est par principe considéré comme une « non-couleur » et n'est pas annoncé.



Tim pose le 4 orangé en bas à droite sur le 5 mauve. Le 4 orangé et les deux chiffres voisins sont additionnés ($4+3+3 = 10$).

Les trois cartes représentent les couleurs orangé et jaune (le gris n'est pas pris en compte). Tim annonce : « Un 10 en orangé ou en jaune ».

Exception « Poser deux cartes » : si le joueur actif a dans sa main deux cartes de **même valeur**, il peut jouer ces deux cartes **directement l'une après l'autre** au cours de la même action. Il pose d'abord une de ces cartes sur une carte au choix de la grille, puis l'autre carte directement sur une carte **voisine**. La **carte posée en dernier** détermine alors (comme décrit ci-dessus) la valeur à annoncer pour ce tour (les valeurs de cette carte et des deux cartes voisines sont additionnées).

Remarque : on ne peut jamais poser plus de deux cartes.



Sarah a deux 1 dans sa main. Elle pose d'abord le 1 mauve en bas à gauche sur le 3 gris.



Puis, elle pose le 1 orangé sur le 2 orangé. Le 1 orangé et les deux chiffres voisins sont additionnés ($1+1+3 = 5$). Les trois cartes représentent les couleurs orangé, jaune et mauve. Sarah annonce : « Un 5 en orangé, jaune ou mauve ».

• **Tous** les joueurs peuvent ensuite inscrire (mais ne sont pas obligés de le faire) la somme annoncée dans **précisément une case** de leur tableau. Seules les rangées de la couleur représentée sur les trois cartes (le gris n'est pas pris en compte) peuvent être utilisées. À condition de respecter les règles d'inscription (voir « Inscrire les chiffres »), chaque joueur peut décider librement où il inscrit ce chiffre.

Attention, coup manqué : si le joueur actif ne peut ou ne veut pas inscrire le chiffre annoncé, il doit cocher un coup manqué sur sa fiche. Les joueurs non actifs ne cochent jamais un coup manqué. **Attention :** si le joueur actif pose une carte grise et si les deux cartes voisines sont également grises, aucun chiffre ne peut être inscrit pour ce tour et le joueur actif doit noter un coup manqué. La même chose s'applique si la somme annoncée devait donner 0 ou un chiffre négatif.

Le joueur actif pioche ensuite une carte (exceptionnellement deux) pour avoir de nouveau trois cartes. Puis le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le nouveau joueur actif et exécute son action comme décrit. On continue à jouer à tour de rôle comme décrit. **Remarque :** quand la pioche est épuisée, toutes les cartes de la grille (sauf les quatre visibles) sont mélangées et forment une nouvelle pioche.

Fin de la partie et décompte des points

La partie est terminée dès qu'un joueur a complété **deux rangées de couleur**. La partie est aussi terminée si quelqu'un a coché son **quatrième coup manqué** sur sa fiche.

D'abord chaque joueur inscrit les points qu'il a obtenus dans chacune des trois **rangées de couleur** :

- si une rangée de couleur **n'est pas complétée** avec des chiffres, chaque chiffre inscrit dans cette rangée compte pour un point.
- si une rangée de couleur est **entièrement remplie**, le chiffre inscrit tout à fait à droite de cette rangée indique les points obtenus par le joueur.

Chaque joueur inscrit ensuite les points de bonus pour les cinq **colonnes** (verticales) **de 3** :

- si une colonne de 3 n'est pas **complète**, elle ne rapporte aucun point de bonus.
- si une colonne de 3 est **entièrement remplie**, le joueur inscrit le chiffre de la case bonus comme points de bonus.

Les points des trois rangées de couleur et les points de bonus sont additionnés. Les points négatifs pour les coups manqués inscrits (-5 par coup) en sont déduits. Celui qui obtient le plus grand total de points gagne.



Sarah a inscrit 4 chiffres dans la rangée orangée. Cela rapporte 4 points. Elle a inscrit tous les chiffres dans la rangée jaune. Elle obtient le chiffre tout à fait à droite, soit 16 points. Elle a inscrit 6 chiffres dans la rangée mauve. Cela rapporte 6 points. Sarah a complété trois colonnes

verticales de 3. Pour cela, elle obtient respectivement les points correspondant au chiffre de la case bonus, soit 5, 10 et 12 points. Pour ses deux coups manqués, Sarah obtient 10 points négatifs au total. Le score total de Sarah est donc de 43 points.

Variante solo : toutes les règles restent exactement les mêmes. Mais la pioche est seulement épuisée **une fois**, on ne mélange pas une nouvelle fois. La partie se termine soit comme décrit, soit quand le joueur a joué toutes les cartes (y compris les cartes de sa main).