Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

COMBO COLOR

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

- 4 feutres effaçables
- 18 plateaux de jeu recto-verso (36 aventures - 6 univers)
- 1 effaceur
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.
En cas d'égalité, il y a... égalité !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Chaque joueur prend un feutre effaçable.
- Un plateau est placé au centre de la table. (Les univers sont décomposés en 6 plateaux de 3 difficultés progressives. Pour votre première partie, il est conseillé de commencer par le plateau numéro 1, puis de progresser vers le plateau numéro 6 de votre univers préféré.)

Niveau Apprenti
36 cases - 2 à 4 joueurs

Niveau Champion
48 cases - 2 à 4 joueurs

Niveau Légende
60 cases - 3 à 4 joueurs

- Chaque joueur colorie son emplacement :



- Le plus jeune joueur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Coloriez une case à tour de rôle. Vous pouvez colorier :

Une case avec une flèche



OU

Une case qui touche une case déjà coloriée (par vous ou par un autre joueur)



FIN DE LA PARTIE

Lorsque toutes les cases sont coloriées, la partie est terminée et on passe au décompte des points (se référer au paragraphe page suivante).

TABLEAU DE TOURNOI

Pour les experts du jeu Combo Color, l'expérience continue avec les tournois !
Défiez vos amis sur un univers entier ou sur un niveau de jeu, tous univers confondus !
Ces 6 tableaux sont à votre disposition pour reporter vos points.

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

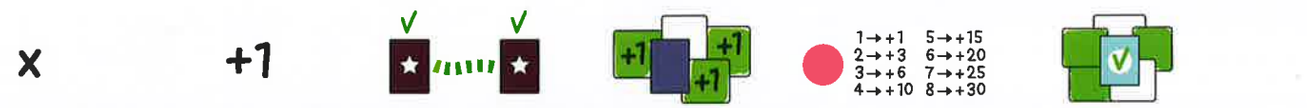
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

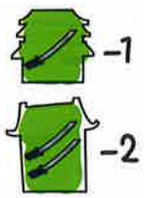
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Plateau 1				
Plateau 2				
Plateau 3				
Plateau 4				
Plateau 5				
Plateau 6				
TOTAL				

CALCUL DES POINTS

Dès que la dernière case est coloriée, chacun reporte ses points et compte son butin :



	Multiplication	1 pt	Liaison	Zone	Cumul	Majorité	- 1 pt
Explication du symbole	Multipliez les symboles collectés ; le résultat correspond aux points que vous gagnez.	Chaque symbole collecté vous fait gagner 1 point.	Si les cases que vous avez coloriées vous permettent de relier plusieurs symboles, chaque étoile vous fait gagner 1 point.	Chacune des cases que vous avez coloriées et qui est reliée au symbole vous fait gagner 1 point, même si elle ne touche pas directement le symbole.	Plus vous coloriez de symboles, plus vous gagnez de points : 1 symbole = 1 pt 2 symboles = 3 pts 3 symboles = 6 pts 4 symboles = 10 pts 5 symboles = 15 pts 6 symboles = 20 pts 7 symboles = 25 pts 8 symboles = 30 pts	Pour gagner un symbole, il faut avoir colorié plus de cases adjacentes à ce symbole que les autres joueurs. En cas d'égalité, tous les ex-aequo gagnent les points indiqués.	Chaque symbole collecté vous fait perdre 1 point.
Exemple de calcul de points de l'univers NÉO TOKYO							
	= 6 pts	= 3 pts	= 10 pts	= 5 pts	= 6 pts	= 5 pts	= -3 pts

Récapitulatif des symboles par univers

NÉO TOKYO							
SAFARI							
DONUT'FEST							
MÉTRO, BOULOT, DODO							
LES OLYMPIADES DE LA TABLE IMMONDE							
VERSAILLES AU TEMPS DE LOUIS XIV							