



Règles en vidéo:

MATÉRIEL

45 tuiles **Chiffre**



Dos

Face Chiffre



x15

x13

x11

x9

15 tuiles **Bombe**



Dos

Face explosion



x5

x4

x3

x3

35 tuiles **Coupe** (7 par joueur)



Dos

Face Coupe



3 tuiles **Bombe Avancée**



Dos

Face explosion



BUT DU JEU

Vous avez 5 Coupes de votre couleur visibles à la fin de votre tour ? BRAVO ! C'est gagné !

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur **choisit une des 5 couleurs**      et prend les 7 tuiles Coupe de cette couleur qu'il place en pile face à lui **1**.

2. Mélangez les tuiles Chiffre, chaque joueur pioche 3 tuiles Chiffre **313** qu'il garde secrètement en main **2**. Puis formez une pioche face cachée  accessible à tous les joueurs **3**.

3. Mélangez les tuiles Bombe. Puis formez une pioche face cachée  accessible à tous les joueurs **4**.

NOTE : Pour les premières parties, nous vous conseillons de ne pas jouer avec les Bombes avancées (voir Aide de jeu).

4. Piochez dans les 2 piles (4 tuiles Chiffres et 1 Bombe) et disposez-les au centre de la table (Chiffres visibles et Bombe cachée) comme illustré dans le schéma **5**.

Mise en place initiale pour 3 joueurs



5. Le plus jeune joueur commence la partie.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

À votre tour, suivez les **3 étapes** suivantes :

ÉTAPE 1 ▶ Placer une tuile Chiffre de votre main :

Placez la tuile Chiffre de votre choix face visible, adjacente en **ligne ou colonne** à une autre tuile de n'importe quel type (Coupe, Bombe, Chiffre).

Si votre tuile Chiffre touche d'autres Chiffres en ligne ou en colonne, additionnez-les jusqu'à croiser une Bombe, une Coupe ou un vide.

Note : on compte uniquement en ligne ou en colonne.

Exemples
de placements



ATTENTION, en posant un Chiffre :

✗ : Le total des chiffres adjacents (en ligne ou en colonne) ne doit jamais dépasser 5 !

✗ : Le Chiffre ne peut pas être posé s'il ne touche aucune autre tuile en ligne ou colonne.

✓ : Vous réalisez un 5 en additionnant les Chiffres adjacents (en ligne ou en colonne), BRAVO ! Réalisez la séquence correspondante de l'**ÉTAPE 2** (pages 5 à 11).

✓ : Vous ne réalisez aucun 5 ? Ce n'est pas grave, **passez directement à l'ÉTAPE 3** (page 12).

Si total = 5 ($1/4$)

ÉTAPE 2 Une seule extrémité libre :

Placez d'abord une tuile Coupe à votre couleur, face Coupe visible, à l'extrémité libre.

Retournez ensuite l'autre tuile, Coupe ou Bombe, de l'autre extrémité.

Si c'est une Bombe et qu'elle est retournée face Explosion, vous **devez** activer son effet !

CONSEIL : Tentez de retourner vos Coupes face visibles pour l'emporter ou de retourner face cachée celles de vos adversaire pour les empêcher de gagner.

UNE SEULE EXTRÉMITÉ LIBRE

À l'étape 1, le joueur a posé le **Chiffre 2** ①. Il réalise un 5 en ligne (3+2). À l'étape 2, il place **sa Coupe** ② à l'**extrémité libre**, puis retourne la tuile ③ à l'autre extrémité.

A) Dans cet exemple, la tuile retournée est une Bombe



B) Dans cet exemple, la tuile retournée est une Coupe



Si total = 5 (2/4)

ÉTAPE 2 Deux extrémités libres :

Placez d'abord une tuile Coupe à votre couleur, face Coupe visible, à l'extrémité de votre choix.

Ensuite, piochez la 1^{ère} tuile Bombe et placez-la face Explosion, à l'autre extrémité.

Vous **devez** activer son effet !



DEUX EXTRÉMITÉS LIBRES

ÉTAPE 1

Extrémité
libre



ÉTAPE 2



Ici, à l'étape 1, le joueur a posé le **Chiffre 4** ①. Il réalise un 5 en colonne (4+1).

À l'étape 2, il pose **sa Coupe** ② à l'extrémité de son **choix** et pose **une Bombe** ③ à l'autre extrémité.

REMARQUE : dans cette situation, en posant la Bombe piochée, le joueur doit activer son effet et devra donc malheureusement retourner **sa propre Coupe** face cachée ④ (voir Aide de jeu : Effets des tuiles Bombes).

Si total = 5 (3/4)

ÉTAPE 2 Deux extrémités occupées :

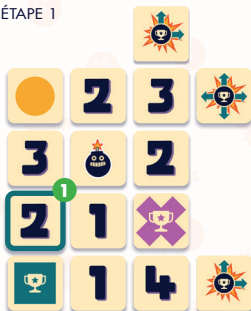
Retournez les deux tuiles aux extrémités, Coupes ou Bombes.

Si c'est une Bombe et qu'elle est retournée face Explosion, vous **devez** activer son effet !



DEUX EXTRÉMITÉS OCCUPÉES

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



Ici, à l'étape 1, le joueur a posé **le Chiffre 2** ①. Il réalise un 5 en colonne (3+2).

À l'étape 2, les 2 extrémités étant déjà occupées, il retourne les 2 tuiles présentes ②. Dans cet exemple, il retourne **la Coupe bleue** et **la Coupe jaune**.

Si total = 5 (4/4)

ÉTAPE 2 ➤ 5 en ligne + 5 en colonne :

Résolvez-les, une à la fois, dans l'ordre de votre choix.

5 EN LIGNE + 5 EN COLONNE

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



Ici, à l'étape 1, le joueur a posé **le Chiffre 3** ①. Il réalise deux 5 ! 1 en ligne et 1 en colonne (3+2).

À l'étape 2, il pose **sa Coupe** ② à l'**extrémité de son choix** et pose **une Bombe** ③ à l'**autre extrémité**. Il fait cela une seconde fois pour le 5 qu'il réalise en colonne (④ et ⑤) !

ÉTAPE 3 Piocher une nouvelle tuile Chiffre :

Piochez 1 tuile Chiffre pour terminer votre tour.

GAGNER LA PARTIE

**Si, à la fin de votre tour, vous avez au moins
5 tuiles Coupe à votre couleur face visible,
vous gagnez immédiatement !**



EFFETS DES TUILES BOMBE

Lorsqu'une Bombe est placée ou retournée sur sa face Explosion, activez son effet immédiatement :



Retournez n'importe quelle **tuile Coupe** dans la zone de jeu.



Retournez **toutes les Coupes** dans les directions indiquées par les flèches. **TOUTES les Coupes** se trouvant sur la ligne et/ou colonne sont retournées.

Cela signifie que plusieurs Coupes peuvent être retournées !

RAPPEL : le joueur qui place ou retourne une de ces Bombes choisit son sens d'orientation.

NOTE : l'effet d'une Bombe est obligatoire !

Une Bombe peut donc retourner des tuiles face Coupes cachée ou face Coupe visible et ainsi faire gagner ou perdre l'avantage aux joueurs !

Bombe avancée :



Choisissez **une autre Bombe** en jeu et retournez-la. Si vous la retournez sur sa face Explosion, vous devez activer son effet.



Face cachée



Face explosion



FAQ

Q. Que faire si vous faites un 5 et que vous devez poser une tuile Coupe mais que vous n'en avez plus ?

R. Une tuile Bombe devra être posée à la place de votre Coupe !

Q. Que faire si la pioche de tuiles Chiffre est épuisée ?

R. Continuez à jouer avec les tuiles Chiffre en main !

Si plus aucun joueur n'a de Chiffre en main, le joueur avec le plus de Coupes visibles gagne la partie !
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Auteur : **Fabrice Puleo**

Illustrateur : **Sylvain Leroy**

Design graphique : **Laura Arrescurrenaga**

Direction éditoriale : **Cédric Basso**

Production : **Publishing Technology & Solutions**



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Retrouvez
les dernières
versions de toutes
nos règles en
scannant ce code
QR !

