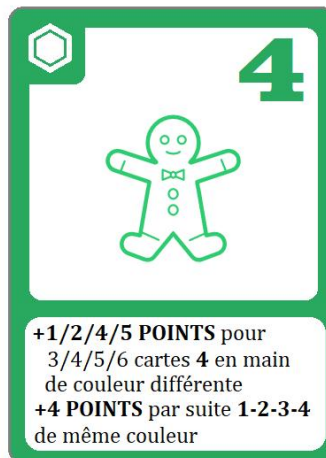
**4**

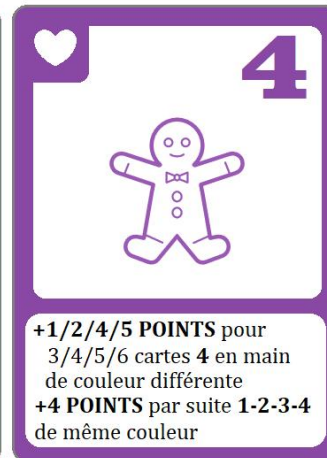
+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

**4**

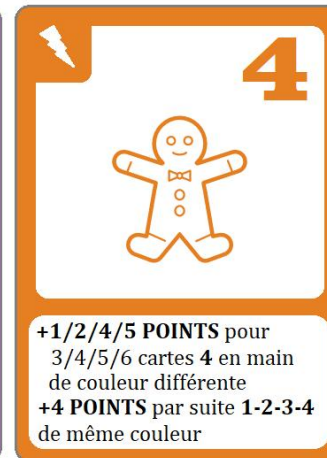
+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

**4**

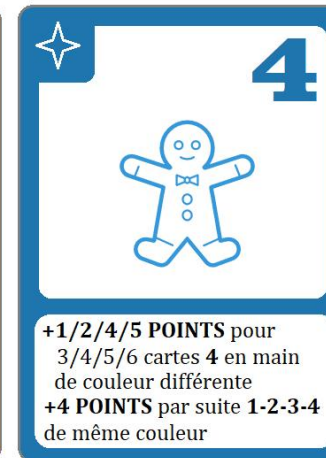
+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

**4**

+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

**4**

+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

**4**

+1/2/4/5 POINTS pour
3/4/5/6 cartes **4** en main
de couleur différente
+4 POINTS par suite 1-2-3-4
de même couleur

Combi-Combo

Règle du Jeu

4-5 joueur.se.s
Dès 12 ans
20 minutes

Important : Les règles qui suivent s'appliquent par défaut pour 5 joueur.se.s. Les instructions spécifiques à 4 joueur.se.s sont indiquées au fil des règles.

Matériel : 60 cartes (de 6 couleurs différentes avec **pour chacune :**

1 exemplaire de la carte **1**,
2 exemplaires de la carte **2**,
3 exemplaires de la carte **3**
et 4 exemplaires de la carte **4**),

1 feuille de score et 1 stylo (à fournir)

Note préliminaire : Si les couleurs ne sont pas assez lisibles, se référer aux symboles correspondant à chacune pour différencier les cartes.

But du jeu : Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Préparation du jeu : Toutes les cartes sont mélangées. On distribue 12 cartes à chaque joueur.se, qui forment une pioche face cachée. Chacun.e pioche 4 cartes de son propre paquet.

Pour 4 joueur.se.s : Les 12 cartes qui restent après la distribution forment une pioche au centre de la table. 4 cartes sont piochées, puis placées face découverte sur la table (petite précision : laisser de la place pour les futures cartes).

Le jeu est prêt à commencer.

Déroulement du jeu :

Pour 4 joueur.se.s, une carte du paquet au centre de la table est dévoilée au début de chaque tour, avant que les joueur.se.s ne piochent leur carte. Les joueur.se.s savent donc au fur et à mesure quelles cartes ne seront pas en jeu lors de la partie. Cette action s'applique uniquement pour une partie à 4 joueur.se.s.

TOUR DE JEU (4 et 5 joueur.se.s) :

Le tour de jeu s'effectue en simultané. Chaque joueur.se pioche une carte de son propre paquet et l'ajoute à sa main. Puis il.elle choisit l'une de ses cartes en main (y compris celle qu'il.elle vient de piocher) et la fait glisser face cachée vers son.sa voisin.e de gauche. Une fois que tout le monde a fait glisser une carte à son.sa voisin.e, on ramasse sa nouvelle carte et on l'ajoute à son jeu.

C'est la fin du tour de jeu.

Les tours suivants s'effectuent exactement de la même manière. Au fur et à mesure que les joueur.se.s piochent, leur main s'agrandit et les stratégies peuvent se préciser. Le but étant de récolter un maximum de points lors du décompte, à la fin de la partie, en exploitant au mieux les combinaisons de cartes.

Une fois que les joueur.se.s ont effectué leur dernier tour (chacun.e a 12 cartes en main), c'est la fin de la partie.

Fin du jeu :

Les différents types de cartes permettent d'obtenir des points si le.la joueur.se remplit les conditions requises (une même carte peut servir à valider plusieurs critères différents).

Chaque joueur.se pose son jeu de cartes devant lui.elle pour calculer le score plus facilement.

Les points se comptent comme suit :

- Le.la joueur.se qui a la **stricte majorité de cartes 1** remporte 3 POINTS. En cas d'égalité de nombre de cartes 1 en main, aucun.e joueur.se ne marque de point.
- Chaque joueur.se marque 4 POINTS **pour chaque suite 1-2-3-4 de même couleur** en sa possession.
- Chaque joueur.se marque 3 POINTS **pour chaque série de trois cartes 2** en sa possession et ce, peu importe leur couleur (*par exemple, compter 6 points pour six cartes 2*).
- Les cartes 3 comptent comme un **bonus** ou comme une **pénalité**.

S'il y a **quatre exemplaires de 3** dans son jeu, alors le.la joueur.se marque 0 POINT.

Pour chaque carte de valeur 3 au-delà du quatrième exemplaire, le.la joueur.se marque 1 POINT bonus.

Pour chaque carte de valeur 3 manquante pour atteindre quatre exemplaires, le.la joueur.se retire 1 POINT de son score.

Par exemple, Julien a deux cartes 3 dans son jeu. Il lui manque deux cartes 3 pour atteindre un total de quatre, il perd donc 2 POINTS. Il marque -2 sur sa fiche de score.

Délia a 5 cartes 3 dans son jeu. Elle a une carte 3 en plus des quatre cartes requises, elle gagne donc 1 POINT bonus. Elle marque +1 sur sa fiche de score.

- Si un.e joueur.se a **trois cartes 4 de couleurs différentes** en sa possession, il.elle marque 1 POINT.

Si un.e joueur.se a **quatre cartes 4 de couleurs différentes** en sa possession, il.elle marque 2 POINTS.

Si un.e joueur.se a **cinq cartes 4 de couleurs différentes** en sa possession, il.elle marque 4 POINTS.

Si un.e joueur.se a **six cartes 4 de couleurs différentes** en sa possession, il.elle marque 5 POINTS.

Une fois tous les points comptabilisés, on compare les scores finaux : celui.celle qui a le score le plus élevé remporte la partie !

En cas d'égalité de score, celui.celle qui a le plus de cartes **1** dans son jeu remporte la victoire. Si l'égalité persiste, c'est celui.celle qui a le plus de cartes **2**. Sinon, la victoire est partagée.