

Playing the game:

1. The first player begins by laying a caro and receives 10 points for it (see calculating the score).
2. The game is played clockwise.
3. A game master writes down the player's score after the turn has ended and adds it to the score from the previous round. In this way, the score can be seen at any point.
4. A turn is ended when the player has let go of his caro.
A caro that has been laid cannot be re-laid.
5. If a player notices that the game rules have been broken, the "sinner" must remove the caro, place the same one during that turn and calculate the new number of points. At the end of the turn, the player receives 10 minus points.
6. If the rules have been broken but it is noticed too late, (i.e. after the next player has laid his caro), then no change is made and the "sinner" is lucky.

Game end:

The game ends when the last caro is laid or if no other caro can be laid.

NORIS-SPIELE

Georg Heulein GmbH & Co. KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany
© 2012

www.noris-spiele.de



DESCRIPTION DU JEU DE CARO

- Nombre de joueurs:** 2 - 4
à partir de 8 ans
- Âge:** 15 - 30 min.
- Durée du jeu:** 48 caros en bois de 4 couleurs différentes
- Matériel de jeu:** 1 graphiques pour compter les points
1 bloc-notes pour noter les scores pendant le jeu, 50 feuilles
1 description du jeu

Objectif du jeu:

En plaçant ses caros chaque joueur doit atteindre autant de points que possible à chaque partie. Les points de tous les joueurs sont additionnés. Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit 3 caros de chaque couleur et les pose devant lui à la vue de tous les joueurs. C'est le plus jeune joueur qui commence, puis les parties suivantes c'est le perdant du dernier tour.

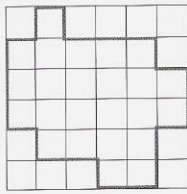
Limitation de la zone de jeu:

La taille de zone de jeu définie ne doit pas être dépassée:

- pour 2 joueurs : 6x6 caros en carré maximum
- pour 3 joueurs : 7x7 caros en carré maximum
- pour 4 joueurs : 8x8 caros en carré maximum

Exemple pour 6x6 Caros en carré

Ce qui est particulièrement essentiel pour la stratégie du jeu est le choix de la couleur. Des caros au moment où on les pose. Selon la couleur des caros utilisés différents gains de points seront attribués au joueur.




Calcul des points:

Le premier joueur commence avec un Caro de son choix et reçoit 10 points, comme ce Caro ne peut pas être posé ailleurs. En posant un Caro à côté d'un autre Caro, différentes combinaisons de couleur apparaissent. Les combinaisons de couleur possibles obtiennent le score suivant:

	10 points		4 points
	8 points		2 points
	6 points		1 point

Lorsqu'on pose un Caro, une combinaison de couleur peut apparaître, ou la possibilité de voir apparaître **deux, trois ou quatre** combinaisons de couleur.

Exemple pour trois combinaisons de couleurs:

	8	+	8	+	1	=	17
gris/rouge			gris/rouge		gris/blanc		

Caro placé

Règles pour poser un Caro:

1. Un caro ne doit pas être placé à côté d'un caro de même couleur.
2. 2 caros maximum de la même couleur peuvent être placés près d'un seul et même caro.
3. Une diagonale de plus de 3 caros de même couleur n'est pas permise.
4. Chaque joueur peut doubler le nombre de points calculés de son tour lorsqu'il place son dernier caro **d'une des quatre couleurs**.

Déroulement du jeu:

1. Le premier joueur commence à poser un Caro et reçoit pour cela 10 points (voir calcul des points).
2. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Un arbitre note après chaque tour de jeu les points du joueur et les ajoute immédiatement au nombre de points des tours précédents.
On peut ainsi vérifier à tout moment les scores de jeu.
4. Un tour de jeu se finit, lorsque le joueur a lâché le caro. Un caro qui a été placé ne peut pas être remis.
5. Si un joueur remarque que les règles du jeu ne sont pas respectées, le „coupable“ doit enlever le caro, reposer le même pendant le même tour et calculer le nouveau nombre de points. Le joueur reçoit à la fin de ce tour 10 points de pénalité en moins.
6. Si l'on remarque une entorse aux règles trop tard (c.-à-d. après que le joueur suivant a déposé son caro), aucun changement n'a lieu et le „coupable“ a eu de la chance.

Fin du jeu:

Le jeu finit lorsque le dernier Caro a été placé ou si aucun Caro ne peut plus être placé.

NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany
© 2012

www.noris-spiele.de



10 Punkte



4 Punkte



8 Punkte



2 Punkte



6 Punkte



1 Punkt