2 à 4 joueurs

15 minutes

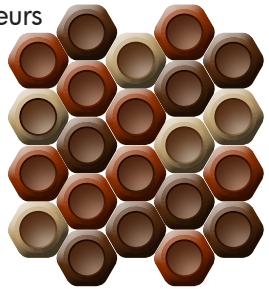
9 ans et plus

UN JEU DE
CHARLES CHEVALLIER



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 16 gobelets correspondants. Les autres sont laissés dans la boîte. On joue avec les gobelets retournés.



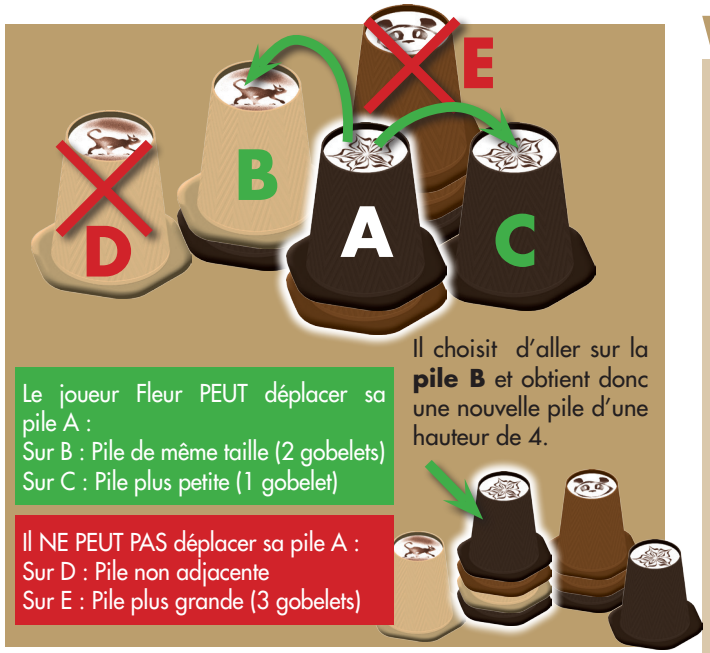
Disposez tous les gobelets des joueurs au hasard, les uns à côté des autres, de manière à ce que leurs côtés se touchent sans laisser d'espace vide. Essayez de bien équilibrer la répartition des couleurs.

Une fois tous les gobelets posés, les joueurs vont jouer à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus gros buveur de café.

DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, chaque joueur saisit un gobelet ou une pile de gobelets de sa couleur (couleur du gobelet supérieur) et le pose sur un gobelet ou une pile adjacente (quelle que soit sa couleur), seulement si sa pile est de hauteur supérieure ou égale à la pile adjacente.

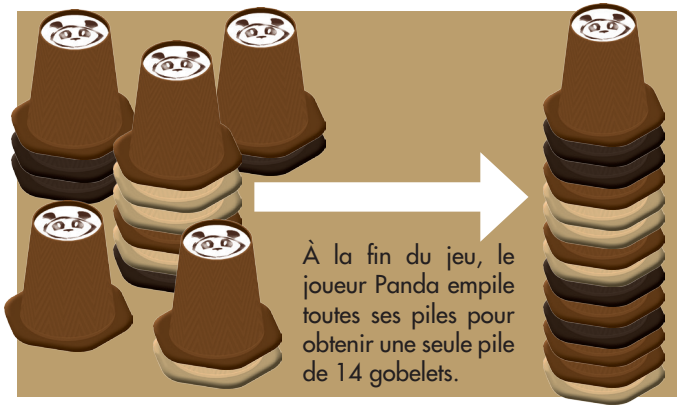
Les gobelets superposés dans une pile ne peuvent plus être séparés. Ils appartiennent au joueur dont la couleur est visible sur la face supérieure. Les vides laissés entre les piles ne peuvent pas être franchis et séparent définitivement le jeu en plusieurs zones.



Lorsqu'un joueur ne peut plus jouer (s'il n'a plus de piles de sa couleur ou si elles sont toutes isolées), il arrête de jouer. Les autres continuent jusqu'à ce que tous les gobelets ou piles soient séparés.

FIN DU JEU

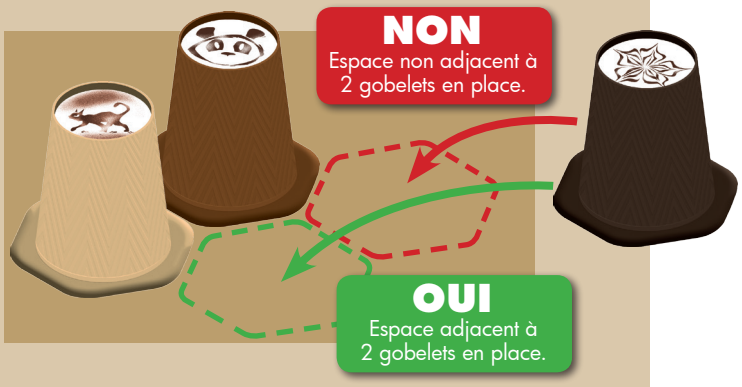
Lorsque plus personne ne peut jouer, chaque joueur superpose les piles dont les gobelets de sa couleur sont sur le dessus. Le joueur qui possède la pile la plus haute (le plus de gobelets) est déclaré vainqueur.



VERSION AVANCÉE

Vous êtes familiers avec le jeu ? Commencez le jeu avec ces règles pour experts. Vous pourrez construire votre stratégie dès la mise en place.

Le premier joueur pose un gobelet de sa couleur au centre de la table. Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, pose un de ses gobelets à côté du premier. Tous les joueurs suivants vont ensuite poser un gobelet de leur couleur à tour de rôle sur la table, adjacent à au moins deux autres gobelets déjà en place, jusqu'à épuisement des gobelets.



VARIANTE DEUX JOUEURS

Chaque joueur choisit deux couleurs, et joue donc avec 32 gobelets. À la fin de la partie, il superpose séparément les piles de gobelets des deux couleurs. Il marque ensuite les points correspondants à sa plus haute pile ; la pile de l'autre couleur ne compte pas.

ASTUCE

En cours de partie, lorsqu'une pile est isolée ou lorsqu'un seul mouvement est possible (exemple, deux piles voisines isolées, l'une étant plus grande que l'autre), la situation peut être résolue immédiatement sans attendre la fin du jeu : les gobelets sont retirés et reviennent au joueur qui les contrôle.