



DONNANT DONNANT (SCHMIDT)



ACHETEZ DES CARTES BONUS ET DES CARTES ÉVALUATION SUR LE MARCHÉ ET TENTEZ DE REMPLIR LES CONDITIONS QU'ELLES IMPOSENT POUR REMPORTEZ DES AVANTAGES OU DES POINTS DE VICTOIRE. LANCEZ LES DÉS POUR REMPLIR ENTIÈREMENT UNE CARTE OU RELANCER-LES POUR AMÉLIORER VOTRE JET, AU RISQUE D'AVANTAGER VOS ADVERSAIRES...

1 / MISE EN PLACE



PLATEAU :

- Triez les cartes selon leur verso (🟡 / 🟢) et faites 2 piles distinctes.
- Placez les 4 cartes *Marché* grises (🟡🟢) en ligne devant les deux piles de cartes.
- Placez 4 cartes *Évaluation* (🟡🟢) au-dessus de la ligne de *Marché*.
- Placez 4 cartes *Bonus* (🟡) en dessous de la ligne de *Marché*.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT :

- 1 carte *décompte* (🟡)

- 2 cartes face cachée de chaque pile. *Défaussez* 1 carte parmi les 4.
- Disposez les 3 cartes devant vous, de façon à ce qu'elles se touchent par un côté ou un coin. Il ne peut pas avoir plus de 3 cartes côte à côte (ligne ou colonne).

2 / TOUR DE JEU



Le joueur actif lance les dés et peut garder tout ou une partie du lancer. Il peut relancer les dés non conservés une ou deux fois. Les joueurs passifs peuvent utiliser un des dés rejetés par le joueur actif.

1) LANCER LES DÉS

- Lancez les 5 dés au fond de la boîte.
- Les dés que vous voulez conserver sont à déposer sur le *Chantier*. Les dés non-conservés restent au fond de la boîte.
- Les dés *non-conservés* sont à relancer. Si vous désirez lancer les dés une *seconde fois*, vous pouvez récupérer les dés préalablement placés sur la zone de *Chantier*.
- Après *chaque* lancer, parmi les *dés non-conservés*, les joueurs *non-actifs* peuvent utiliser la valeur d'un des dés pour cocher une case d'une de leur carte. Si vous conservez la totalité de vos dés, les joueurs actifs ne peuvent pas profiter d'un de vos dés non-joué.
- Avec votre combinaison de dés, vous pouvez :
 - **Acheter des cartes au Marché** : Si vous avez obtenu 3 ou 4 chiffres *identiques* lors de votre jet, vous pouvez utiliser ces dés pour acheter une carte au *Marché* (🟡🟢🟢), que vous posez immédiatement sur votre *Étal* (en respectant les règles de pose). Remplacez la carte choisie.
 - **Compléter des cartes** : Vous pouvez utiliser vos dés pour remplir les cases de vos cartes, *uniquement* si vous complétez *entièrement* la carte concernée. Une fois qu'une carte est complétée, cochez le *cercle* à droite de celle-ci.
- Après le *3^{ème} jet* (uniquement), si vous ne pouvez pas acheter de cartes sur le *Marché* ou compléter une carte devant vous, vous pouvez utiliser un *joker* parmi les deux suivants :
 - Utiliser *2 dés* parmi les 5 pour remplir une ou plusieurs cartes (sans forcément la compléter).
 - Prendre la première carte face *cachée* d'une pile et la poser sur votre *Étal*.



2) CARTES OBJECTIF

 • Le chiffre indiqué doit être utilisé pour chaque case. Ici, un 3 jaune doit être utilisé pour cocher la case jaune.

 • Le chiffre à droite doit être *supérieur* au chiffre à gauche. Pour la case du milieu, il faut utiliser ici le dé orange.

 • Les chiffres doivent être *égaux* dans les deux cases séparées du signe =. Respectez les couleurs demandées.

 • La somme de toutes les valeurs dans les cases doit être supérieure ou égale à 40. Respectez les couleurs demandées.

3) CARTES BONUS

- Un joueur (**actif** ou **passif**) ne peut utiliser le *Bonus* indiqué sur une carte *Bonus* qu'après en avoir rempli toutes les **cases objectif**. Les *Bonus* complétés peuvent être utilisés immédiatement.
- La plupart des cartes *Bonus* peuvent être utilisées **3 fois** dans la partie. **Cochez** l'une des 3 cases *Bonus* à chaque utilisation.
- Chaque dé ne peut être utilisé qu'**une fois** même si le joueur lui applique plusieurs *Bonus*.

• Vous pouvez **ajouter** ou **soustraire** 1 à un dé (de façon fictive). Possibilité de faire l'action **plusieurs fois** sur le dé en cochant à chaque fois les cases *Bonus*. La valeur ne peut jamais être supérieure à 6 ni être modifiée pour passer d'un 6 à un 1.

• Vous pouvez changer la **couleur** du dé utilisé. Le *Bonus* peut être utilisé en tant que joueur actif ou passif.

• En tant que joueur **passif**, vous pouvez inscrire un autre dé rejeté. Vous ne pouvez pas inscrire le même dé une deuxième fois.

• En fin de partie, vous pouvez définir la **couleur de cette carte** (complétée). Marquez la couleur dans la case de récompense. Utile pour certaines cartes d'*Évaluation*...

• Vous avez besoin de **1 dé en moins** pour acheter une carte. Pour un même achat, vous pouvez cumuler plusieurs fois ce pouvoir en cochant plusieurs ronds,

4) CARTES ÉVALUATION

- L'*Évaluation* d'une carte ne peut être effectuée que si la carte est **complétée**.
- Les cartes rapportent des **points de victoire** selon les conditions illustrées sur la carte complétée.
- Vous pouvez posséder plusieurs cartes rapportant la même chose. Recevez alors le nombre de points indiqués pour **chacune** de ces cartes.

• Recevez les points indiqués pour chaque carte complétée qui soit **attenante** horizontalement ou verticalement à cette carte.

• Recevez les points indiqués pour chaque carte de la couleur définie présente dans votre *Étal* (**complétées ou non**).

• Recevez le nombre de points indiqué pour chaque carte attenante **horizontalement** ou **verticalement** à cette carte et de la couleur définie (**complétée ou non**).

• Recevez les points indiqués pour chaque **ligne** ou chaque **colonne** de votre *Étal* composée de 3 cartes complétées.

• Recevez le nombre de points indiqué si vous possédez dans votre *Étal* un set de cartes des **5 couleurs** (complétées ou non).

• Recevez les points indiqués pour chaque ligne/colonne de votre *Étal* composée de 3 cartes de la **même couleur**.

• Recevez les points indiqués pour chaque carte *Bonus* **complétée** et **différente** présente dans votre *Étal*.

3 / FIN DE PARTIE



- Dès qu'un joueur achète sa 9^{ème} carte, la partie prend fin.
- Terminez le tour en cours puis jouez encore 1 tour complet pour tous les joueurs.
- Si un joueur a complété toutes ses cartes lors du tour final, il doit malgré tout jeter les dés 3 fois.
- Regardez alors combien de points les cartes *Évaluation* complétées vous rapportent.
- Reportez la somme dans la couronne de laurier vide de la carte.
- Le joueur avec le plus de points de victoire, remporte la partie.

