

Chaque joueur essaie de noter sur sa fiche le plus de nombres possible dans les trois rangées de couleur. On obtient beaucoup de point pour une rangée de couleur quand on réussit à inscrire des nombres dans **toutes** les cases de cette rangée. On reçoit en outre des **bonus** lucratifs quand on réussit à inscrire des nombres dans **toutes** les cases d'une **colonne de 3 cases**.

Inscrire des nombres

L'ordre dans lequel on doit inscrire les nombres dans les rangées de couleur n'est pas imposé. On peut par exemple inscrire d'abord un nombre à droite de la rangée jaune, puis un nombre au milieu de la rangée violette, puis à gauche de la rangée violette, puis au bout à droite de la rangée orange, puis à gauche de la rangée jaune, etc. Quand on inscrit des nombres, il faut seulement respecter les deux règles suivantes :

- 1) Dans une rangée** (c'est-à-dire dans le sens horizontal), les nombres doivent toujours être de plus en plus grands de gauche à droite et il ne doit pas y avoir deux fois le même nombre. Entre les nombres inscrits, on peut laisser autant de cases vides qu'on le souhaite, puis remplir celles-ci par la suite (avec les nombres qui conviennent).
- 2) Dans une colonne** (c'est-à-dire dans le sens vertical), il ne doit pas y avoir deux fois le même nombre ; ceci est valable pour les colonnes de deux cases comme pour les colonnes de trois cases. En dehors de cela, le joueur peut disposer les nombres dans l'ordre qu'il veut dans les colonnes.

Remarque : Dans chaque rangée de couleur, il y a un espace vide. On n'inscrit aucun nombre dans cet espace, il reste simplement vide, il ne faut pas y prêter attention. Dans chacune des cinq colonnes de 3 cases, il y a une case bonus (en forme de pentagone). Lorsqu'une colonne de 3 cases est entièrement remplie de nombres, on reçoit en bonus le nombre de points correspondant au nombre inscrit dans la case bonus de cette colonne.



Tim a déjà noté quelques nombres. Dans chaque rangée de couleur, les nombres sont de plus en plus grands de gauche à droite. Dans les colonnes (de 2 et de 3 cases), c'est-à-dire verticalement, aucun nombre n'apparaît en double. Tout est donc correct !

Note : Dans la rangée jaune, Tim ne peut plus inscrire qu'un 1 au bout à gauche. Dans la violette, il ne peut plus inscrire de nombre entre le 6 et le 7. C'est autorisé, mais la case devra rester vide jusqu'à la fin. Tim a déjà rempli deux colonnes de 3 cases avec des nombres et noté tout en bas de sa fiche le nombre de points bonus correspondant au nombre inscrit dans chacune des deux cases bonus.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit une fiche et un crayon. **Remarque :** Il est recommandé, pour les débutants, d'utiliser un crayon à papier avec une gomme, pour le cas où il faudrait effacer des nombres inscrits au mauvais endroit. Deux joueurs peuvent se partager un crayon, le cas échéant. Les joueurs expérimentés peuvent bien sûr utiliser des stylos.

On tire au sort pour déterminer qui sera le premier joueur actif. Le joueur actif - celui dont c'est le tour - exécute ensuite son action de la manière suivante :

Le joueur actif décide librement s'il veut lancer 1, 2 ou 3 dés. En outre, s'il ne prend qu'1 ou 2 dés, il peut aussi décider librement quels dés il va utiliser pour son lancer. **C'est le tour de Linus. Il souhaite lancer deux dés. Il décide d'opter pour le dé violet et le dé jaune.**

Le joueur actif fait un 1^{er} essai de lancer. S'il est satisfait du résultat, il renonce simplement à son 2^e essai. S'il n'est pas satisfait du résultat, il a le droit de faire un 2^e et dernier essai : il doit alors relancer **tous** les dés utilisés lors de son 1^{er} essai. Ensuite, le joueur actif annonce à voix haute et intelligible la somme des chiffres obtenus avec tous les dés utilisés.

Linus obtient un 2 et un 4 lors de son premier essai de lancer de dés. Ce résultat ne lui convient pas. Lors de son deuxième essai, il obtient un 4 et un 5. Il annonce clairement, à voix haute, la somme des chiffres obtenus : « neuf »!



- Tous les joueurs peuvent maintenant inscrire la somme annoncée **dans une case – et une seule** – de leur fiche (mais ils ne sont pas obligés de le faire). Ils ne doivent utiliser que les rangées de couleur correspondant aux couleurs des dés qui viennent d'être lancés. Du moment que les deux règles de placement des nombres énoncées ci-dessus (voir « Inscrire des nombres ») sont respectées, chaque joueur est libre de décider à quel endroit il inscrit le nombre.

Comme Linus a utilisé le dé violet et le dé jaune, les joueurs ne peuvent inscrire le 9 annoncé que dans la rangée violette ou dans la jaune.



Linus inscrit le 9 dans la rangée jaune.



Tim note également le 9 dans la rangée jaune, mais un peu plus à droite.



Sarah inscrit le 9 dans la rangée violette.

Attention – Coup manqué : Si le **joueur actif** ne peut pas ou ne veut pas inscrire le nombre, il doit cocher une case « coup manqué » sur sa fiche. Les joueurs non actifs (dont ce n'est pas le tour) ne doivent jamais cocher de case « coup manqué » sur leur fiche.

À présent, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, celui-ci exécute son action de la manière indiquée ci-dessus. Ensuite, on continue à jouer à tour de rôle, toujours de cette manière.

Très important : Après avoir noté le nombre, tous les joueurs vérifient consciencieusement si les deux règles qui s'appliquent pour inscrire des nombres ont bien été respectées. Si quelqu'un a fait une erreur, il efface simplement le nombre inscrit au mauvais endroit et le note ailleurs correctement (ou ne le note pas du tout). Si un nombre inscrit au mauvais endroit n'est remarqué que plus tard au cours d'un tour suivant, le joueur doit effacer ce nombre et ne peut pas le noter dans une autre case. Quand un joueur note un nombre sur sa fiche, il peut se cacher derrière sa main pour le faire ; en dehors de cela, tout le monde peut voir à tout moment la fiche des autres joueurs.

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine lorsqu'un joueur a complètement rempli **deux rangées de couleur**. La partie se termine également lorsque quelqu'un a coché sur sa fiche son **quatrième coup manqué**.

D'abord, chaque joueur note les points qu'il a obtenus dans chacune des trois **rangées de couleur** :

- Quand une rangée de couleur n'est **pas complètement remplie** de nombres, chaque nombre inscrit dans cette rangée rapporte simplement un point.
- Quand une rangée de couleur est **complète**, le joueur reçoit le nombre de points correspondant au nombre inscrit au bout à droite de cette rangée.

À présent, chaque joueur note les points bonus obtenus pour les cinq **colonnes** (rangées verticales) **de 3 cases** :

- Quand une colonne de 3 cases n'est **pas complètement remplie**, le joueur ne reçoit aucun point bonus.
- Quand une colonne de 3 cases est **complète**, le joueur note le nombre de points bonus correspondant au nombre inscrit dans la case bonus.

On additionne les points des trois rangées de couleur et les points bonus. Il faut ensuite soustraire les points pour les éventuels coups manqués (moins 5 points pour chacun). Le joueur qui obtient le plus grand total de points gagne la partie.



Dans la rangée orange, Sarah a noté 4 nombres, ce qui lui rapporte 4 points. Dans la rangée jaune, elle a rempli toutes les cases. Elle reçoit pour cela le nombre de points inscrit tout à droite, c'est-à-dire 16 points. Dans la rangée violette, elle a inscrit 6 nombres. Cela lui rapporte 6 points. Sarah a complété trois colonnes de 3 cases. Elle reçoit pour chacune de ces colonnes le nombre de points inscrit dans la case bonus, soit 5, 10 et 12 points. Pour ses deux coups manqués, Sarah doit déduire en tout 10 points. Le résultat total de Sarah est de 43 points.

