



SIDOKÉ

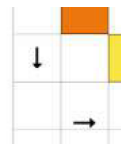


TENTEZ D'ALIGNER 6 TUILES EN RESPECTANT LES CONDITIONS DU SIDOKÉ. 6 CHIFFRES EN ORDRE CROISSANT ? VOUS MARQUEZ DES POINTS ! MAIS SONT-ILS DE LA MÊME COULEUR ? CHACUN D'UNE COULEUR DIFFÉRENTE ? TOUTES CES TUILES POSSÈDENT-ELLES LA LETTRE S OU E ? À MOINS QUE VOUS NE PRÉFÉRIEZ ALIGNER 6 CHIFFRES IDENTIQUES POUR MARQUER DES POINTS. CHOISISSEZ LES COMBINAISONS OPPORTUNES QUI VOUS MÈNERONT VERS LA VICTOIRE.

1 / MISE EN PLACE



- Placez toutes les tuiles dans le sac.
- Chaque joueur pioche 6 tuiles qu'il pose secrètement sur son support.
- Placez le plateau au centre de la table.
- Vérifier le sens des flèches sur le plateau pour connaître la direction dans laquelle vous poserez vos tuiles pour former une ligne.

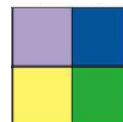


2 / TOUR DE JEU

À LEUR TOUR DE JEU LES JOUEURS POSENT 1 OU PLUSIEURS TUILES SUR LE PLATEAU POUR TENTER DE FORMER UNE COMBINAISON AVEC DES TUILES DÉJÀ PRÉSENTES SUR LE PLATEAU.

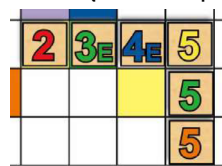
1) PREMIER JOUEUR

- Le plus jeune joueur est désigné 1er joueur.
- Il doit poser entre 2 et 6 tuiles sur le plateau.
- Une de ses tuiles doit obligatoirement être posée sur le carré central du plateau.
- Les joueurs suivants jouent normalement en posant une ou plusieurs tuiles pour compléter une ligne.



2) POSER UNE OU PLUSIEURS TUILE(S)

- Lorsque vous posez une tuile, vous devez toujours compléter une ligne existante ou en créer une nouvelle en connectant au moins une de vos tuiles à une tuile préalablement posée sur le plateau.
- Lorsque vous posez une ou plusieurs tuiles, vous devez respecter les règles suivantes :



- Les tuiles qui se touchent doivent former :
 - » Une suite de chiffres croissante de couleur identique ou de couleurs différentes.
 - » Une suite de chiffres identiques uniquement de couleurs différentes.
- Les tuiles posées doivent compléter la même ligne, mais ne sont pas obligées d'être posées à la suite. Il est donc possible de compléter une ligne en ajoutant une partie des tuiles jouées à l'extrémité gauche et le reste à l'extrémité droite.

- Lorsque vous avez fini de jouer, piochez des tuiles de façon à en avoir 6 sur votre chevalet.

3) COMPLÉTER UNE LIGNE

- Quand vous créez une ligne au 1er tour ou lorsque vous complétez une ligne, vous marquez 1 point pour chaque tuile qu'il y a dans cette ligne.
- Si vous posez une tuile sur une case d'une couleur correspondant à la couleur du chiffre, vous marquez 3 points supplémentaires.
- Si vous complétez une ligne entièrement (6 tuiles), vous formez un Sidoké. Il y a différents types de Sidoké qui rapportent différents points :



• **SIDOKÉ SUPRÊME** : Une suite de 1 à 6 chiffres différents de couleurs différentes comportant toute la lettre S. Vous marquez 40 points.



• **SIDOKÉ EXTRA** : Une suite de 1 à 6 chiffres différents de couleurs différentes comportant toute la lettre E. Vous marquez 30 points.

• SIDOKÉ SIMPLE :

- » Une suite numérique de 6 chiffres de couleurs différentes qui n'affichent pas toutes la lettre S ou toute la lettre E.
- » Une suite numérique de 6 chiffres de couleur identique.
- » Une série de 6 chiffres identiques de couleurs différentes.

123456

123456

555555

- Si vous réalisez un Sidoké en recouvrant une case Sidoké double, vous doublez les points de votre Sidoké.
- Lorsqu'un Sidoké est réalisé, il faut retirer les tuiles de ce Sidoké du plateau et les placer devant votre chevalet. Elles ne seront plus disponibles jusqu'à la fin de la partie. Ceci libère le plateau pour de nouvelles combinaisons.

3) ÉCHANGER DES TUILES

- A la place de compléter une ligne ou si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez échanger tout ou une partie de vos 6 tuiles avec celles de la réserve. Dans ce cas, mettez de côté les tuiles à échanger puis piochez-en autant dans le sac. Remettez les tuiles mises de côté dans le sac.

3 / FIN DE PARTIE

- La partie s'achève lorsqu'il ne reste plus de tuiles dans la réserve. Les joueurs jouent alors normalement sans piocher jusqu'à ne plus avoir de tuile ou ne plus pouvoir en poser.
- La partie s'achève aussi si tous les joueurs ont échangé au moins une fois leur tuile et qu'ils ne peuvent toujours pas jouer.
- En plus des points attribués au cours de la partie, les joueurs qui ont déposé toutes leurs tuiles reçoivent 5 points supplémentaires.
- Les joueurs qui n'ont réalisé aucun Sidoké au cours de la partie sont pénalisés de 20 points sur leur score total.