

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



FIN D'UN TOUR DE JEU

Les joueurs ayant choisi le symbole gagnant reçoivent chacun 1 carte IMAGE prise au-dessus de la pile. Si aucun symbole n'a été gagnant, l'image est retirée du haut de la pile et placée dans la boîte du jeu.

Dans tous les cas, tous les joueurs posent ensuite la carte SYMBOLE qu'ils viennent de jouer à droite des cartes SYMBOLE posées devant eux, faces visibles, et reprennent en main celle située le plus à gauche.

Un nouveau tour de jeu commence alors immédiatement avec la nouvelle image située en haut de la pile.

FIN DE LA PARTIE

Dès que la pile de cartes IMAGE est vide, la partie est terminée. Si à la fin du dernier tour de jeu, des gagnants n'ont pas pu recevoir leur carte IMAGE, utilisez les cartes situées dans la boîte du jeu. À la fin de la partie, le joueur ayant accumulé le plus de cartes IMAGE est déclaré vainqueur !

VARIANTE EXPERT

En mode Expert, placez 3 cartes SYMBOLE, faces visibles, devant vous. Vous ne disposerez alors que de 3 cartes SYMBOLE en main.

VARIANTE À 2 JOUEURS

À deux joueurs, le jeu devient collaboratif.

Un point est marqué lorsque le même symbole est choisi par les deux joueurs. La partie est remportée si le score final s'élève à 22 points.

© 2016 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. CONTRAST est une marque déposée.

Toute reproduction, même partielle est interdite.

Illustrations : Cirodella, Anamel, Jr Casas, Saphatthachat, Kpg Ivary



PINK MONKEY
GAMES

FR - 22043776

Règles du Jeu



PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur dispose de 6 cartes représentant les 12 symboles suivants :



ROUGE



JAUNE



LOURD

LÉGER



BLEU



VERT



GROS

FIN



GRAND



PETIT



ROND

CARRÉ

Une par une, des images sont découvertes au centre de la table. Chaque joueur doit alors choisir parmi ses symboles celui qui lui semble correspondre le mieux à l'image. Le symbole majoritaire, mais non choisi par tous les joueurs, rapporte 1 point.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Prenez les cartes IMAGE et placez-les en une pile au centre de la table. Retirez le nombre suivant de cartes du haut de la pile et placez-les dans la boîte du jeu : À 2 joueurs : retirez 30 cartes, à 3 joueurs : 26, à 4 joueurs : 22, à 5 joueurs : 18, à 6 joueurs : 14 cartes.

Distribuez à chaque joueur les 6 cartes SYMBOLE d'une même couleur. Chaque joueur, sans les regarder, mélange ses cartes SYMBOLE et en place 2, faces visibles, alignées horizontalement devant lui.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se rapporte à l'image située en haut de la pile de cartes IMAGE. Les joueurs choisissent en même temps, parmi les 8 symboles qu'ils ont en main, celui qui leur semble correspondre le mieux à l'image. Ils posent alors la carte devant eux, face cachée, en prenant soin de placer le symbole choisi au plus près du centre de la table.

Dès qu'il ne reste plus qu'un joueur n'ayant pas encore posé sa carte, tous les autres comptent à voix haute «1, 2, 3». Si à 3, le dernier joueur n'a pas posé sa carte, il est exclu du tour de jeu.



Les joueurs retournent ensuite leur carte pour dévoiler les symboles choisis (retournez votre carte comme on tourne la page d'un livre pour que le symbole choisi demeure le plus proche du centre de la table).



Le symbole gagnant est alors celui qui a été choisi par le plus grand nombre de joueurs, sans avoir été choisi par l'ensemble des joueurs.

Exemples dans une partie à 5 joueurs :

- Si on retrouve sur la table 2 CARRÉS, 1 JAUNE, 1 VERT et 1 LÉGER, le symbole gagnant est le CARRÉ.
- Si on retrouve sur la table 2 CARRÉS, 2 JAUNES et 1 VERT, aucun symbole n'est gagnant.
- Si on retrouve 5 CARRÉS, aucun symbole n'est gagnant.

Exception : Dans une partie à 3 joueurs et si un joueur a été exclu du tour de jeu, le symbole gagnant est celui qui a été choisi par les 2 joueurs restant.