

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CAPCOLOR



BIENVENUE
À BORD,
MATELOTS!

Règle du jeu

Préparation

Chaque joueur prend un feutre de couleur différente et vous êtes prêts à démarrer!



Comment jouer ?

Le plus jeune commence.

À votre tour, vous devez colorier une case de l'île. Après quoi, vous passez la main au joueur suivant.

Vous avez le droit de colorier :

- soit une case avec une flèche,
- soit une case qui touche une case déjà coloriée (par vous ou par un autre joueur, c'est égal !)

Calcul des points

Le jeu est terminé dès que la dernière case du plateau est coloriée. On passe alors au calcul des points, pour lequel il y a plusieurs sources :

1 pomme = 1 pt.

Multipliez vos clés par vos coffres , le résultat correspond à vos points.

Si vous réussissez à relier plusieurs pyramides avec vos cases, chaque pièce vous rapporte 1 pt.

Et enfin, chaque épée vous fait perdre 1 pt.

Victoire

Le joueur totalisant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a égalité !

Exemple de calcul des points :

$$\text{Pomme} + \text{Pomme} = 3 \text{ pts}$$

$$\text{Clé} \times \text{Coffre} = 6 \text{ pts}$$

$$\text{Pyramides reliées} = 10 \text{ pts}$$

Total = 19 pts

CAPCOLOR Expert

Page 24, d'autres règles s'ajoutent pour des parties plus stratégiques. Astuce : toutes les îles vertes peuvent se jouer en mode expert si on ajoute la règle du plus grand territoire.

Jeux pour 2 à 4 joueurs

CAPCOLOR	p. 3
CAPCOLOR Expert	p. 24
CAPCOLOR Super défi	p. 46

Jeux solo

CAP10	p. 23
CAP10 Expert	p. 45
Solutions	p. 50



www.ilixeditions.com
ilix éditions - SCOP ARL
49 chemin des Glaises
91130 Ris-Orangis
Associés :
Adèle Perché,
Antoine Bauza,
Natacha Deshayes

Directrice de la publication :
Natacha Deshayes
Auteurs :
Charles Chevallier
Laurent Escoffier
Illustrateur :
Vincent Dutrait

Directeur de collection :
Sébastien Pauchon
Concepteur logiciel :
Fabien Riffaud
Level designer CAP10 :
Patrice Pain
Metteur en pages :
Laurent Escoffier

Imprimé en France
M2R2 - 7 rue Condorcet
91350 Grigny
Dépôt légal à la date de parution
ISSN en cours
d'attribution

La reproduction totale ou partielle de ce magazine est interdite sans l'autorisation écrite de ilix Éditions. Les marques CAP10 et CAPCOLOR sont des marques déposées par ilix Éditions, tous droits réservés.

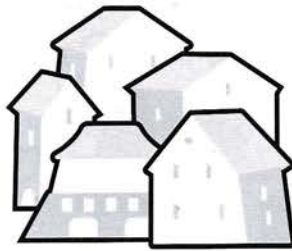


HARDI MES BRAVES!



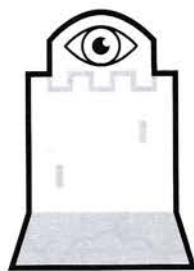
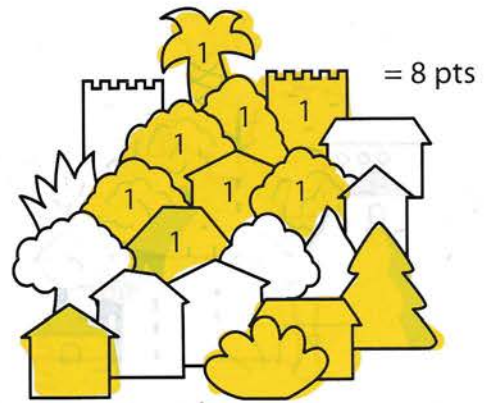
CAPCOLOR *Expert*

2 nouvelles façons de gagner des points s'ajoutent aux précédentes.



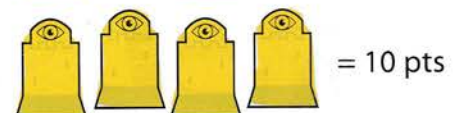
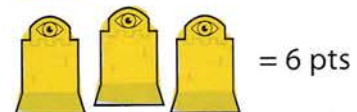
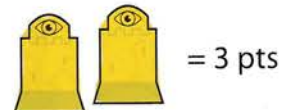
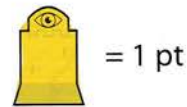
Le plus grand territoire

Votre plus grand groupe de cases qui se touchent vous rapporte 1 point par case.



Les tours de guet

Plus vous coloriez de tours de guet, plus vous gagnez des points.



(puis 5 pts par tour supplémentaire)