

Règles du jeu



But du jeu

Remporter plus de cartes-habiletés que les autres joueurs pour faire évoluer son personnage.

Préparation

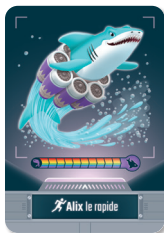
1. L'adulte place les **cartes-personnages** sur la table du côté des personnages avant leur évolution (jauge d'évolution à moitié pleine).
2. Chaque joueur choisit une **carte-personnage** et la place près de lui sans la retourner.

Recto:
personnage
avant son
évolution

Jauge
d'évolution



Verso:
personnage
après son
évolution

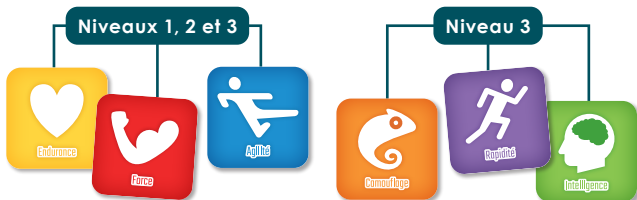


Seul le gagnant peut découvrir l'évolution de son personnage.

3. L'adulte mélange les **cartes-couleurs** et pose la pile au centre de la table.



4. Il forme des piles avec les **cartes-habiletés** de la même couleur (une pile rouge, une pile jaune, etc.). Il peut déposer les piles du côté des icônes ou du côté uni des cartes.



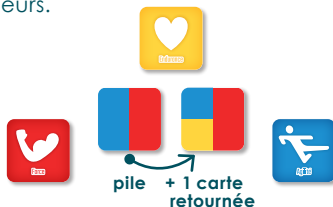
5. Il choisit un niveau de jeu qui correspond à l'âge ou au niveau d'habileté des joueurs¹.

Âge	Niveau suggéré
5 à 6 ans	1
6 à 7 ans	2
7 à 9 ans	3

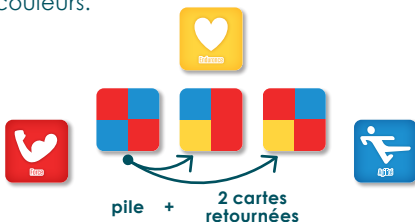
1. L'adulte et l'enfant ou deux à cinq enfants du même niveau. Il est possible que le ou les enfants soient capables de jouer avec un niveau supérieur à celui proposé dans le tableau. Le niveau adéquat est celui qui ne semble ni trop facile ni trop difficile pour les enfants. Au besoin, l'adulte peut tester différents niveaux de jeu avant de commencer la partie.

6. L'adulte place les cartes sur la table¹ de l'une des trois façons illustrées ci-dessous selon le niveau de jeu choisi.

Niveau 1 : L'adulte prend une carte-couleur, la retourne et la place à côté de la pile. Il place les piles de cartes-habiletés rouges, jaunes et bleues autour des cartes-couleurs.

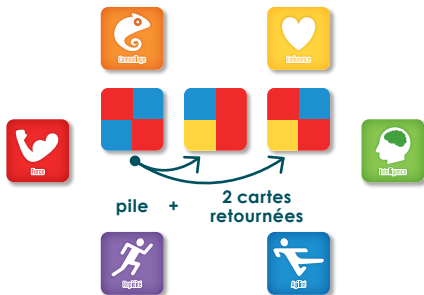











Niveau 2 : L'adulte retourne deux cartes-couleurs et les place à côté de la pile. Il place les piles de cartes-habiletés rouges, jaunes et bleues autour des cartes-couleurs.



1. Utiliser une surface de jeu qui permet à chaque joueur d'être à une distance similaire des cartes afin que tous aient une chance égale de taper la bonne carte.

Niveau 3 : L'adulte retourne deux cartes-couleurs et les place à côté de la pile. Il place les six piles de cartes-habiletés autour des cartes-couleurs en prenant soin de placer les piles de cartes de couleurs secondaires entre leurs deux couleurs primaires (p. ex., la pile de cartes orange est entre les piles de cartes rouges et jaunes).



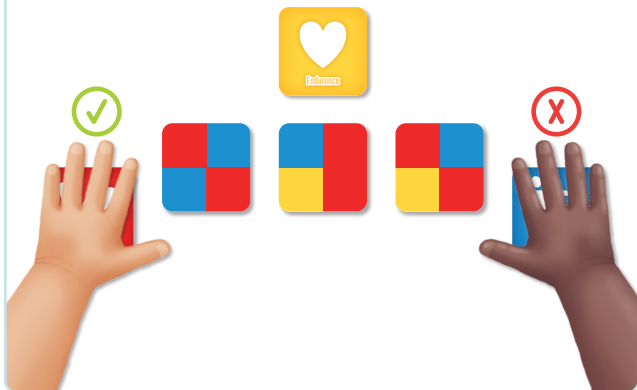
Aide-mémoire		
Couleurs primaires	Couleurs secondaires	
 + 	= 	
 + 	= 	
 + 	= 	

Déroulement

1. Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés commence la partie.
2. Il prend la carte-couleur sur le dessus de la pile, la **retourne** sans observer la face maintenant visible et la place sur la carte-couleur déjà placée sur la table (niveau 1) ou sur une des deux cartes-couleurs déjà placées (niveaux 2 et 3).
3. Tous les joueurs doivent trouver la couleur primaire **la plus présente** sur les deux ou trois cartes-couleurs (la carte-couleur sur la pile est considérée dans le décompte des couleurs).
4. Dès qu'un joueur croit avoir identifié la couleur la plus représentée, il tape sur la pile de cartes-habiletés qui correspond à cette couleur. Une fois qu'un joueur a tapé sur une pile, **il ne peut pas changer son choix**. L'autre ou les autres joueurs peuvent taper sur une pile d'une autre couleur s'ils pensent avoir la bonne réponse.
5. Lorsque tous les joueurs ont fait un choix, le joueur dont c'est le tour prend le temps de compter les carrés pour identifier la couleur la plus présente. L'adulte l'aide au besoin. Le joueur ayant tapé sur la bonne pile **en premier** remporte une carte-habileté de cette pile et la place près de son personnage: il a acquis cette habileté! Si plus d'un joueur tape **en même temps** sur la bonne pile, chacun gagne

une carte-habileté. Si aucun joueur n'a la bonne réponse, personne ne remporte de carte-habileté et la partie se poursuit avec le tour suivant.

Exemple : Corentin tape sur la pile bleue et Jonathan, sur la pile rouge. Les autres joueurs n'ont pas été assez rapides et choisissent de ne pas taper sur une pile pour ce tour. Jonathan a vu juste : il y a l'équivalent de six carrés rouges sur les cartes-couleurs visibles, contre quatre bleus et deux jaunes. Il récupère donc une carte-habileté rouge qu'il place près de son personnage.



6. Lorsque deux couleurs sont les plus représentées de façon équivalente, les joueurs réalisent l'une des actions décrites dans l'encadré «En cas d'égalité» (voir p. 9), selon le niveau de jeu choisi.
7. La partie se poursuit de la même façon, le joueur suivant, dans le sens horaire, retourne une nouvelle carte-couleur de la première pile.
8. Dès qu'une pile de cartes-habiletés est vide ou que la pile de cartes-couleurs est épuisée, la partie s'arrête. Le joueur ayant remporté **le plus de cartes-habiletés au total**¹ gagne la partie: il est celui qui a réussi à faire évoluer son personnage! Il peut alors retourner sa carte-personnage pour découvrir son personnage évolué!



1. Chaque personnage représente une habileté du jeu, mais toutes les cartes-habiletés ramassées au cours de la partie font évoluer celui-ci.

En cas d'égalité

- Aux niveaux 1 et 2, si deux couleurs sont les plus représentées de façon équivalente (p. ex., trois rouges, trois jaunes et deux bleus), les joueurs doivent crier «CHROMATIK!». Le joueur le plus rapide à crier remporte la carte-habilité de son choix.
- Au niveau 3, si deux couleurs sont les plus représentées de façon équivalente, les joueurs doivent taper sur la pile de la couleur **secondaire** correspondant à leur mélange pour remporter la carte-habilité (p. ex., si le rouge et le jaune sont les deux couleurs les plus présentes et de façon égale, les joueurs doivent taper sur la pile **orange**).



Si les trois couleurs sont également représentées, les joueurs doivent crier «CHROMATIK!». Le joueur le plus rapide à crier remporte la carte-habilité de son choix.