

Matériel : 4 tableaux, 15 cartes, 4 crayons

Le chemin

Au cours de la partie, chaque joueur crée (dessine) un chemin sur son tableau. Ce chemin est représenté par **une ligne continue**. Cette ligne ne peut **pas** être interrompue, et elle ne peut ni se chevaucher, ni se croiser. Lors de chaque tour, le chemin ne peut être prolongé que sur **un** de ses deux bouts. Les joueurs doivent tenter d'intégrer un maximum de cases avec des chiffres à leur chemin, car ces cases rapportent de précieux points. De plus, les joueurs doivent également relier autant de cases que possible (toutes dans l'idéal) car chaque case non utilisée (avec ou sans chiffre) rapporte un point de pénalité.

Exemple : Marie a relié les chiffres 6 et 9 avec sa ligne. Elle inscrit donc ces points dans la colonne de score.



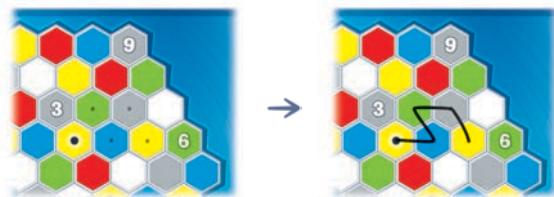
Préparation du jeu

Bien mélanger les 15 cartes et les poser en pile, face cachée, au milieu de la table. Chaque joueur reçoit un tableau et un crayon.

Remarque : la disposition des couleurs et des chiffres est identique sur chaque tableau. Ce n'est que le point de départ, c'est-à-dire le point de départ du chemin, qui varie d'un tableau à l'autre.

Déroulement de la partie

Un joueur au choix retourne la première carte de la pile et la pose, face visible, au milieu de la table. 4 à 5 cases colorées sont représentées sur la carte. Tous les joueurs peuvent utiliser **autant de ces cases qu'ils le souhaitent** (même une seule ou aucune) et les utiliser **dans l'ordre qu'ils veulent** sur leur tableau afin de prolonger leur chemin. Si un joueur ne veut ou ne peut pas prolonger son chemin, il annonce : « Je passe ». **Remarque :** le mieux est de dessiner un petit point dans les cases que l'on souhaite utiliser et de les relier ensuite.



Exemple : la carte retournée comporte les couleurs suivantes : bleu, vert, jaune et gris. Louis peut donc relier (au maximum) ces quatre couleurs pour allonger son chemin.

En partant de son point de départ (case jaune à côté du chiffre 3), il relie les cases bleue, verte, grise et jaune en traçant une ligne. Lors du prochain tour, il pourra soit prolonger son chemin en partant de la case jaune à côté du chiffre 3, ou depuis la case jaune à côté du chiffre 6.

Lorsque chaque joueur a prolongé son chemin, on retourne la carte suivante. Maintenant aussi, tous les joueurs peuvent utiliser les cases de couleur représentées sur la carte retournée, mais jamais plus !

Très important : les joueurs ne peuvent prolonger leur chemin que sur **un seul** des deux bouts à la fois.

La partie se poursuit selon les règles décrites ci-dessus : un joueur retourne une carte, tous les joueurs prolongent leur chemin sur des deux bouts, et ainsi de suite.

Atteindre des cases avec des chiffres et noter les points

Lorsque le chemin d'un joueur atteint une case avec un chiffre (cela peut arriver dès la première manche), il l'annonce de façon **claire et intelligible** :

- S'il est le **premier joueur** à avoir atteint ce chiffre, alors il note **la totalité** des points remportés par ce chiffre.
Exemple : Sarah dit : « Je suis tombée sur le 8 ». Etant donné qu'aucun autre joueur n'est tombé sur le 8 avant elle, elle note 8 sur sa colonne de score.
Attention : si plusieurs joueurs tombent sur le même chiffre au cours du même tour de jeu, alors ils notent tous la totalité des points.
- Lorsqu'en revanche, un joueur tombe sur un chiffre déjà atteint par un autre joueur au cours **d'un précédent tour**, alors il ne note que **la moitié** des points (arrondir si nécessaire).
Exemple : Tim dit : « Je suis tombé sur le 7 ». Etant donné que Maria est déjà tombée sur le 7 lors d'un précédent tour, Tim ne marque que 4 points (3,5 arrondi).

Remarque : il est tout à fait possible de passer par deux cases avec des chiffres au cours d'un seul et même tour. Dans ce cas, le joueur notera les points rapportés par les deux cases.

Conseil pour plus de clarté : il est important que chaque joueur sache quels chiffres ont été atteints. C'est pourquoi, **à la fin de chaque tour**, les joueurs doivent annoncer clairement les chiffres qu'ils ont atteints. Lorsqu'un joueur annonce un chiffre que les autres joueurs n'ont pas encore atteint, ceux-ci peuvent noter un petit point à côté de ce chiffre dans la colonne de leur score. Ils sauront ainsi qu'ils ne pourront noter que la moitié des points pour ce chiffre.

Fin de la partie et score

La partie prend fin lorsque les 15 cartes de la pile ont été retournées et jouées.

- Chaque joueur additionne ses points qu'il a notés dans sa colonne de score au cours de la partie.
- Chaque case que le joueur n'a pas traversée avec son chemin rapporte un point de pénalité.
Remarque : afin de faciliter le décompte, toutes les cases non utilisées peuvent être marquées d'une croix. Les points négatifs sont notés dans la case prévue à cet effet dans la colonne de score.
- Les points négatifs sont soustraits des points positifs. Le joueur ayant le meilleur résultat est couronné vainqueur.

Exemple : le chemin de Louis traverse tous les chiffres, sauf le 4. Il obtient le nombre total de points pour les chiffres 3, 6, 8 et 9, car il a atteint ces cases avant les autres joueurs. Pour les chiffres 2, 5, 7 et 10, il n'obtient que la moitié des points. Louis comptabilise 39 points. Son chemin ne traverse pas 10 cases, il doit donc soustraire 10 points de ses 39 points. Le score final de Louis est de 29 points (39-10=29).



Jeu en solo

La partie se déroule comme décrit ci-dessus. Le joueur retourne les 15 cartes. Le décompte des points se fait comme suit : le joueur n'obtient que le nombre total de points s'il n'a pas encore atteint de chiffre plus élevé auparavant. Dans le cas contraire, il ne peut noter que la moitié des points.

Exemple : Tim atteint le 4 et note 4 points. Il tombe ensuite sur le 7 et obtient 7 points. Il atteint ensuite le 5. Etant donné qu'il a déjà atteint un chiffre plus élevé précédemment (le 7), il n'obtient que la moitié des points, c'est-à-dire 3 (2,5 arrondi). Il tombe ensuite sur le 9 et peut noter 9 points.

Tous les résultats de plus de 40 points sont excellents!