

Bernhard Weber

punto

La victoire point par point !

2 à 8 joueurs · Age 7+

Règles du jeu

Contenu

72 cartes carrées de 4 couleurs différentes (2 séries de 1-9 par couleur)

But du jeu

Pour 3 ou 4 joueurs, poser 4 cartes (5 cartes pour 2 joueurs) de **la même couleur** côte-à-côte pour former une rangée, une colonne ou une diagonale.

Préparation du jeu

2 joueurs : chaque joueur reçoit toutes les cartes de 2 couleurs.

3 joueurs : chaque joueur reçoit toutes les cartes d'une couleur et 6 cartes de la quatrième couleur, la couleur neutre.

La couleur neutre ne compte pas pour la victoire.

4 joueurs : chaque joueur reçoit toutes les cartes d'une couleur.

Chaque joueur mélange soigneusement ses cartes et les pose devant lui en pile, face cachée.

Déroulement de la manche

Le joueur le plus jeune commence. Il retourne sa première carte et la pose au milieu de la table. Le joueur suivant – dans le sens horaire – retourne sa première carte. A partir de maintenant, chaque carte retournée doit être **juxtaposée** ou **superposée**.

Juxtaposer :

juxtaposer un côté ou un angle à une carte / des cartes déjà posée(s).



Superposer :

le nombre de points de la carte superposée doit être supérieur à celui de la carte déjà posée (la couleur n'a pas d'importance).



Attention :

les cartes doivent tenir dans un carré de 6 x 6 cartes maximum.

Dès qu'un joueur a réussi à disposer 4 cartes (5 à 2 joueurs) de **la même couleur** côte-à-côte en une série, il remporte la manche.

Impossible de terminer une série ? Si un joueur ne peut plus poser de cartes lors de son tour, alors celui qui aura pu poser le plus de séries de 3 cartes (4 à 2 joueurs) remporte

la manche. En cas d'égalité, la série avec le moins de points gagne. Ce joueur prend alors la carte avec **le plus** de points dans sa/ses série/s et la pose devant lui face visible. Cette carte ne peut plus être utilisée pour les manches suivantes.



Toutes les autres cartes sont de nouveau **triées***, mélangées et redistribuées aux joueurs afin d'entamer une nouvelle manche. C'est maintenant au tour du voisin de gauche du joueur ayant terminé la dernière manche.

*Pour une partie à 3 : Redistribuez



©2018 Game Factory
Auteur : Bernhard Weber
Graphisme : Carletto AG / Game Factory
Rédaction : Rolf Mutter / Traduction: Anya Chenaus
L'éditeur et l'auteur remercient tous les joueurs test et lecteurs des règles. Bernhard Weber dédie ce jeu à sa mère.

équitablement les cartes de couleur neutre jouées au cours de la manche (les cartes non jouées restant dans les piles des joueurs) et retirez du jeu celles qui seraient en trop.

Fin de la partie

Le joueur ayant remporté deux manches est le vainqueur de la partie.

Vous pouvez aussi convenir d'un nombre différent de manches.

Jeu par équipes pour 4 joueurs

- Les joueurs se placent de sorte que les équipes jouent à tour de rôle.
- Mélanger toutes les cartes de 2 couleurs pour chaque équipe.
- Chaque membre d'une équipe reçoit la moitié des cartes.
- But du jeu : être la première équipe à poser 5 cartes de **la même couleur** dans une série.

Distribution française :
Atalia Jeux,
40 Av. Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis-Robinson
www.atalia-jeux.com



Jeu par équipes :

Punto peut aussi se jouer à 6 ou 8 joueurs en formant des équipes de 2 et en reprenant les règles pour 3 ou 4 joueurs :

- Les joueurs se placent de sorte que les équipes jouent à tour de rôle.
- Triez les cartes par couleur (si vous jouez à 3 équipes, mélangez 6 cartes de la couleur neutre dans chacun des 3 paquets).
- Chaque équipe choisit un paquet et en répartit les cartes équitablement entre ses membres.
- But du jeu : être la première équipe à poser une série de 4 cartes de sa couleur.

punto



le plus petit de nos grands !



Magic Maze, Magic Maze Kids : coopérez, coordonnez-vous, communiquez... mais en silence !



Rumble in the House : un jeu FOU FOU FUN qui a déjà conquis plus de 150 000 familles.



Combat de Coqs : le jeu de questions 100% dédié à la culture française, 100% fabriqué en France.

Variante expert :

Cette variante limite le hasard.

- En début de partie, chacun pioche 2 cartes. À votre tour, vous jouez l'une des 2 cartes, puis en piochez une de votre paquet, afin de toujours avoir le choix entre 2 cartes à poser.



Nom d'un Renard ! : Un jeu coopératif de déduction pour détectives à partir de 5 ans.
AS d'OR 2018 catégorie enfant.



Flying Kiwis : soyez le plus rapide et le plus précis pour catapulter vos kiwis dans la caisse, direction les vacances !



Splash ! : Participez à la construction d'une tour commune composée de pièces de formes et de couleurs différentes.

Encore plus de choix sur : WWW.ATALIA-JEUX.COM

