

Introduction.

PIN•POINT est un jeu de challenge, d'adresse et d'observation pour 2-4 joueurs. Une partie, dure en moyenne 30mn. Mais vous pouvez avant de commencer la partie, si vous le désirez, fixer un temps limite pour les placements des capsules.

Matériel.

Un plateau de jeu de 10x10 trous. Une grille divise le plateau en 9 carrés égaux.

Quatre séries de 25 capsules de couleurs différentes (100 au total).

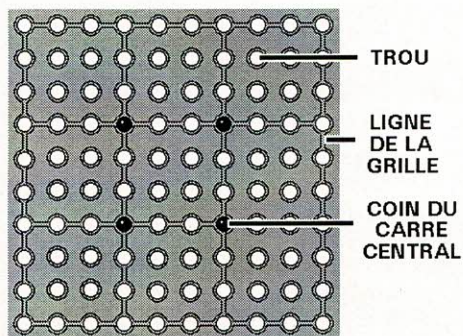


Fig. A

But du Jeu.

Obtenir un maximum de points en formant des ronds, des lignes, des carrés et des croix (figures) avec des capsules de la **même** couleur. Les joueurs pourront stopper une figure en développement en la bloquant par des capsules de couleurs différentes.

Préparation du Jeu.

Les capsules de couleur sont mises en commun et forme la pioche.

Avant de commencer la partie, un joueur place 4 capsules de couleurs différentes dans les 4 trous des coins du carré central, parties colorées restant visibles (Fig. A). Les 4 capsules sont placées dans n'importe quel ordre.

Déroulement de la Partie.

Les joueurs jouent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur prend 4 capsules de différentes couleurs de la pioche et les place sur le plateau, où il le désire, dans les trous vacants, partie colorée en haut

(restant visible), pour essayer de former des ronds, des lignes, des carrés et des croix.

Durant un tour d'un joueur, le score de chaque capsule placée est annoncé (voir **Score**). Quand les 4 capsules sont placées, le score total est inscrit sur une feuille de marquage.

Le joueur suivant fait de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli.

L'observation est la clé du succès. Surveillez constamment l'ensemble du plateau, les lignes diagonales peuvent être facilement oubliées.

Quand toutes les capsules ont été jouées, elles restent sur le plateau, certaines, cependant, seront retournées (voir **Score**).

Le Joker.

Chaque joueur pourra jouer 4 jokers comme des jokers, de la façon suivante, (n'importe quelle capsule peut être jouée comme un joker).

Le joueur **annonce** qu'il joue une capsule comme un joker et la place partie noire en haut (restant visible).

Le joker peut prendre **n'importe** quelle couleur, selon le choix du joueur, il annoncera la couleur.

Les jokers peuvent être joués à n'importe quel moment de la partie.

Le joueur peut jouer de 1 à 4 jokers dans un même tour. A chaque fois qu'un joueur joue un joker il l'inscrit sur la feuille de marquage.

Après le *tour* du joueur, un joker placé dans un trou du plateau, reste comme une capsule noire pour le reste de la partie. Une fois les capsules retournées elles ne donnent aucun point.

Le Gagnant de la Partie.

Le gagnant est celui qui aura le plus de points.

Variante.

4 joueurs peuvent jouer par équipe de 2.

Score

FORMATION	EXEMPLES	REMARQUES	POINTS
 Rond (1 CAPSULE)		INSEREE DANS N'IMPORTE QUEL TROU DU PLATEAU UNE CAPSULE PEUT ETRE UTILISEE POUR BLOQUER UNE FIGURE EN FORMATION	1
 LIGNE (de 2 à 10 CAPSULES)		2 CAPSULES DANS UNE LIGNE 3 CAPSULES DANS UNE LIGNE 4 CAPSULES DANS UNE LIGNE 5 CAPSULES DANS UNE LIGNE	2 3 4 5
		SI UNE LIGNE DE 6 CAPSULES OU PLUS DE LA MEME COULEUR EST FORMEE, LES CAPSULES SONT RETOURNEES TOUTE SUITE, PARTIES NOIRES EN HAUT (RESTANTS VISIBLES)	10
 CARRE (2x2 CAPSULES)		FORME SUR UNE LIGNE DE LA GRILLE	4
		LE SCORE EST <i>DOUBLE</i> QUAND LE CARRE EST FORME A L'INTERIEUR DES LIGNES DE LA GRILLE	8
 CROIX (5 CAPSULES)		FORME SUR UNE LIGNE DE LA GRILLE	5
		LE SCORE EST <i>DOUBLE</i> QUAND LA CAPSULE CENTRALE DE LA CROIX EST PLACEE SUR L'INTERSECTION DE 2 LIGNES DE LA GRILLE	10

QUAND UN JOUEUR PLACE UNE CAPSULE, ELLE PEUT FORMER PLUSIEURS FIGURES A LA FOIS.. SON SCORE EST CELUI D'UNE SEULE FIGURE, AU CHOIX DU JOUEUR