



on the dot

Règle du jeu

De 1 à 6 joueurs • A partir de 8 ans

Matériel

- 10 cartes « Combinaison » d'initiation avec un dos de couleur « jaune »
- 54 cartes « Combinaison »
- 24 cartes transparentes avec 4 bords de couleurs différentes

But du jeu

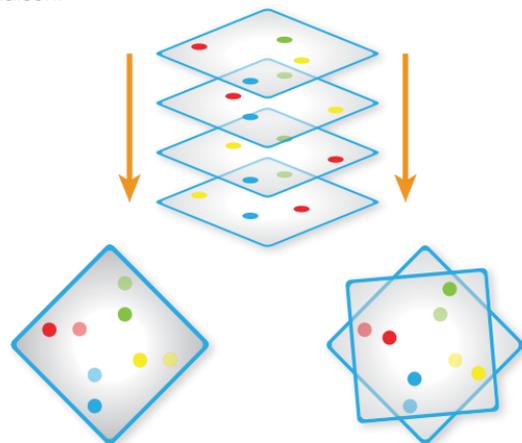
Les joueurs doivent superposer leurs quatre cartes transparentes pour reproduire le plus vite possible l'image fidèle d'une carte « Combinaison » placée au centre de la table.

Vous pouvez jouer en solitaire ou bien contre d'autres joueurs. Dans les deux cas, les mêmes règles de base s'appliquent:

1. Vous devez utiliser vos quatre cartes transparentes pour reproduire la combinaison.
2. On peut tourner dans tous les sens les quatre cartes transparentes.
3. On doit impérativement empiler bord à bord ses quatre cartes transparentes.

Exemple:

Superposition des quatre cartes transparentes pour former une combinaison.



Superposition correcte

Superposition incorrecte



Conseil de jeu

Pour les premières parties nous vous conseillons de jouer avec les cartes « Combinaison d'initiation », qui vous permettront de commencer avec des figures plus simples.

Mode Compétition (2 à 6 joueurs)

L'objectif est d'être le premier joueur à gagner cinq cartes « Combinaison ».

Mélangez les cartes « Combinaison » et placez-les en un seul paquet au centre de la table. Distribuez à chaque joueur un set de 4 cartes transparentes à bords de mêmes couleurs.

Retournez la première carte du paquet. Chaque joueur doit, le plus vite possible, empiler bord à bord ses quatre cartes transparentes afin de reproduire le motif de la carte « Combinaison » visible.

Important: Vous ne devez pas recouvrir la carte « Combinaison » avec vos cartes transparentes.

Dès qu'un joueur pense avoir réussi à reproduire le motif central, il tape la carte au centre de la table en annonçant « STOP » !

Les autres joueurs s'arrêtent immédiatement de jouer et contrôlent alors le résultat du joueur qui a annoncé « STOP » :

- Si ce joueur a réussi à reproduire correctement le motif, il gagne la carte visible : il la prend et la place sur la table devant lui. La manche est terminée.
- Si ce joueur a commis une erreur, il est exclu de la manche et celle-ci continue sans lui jusqu'à ce qu'un autre joueur réussisse à reproduire le motif.

Le gagnant d'une manche retourne alors la carte du dessus du paquet pour lancer la manche suivante. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait collecté cinq cartes. Il est alors déclaré vainqueur.

Variante

Retournez autant de cartes « Combinaison » qu'il y a de joueurs.

Au top départ, chacun tente de reproduire la figure de son choix. Dès que l'un des joueurs a réussi à reproduire l'une des cartes « Combinaison », il prend la carte correspondante et en retourne une nouvelle face visible au centre de la table.

Le premier à remporter cinq cartes gagne la partie.



Mode Solitaire

Prenez un set de 4 cartes à bords de mêmes couleurs ainsi qu'un chronomètre, un minuteur ou n'importe quel instrument vous permettant de déterminer une durée.

Placez ensuite le paquet de cartes « Combinaison » face caché à portée de main. Choisissez une limite de temps pour votre jeu (par exemple 5 ou 10 minutes), lancez votre chronomètre et retournez la première carte « Combinaison » du paquet.

Tentez de reproduire le maximum de combinaisons possibles durant le temps que vous avez choisi et retournez une nouvelle carte après chaque figure réussie. Lors de vos parties suivantes, vous pouvez essayer de réaliser plus de figures sur la même durée.

Un jeu de Dominique Bodin
Illustré par Sherwin Soy

Plus d'informations sur notre site:
www.cocktailgames.com



Cocktail Games
2, rue du Hazard
F-78000 Versailles
www.cocktailgames.com
© 2012 Cocktail Games
All rights reserved.