

1 à 5 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 20 mn.

CONTENU

un plateau incliné et 10 glissières; 95 jetons de 5 couleurs différentes plus 5 jetons joker; 5 jetons secrets.

BUT DU JEU

En début de partie, une couleur est assignée secrètement à chaque joueur. Chacun va faire discrètement en sorte qu'il reste le moins possible de jetons à sa couleur sur le plateau en fin de partie.

MISE EN PLACE

On positionne les 100 jetons de façon aléatoire dans les 10 glissières; les jetons sont introduits par la partie haute de la glissière marquée d'une flèche, chaque glissière en contient 10. Puis on positionne les 10 glissières sur le plateau (flèches vers le haut), en vérifiant qu'il n'y ait pas plus de 5 jetons de même couleur connectés de façon orthogonale (en verticale et/ou en horizontale). Si nécessaire, on inverse des glissières pour modifier les connections (fig. 1). Chaque joueur saisit aléatoirement un des jetons secrets et prend connaissance de la couleur qui lui est assignée. Il garde ce jeton caché jusqu'à la fin du jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur choisit un groupe de jetons de même couleur et les fait tous disparaître du plateau en les poussant par le dessus (fig. 2). Il est interdit d'éliminer un jeton isolé.

Le joueur peut supprimer tout groupe complet de 2 jetons ou plus, sans limite de nombre, et de la couleur de son choix. Un groupe est constitué de jetons orthogonalement voisins (à gauche, à droite, au dessus ou en dessous). Le joueur doit faire disparaître le groupe complet: il ne peut pas choisir ceux qu'il fait disparaître parmi un groupe donné.

Les jokers peuvent être considérés comme n'importe laquelle des 5 couleurs de jetons; au choix de celui dont c'est le tour.

Après avoir joué, le joueur récupère les jetons qu'il a fait disparaître et les dépose en face de lui, puis c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur ne peut pas passer son tour: tant que c'est possible, il faut faire disparaître un groupe de jetons connectés.

Une glissière vide ne peut couper le plateau en 2. Quand un joueur vide une glissière, il s'en saisit et la place à l'extrême droite du plateau en faisant glisser les autres glissières vers la gauche (voir fig.3).

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les pions de la couleur d'un joueur ont été retirés du plateau, celui-ci a gagné: il l'annonce et la partie prend fin.

Sinon, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun groupe de pions à éliminer; chacun révèle alors sa couleur secrète et comptabilise les jetons de sa couleur restant sur le plateau. Le joueur qui en a le moins gagne la partie (fig. 4: vert gagne). Si plusieurs joueurs obtiennent le même score, ils se départagent en comptant devant eux le nombre de jetons de leur propre couleur qu'ils ont retirés par eux-mêmes; celui qui en a retiré le moins est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont retiré le même nombre de jetons de leurs couleurs respectives, il y a alors égalité parfaite.

VARIANTES

Solitaire

Les règles sont les mêmes.

Le joueur saisit un jeton secret et essaie de retirer tous les pions de cette couleur en appliquant les règles ci-dessus.

Pour rendre le jeu plus complexe, il peut saisir 2, 3, 4 ou même les 5 jetons secrets, son objectif étant alors d'éliminer complètement toutes les couleurs imposées.

Variante pour 2 joueurs

Les règles sont les mêmes, mais chacun saisit 2 jetons secrets et jouera donc 2 couleurs secrètes. Le gagnant est le joueur qui cumule le moins de jetons de ses 2 couleurs secrètes sur le plateau en fin de partie. Si les 2 joueurs obtiennent le même score, ils comptent alors le nombre total de jetons à leurs 2 couleurs qu'ils ont retirés eux-mêmes; celui qui en a retiré le moins est le gagnant.

Variante par équipes, pour 4 joueurs

Les règles sont les mêmes, mais les joueurs jouent par équipe de 2. Chacun se saisit d'un jeton secret, prend connaissance de la couleur imposée et passe le jeton à son partenaire pour qu'il en prenne connaissance. Les membres d'une même équipe ne jouent pas successivement. L'équipe gagnante est celle qui, en fin de partie, comptabilise sur le plateau le moins de jetons de ses 2 couleurs secrètes. Si les 2 équipes obtiennent le même score, on compte le nombre total de jetons de leurs 2 couleurs retirés par elles-mêmes; celle qui en a retiré le moins est gagnante.

1 - 5 spelers vanaf 8 jaar – speelduur: 10 tot 20 min.

INHOUD

een hellend speelbord en 10 verwijderbare schuiven ; 95 fiches in 5 verschillende kleuren + 5 jokerfiches ; 5 geheime fiches.

DOEL VAN HET SPEL

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler een geheime kleur toegewezen. Het is de bedoeling dat iedere speler zo subtiel mogelijk ervoor zorgt dat er aan het eind van het spel zo min mogelijk fiches van zijn kleur op het bord over zijn.

VOORBEREIDING

Iedere speler neemt willekeurig één van de geheime fiches. De kleur die hierop staat is zijn kleur. Hij houdt dit fiche verborgen tot aan het eind van het spel. Op willekeurige wijze worden 100 fiches geplaatst, in elke schuif 10, via de bovenzijde van de schuiven die met een pijl is aangegeven. Vervolgens worden de 10 schuiven in het bord geplaatst (met de pijl omhoog). Er mogen niet meer dan 5 fiches van dezelfde kleur aaneengesloten (verticaal en/of horizontaal) op het speelbord liggen. Indien nodig de schuiven van plaats verwisselen zodat aan deze voorwaarde wordt voldaan (fig. 1).

SPELVERLOOP

Er wordt geloot wie er mag beginnen. Speel met de klok mee. Om de beurt kiezen de spelers een groepje fiches van dezelfde kleur en verwijderen deze van het bord door erop te drukken (fig. 2). Het is verboden om één enkel fiche te verwijderen.

De speler kan elk volledig groepje van 2 of meer fiches van een kleur naar keuze verwijderen. Een groepje is samengesteld uit een reeks (verticaal en/of horizontaal, erboven, eronder) aaneengesloten fiches. De speler moet het groepje fiches in zijn geheel verwijderen.

De jokerfiches kunnen alle 5 de kleuren zijn; de speler die aan de beurt is, mag de kleur ervan bepalen.

Wanneer de speler aan de beurt geweest is, legt hij de fiches die hij heeft verwijderd voor zich neer en mag de volgende speler.

Een speler mag geen beurt overslaan: hij moet proberen een groepje met zoveel mogelijk aaneengesloten fiches te verwijderen.

Een lege schuif mag het bord niet in tweeën delen. Wanneer een speler een schuif heeft leeggemaakt, moet hij deze aan de uiterste rechterzijde van het bord plaatsen en alle andere schuiven een plaatsje naar links opschuiven (zie fig. 3).

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer alle fiches van één kleur van het bord verwijderd zijn, maakt de winnende speler zich bekend en is het spel afgelopen.

Anders gaat het spel door totdat geen enkel groepje fiches meer verwijderd kan worden; iedereen laat dan zien welke kleur hij heeft en de resterende fiches op het bord worden geteld. De speler met de minste fiches op het bord heeft het spel gewonnen (fig. 4: groen wint). Wanneer meerdere spelers evenveel fiches overhouden, moeten ze tellen hoeveel fiches van hun eigen kleur ze zelf hebben verwijderd. Degene die de minste eigen fiches heeft verwijderd heeft gewonnen. Als twee of meer spelers ook evenveel fiches van hun eigen kleur hebben verwijderd, is het spel geëindigd in gelijkspel.

VARIANT VOOR 1 SPELER

De spelregels zijn hetzelfde.

De speler pakt een geheim fiche en probeert alle fiches van deze kleur te verwijderen volgens bovengenoemde regels.

Om het spel ingewikkelder te maken kan hij 2, 3, 4 of zelfs 5 geheime fiches nemen, waarbij hij moet proberen om alle fiches van al deze kleuren te verwijderen.

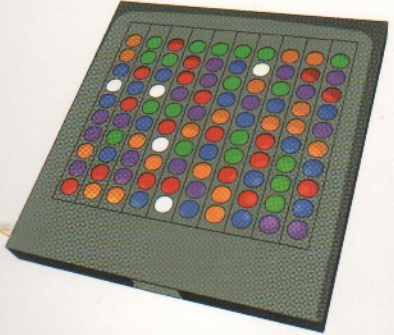
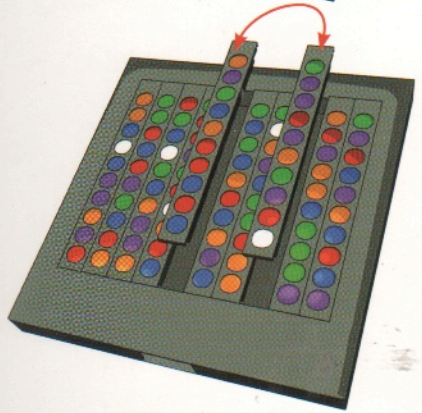
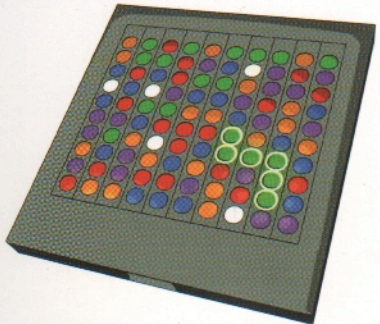
Variant voor 2 spelers

De spelregels zijn hetzelfde, maar beide spelers pakken 2 geheime fiches en spelen dus met 2 geheime kleuren. De winnaar is de speler, van wie aan het eind van het spel de minste fiches van zijn twee geheime kleuren op het bord over zijn. Wanneer beide spelers evenveel fiches overhouden, tellen ze hoeveel fiches van hun twee geheime kleuren ze zelf hebben verwijderd; degene die de minste eigen fiches heeft verwijderd, heeft gewonnen.

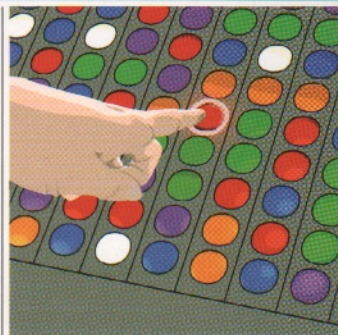
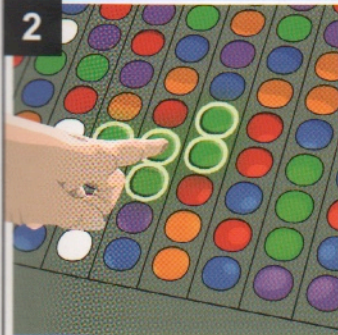
Variant voor 2 teams van 2 spelers

De regels zijn hetzelfde maar de spelers spelen in teams van 2 personen. Iedere speler neemt een geheim fiche, zowel hijzelf als zijn medespeler mogen zien welke kleur er op het fiche staat. De spelers van een team zijn nooit na elkaar aan de beurt. Het winnende team is het team dat aan het eind de minste fiches van de 2 geheime kleuren op het bord heeft. Indien beide teams evenveel fiches hebben, wordt geteld hoeveel fiches van beide kleuren ze zelf hebben verwijderd; het team dat de minste eigen fiches heeft verwijderd, heeft gewonnen.

1



2



3

