

Objectif

- Obtenir le plus de points en combinant les tuiles suivant leurs couleurs et leurs symboles.

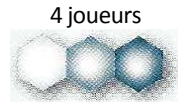
Mise en place

Chaque joueur

- 6 tuiles au hasard placées verticalement dans les encoches du plateau, face cachée à l'adversaire
- 1 fiche de score
- 1 marqueur en bois de chaque couleur placée sur le symbole correspondant de la fiche de score

Commun

- Toutes les tuiles dans le sac
- Plateau : suivant le nombre de joueur, la taille du plateau varie :



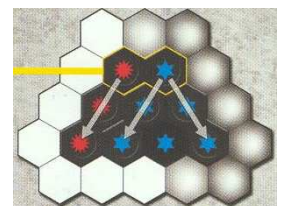
Déroulement d'un tour

Poser une tuile

- À tour de rôle, chaque joueur pose une tuile à côté d'une tuile **OU** d'un symbole du plateau
Note : lors du 1^{er} tour, il est obligatoire de poser sa tuile à côté d'un symbole du plateau pour lequel aucune tuile n'est adjacente

Comptabiliser les points

- Pour chaque symbole de la tuile (donc 2 fois puisque 2 symboles sur la tuile), on regarde dans les 5 directions du symbole, et on comptabilise le nombre de symboles successifs de la même couleur sur chacune de ces lignes
- Avancée des cubes sur la piste de score
 - Génial ! Si un cube atteint 18
 - Le joueur rejoue
 - Possibilité de rejouer plusieurs fois si plusieurs cubes atteignent 18
 - Un cube qui atteint 18 n'avance plus
 - Attention : on ne pioche pas au fur et à mesure, mais uniquement à la fin de son tout complet (voir point suivant)
- Pioche de tuiles pour ramener sa main à 6 tuiles
 - Si avant de piocher, le joueur ne possède aucun symbole de la couleur ou des couleurs de son ou ses cubes le moins avancé sur la piste de score, il peut :
 - Mettre de côté toutes ses tuiles
 - Piocher 6 nouvelles tuiles
 - Remettre dans le sac les tuiles mises de côté



4 points bleus +
2 points rouges

Fin de partie

Condition

- ou**
- Dès qu'un joueur ne peut plus poser une tuile
 - Dès qu'un joueur à atteint la case 18 pour tous ses cubes

Décompte

- Score = valeur de la case du cube le moins avancé sur la piste de score

Égalité

- Score = valeur de la case du cube suivant, etc.

