

1 à 5 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 10 à 20 mn.

CONTENU

un plateau incliné et 10 glissières ; 95 jetons de 5 couleurs différentes plus 5 jetons joker ; 5 jetons secrets.

BUT DU JEU

En début de partie, une couleur est assignée secrètement à chaque joueur. Chacun va faire discrètement en sorte qu'il reste le moins possible de jetons à sa couleur sur le plateau en fin de partie.

MISE EN PLACE

On positionne les 100 jetons de façon aléatoire dans les 10 glissières; les jetons sont introduits par la partie haute de la glissière marquée d'une flèche, chaque glissière en contient 10. Puis on positionne les 10 glissières sur le plateau (flèches vers le haut), en vérifiant qu'il n'y ait pas plus de 5 jetons de même couleur connectés de façon orthogonale (en verticale et/ou en horizontale). Si nécessaire, on inverse des glissières pour modifier les connections (*fig. 1*).

Chaque joueur saisit aléatoirement un des jetons secrets et prend connaissance de la couleur qui lui est assignée. Il garde ce jeton caché jusqu'à la fin du jeu.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, un joueur choisit un groupe de jetons de même couleur et les fait tous disparaître du plateau en les poussant par le dessus (*fig. 2*). Il est interdit d'éliminer un jeton isolé.

Le joueur peut supprimer tout groupe complet de 2 jetons ou plus, sans limite de nombre, et de la couleur de son choix. Un groupe est constitué de jetons orthogonalement voisins (à gauche, à droite, au dessus ou en dessous). Le joueur doit faire disparaître le groupe complet : il ne peut pas choisir ceux qu'il fait disparaître parmi un groupe donné.

Les jokers peuvent être considérés comme n'importe laquelle des 5 couleurs de jetons; au choix de celui dont c'est le tour.

Après avoir joué, le joueur récupère les jetons qu'il a fait disparaître et les dépose en face de lui, puis c'est au tour du joueur suivant.

Un joueur ne peut pas passer son tour : tant que c'est possible, il faut faire disparaître un groupe de jetons connectés.

Une glissière vide ne peut couper le plateau en 2. Quand un joueur vide une glissière, il s'en saisit et la place à l'extrême droite du plateau en faisant glisser les autres glissières vers la gauche (*voir fig.3*).

FIN DE LA PARTIE

Lorsque tous les pions de la couleur d'un joueur ont été retirés du plateau, celui-ci a gagné : il l'annonce et la partie prend fin.

Sinon, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun groupe de pions à éliminer ; chacun révèle alors sa couleur secrète et comptabilise les jetons de sa couleur restant sur le plateau. Le joueur qui en a le moins gagne la partie (*fig. 4 : vert gagne*). Si plusieurs joueurs obtiennent le même score, ils se départagent en comptant devant eux le nombre de jetons de leur propre couleur qu'ils ont retirés par eux-mêmes; celui qui en a retiré le moins est le gagnant. Si plusieurs joueurs ont retiré le même nombre de jetons de leurs couleurs respectives, il y a alors égalité parfaite.

VARIANTES

Solitaire

Les règles sont les mêmes.

Le joueur saisit un jeton secret et essaie de retirer tous les pions de cette couleur en appliquant les règles ci-dessus.

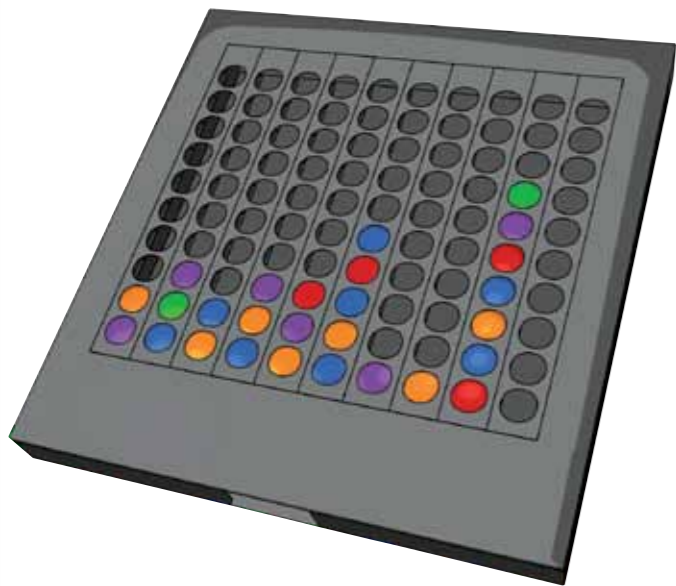
Pour rendre le jeu plus complexe, il peut saisir 2, 3, 4 ou même les 5 jetons secrets, son objectif étant alors d'éliminer complètement toutes les couleurs imposées.

Variante pour 2 joueurs

Les règles sont les mêmes, mais chacun saisit 2 jetons secrets et jouera donc 2 couleurs secrètes. Le gagnant est le joueur qui cumule le moins de jetons de ses 2 couleurs secrètes sur le plateau en fin de partie. Si les 2 joueurs obtiennent le même score, ils comptent alors le nombre total de jetons à leurs 2 couleurs qu'ils ont retirés eux-mêmes; celui qui en a retiré le moins est le gagnant.

Variante par équipes, pour 4 joueurs

Les règles sont les mêmes, mais les joueurs jouent par équipe de 2. Chacun se saisit d'un jeton secret, prend connaissance de la couleur imposée et passe le jeton à son partenaire pour qu'il en prenne connaissance. Les membres d'une même équipe ne jouent pas successivement. L'équipe gagnante est celle qui, en fin de partie, comptabilise sur le plateau le moins de jetons de ses 2 couleurs secrètes. Si les 2 équipes obtiennent le même score, on compte le nombre total de jetons de leurs 2 couleurs retirés par elles-mêmes; celle qui en a retiré le moins est gagnante.



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com



colorpop®





ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNING !

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNUNG !

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WAARSCHUWING !

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

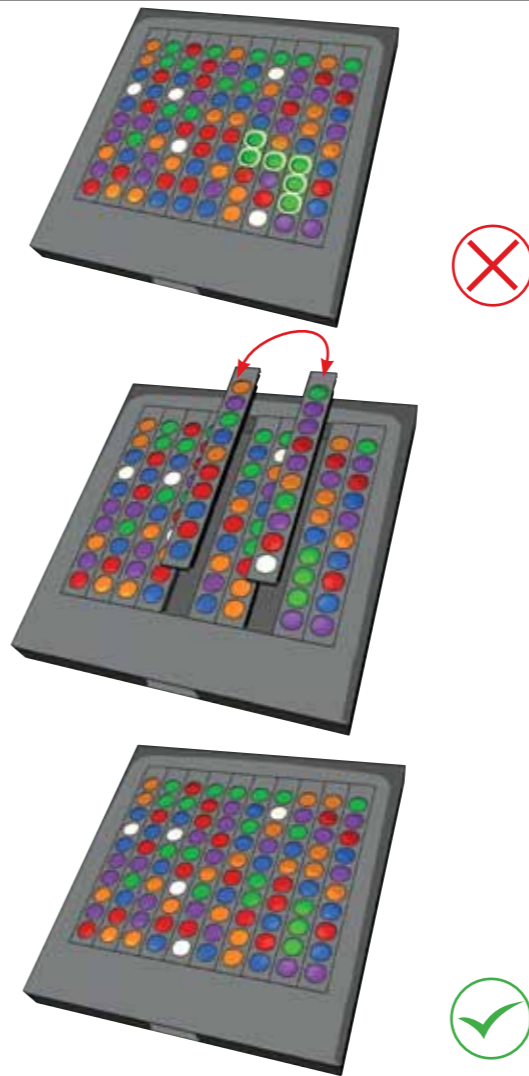
ATTENZIONE !

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

ADVERTENCIA !

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

1



2

