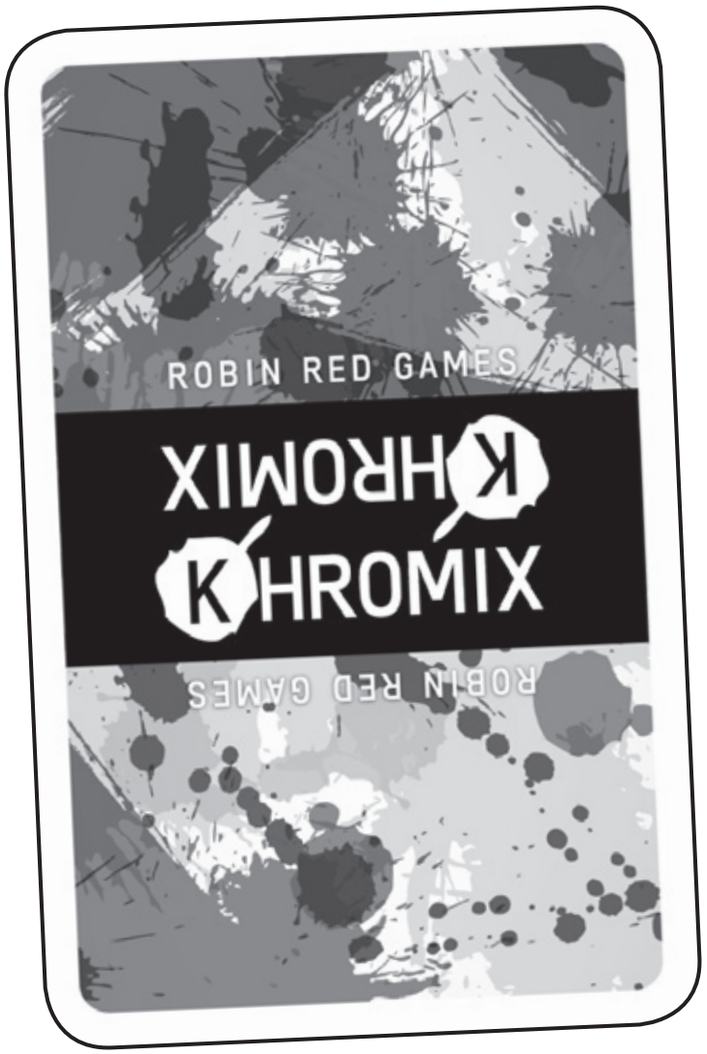
KHROMIX

Ne laissez pas votre intellect vous trahir !

FR Règles du jeu


ROBIN RED GAMES
KHROMIX
KHROMIX
ROBIN RED GAMES

Sagacité et **rapidité** sont les maîtres-mots de ce jeu déroutant à plus d'un titre ! Une expérience qui mettra à rude épreuve votre **perception** et votre **réflexion** !

Ne laissez pas votre intellect vous trahir !

But du jeu :

Pour gagner, chaque joueur doit essayer de collecter un maximum de cartes. Les cartes possèdent des *Points Bonus*, des *Points Malus* ou des *Multiplicateurs* affichés dans le coin supérieur gauche. Le vainqueur est tout simplement celui qui termine la partie avec le plus de points.

Préparatif :

Toutes les cartes sont distribuées équitablement entre les joueurs, après avoir été bien mélangées. Les cartes en surnombre sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette partie. Avant d'en débuter une autre, elles devront être réintégrées dans le jeu. Le plus jeune joueur commence, puis pour les parties suivantes, ce sera le gagnant de la partie précédente qui débutera. Les joueurs ne regardent pas les cartes qui leur ont été distribuées. Elles sont disposées devant eux, faces cachées, et forment la *Pile Active*. La *Pile De Gains* sera placée à côté de la *Pile Active*.

Déroulement :

A tour de rôle, dans le sens des aiguille d'une montre, chaque joueur va découvrir la carte se trouvant au-dessus de sa *Pile Active* et la déposer, face visible, au centre de la table. Il est possible que cette carte (la *Carte Courante*) en recouvre une ou plusieurs autres issues des tours précédents. Simultanément à cette action, le joueur demande à haute voix, afin que chacun de ses adversaires l'entende distinctement, le mot ***COULEUR*** ou le mot ***NOM***.

1 - La *COULEUR* est demandée.

S'il demande la ***COULEUR***, le joueur souhaite que ses adversaires annoncent à haute voix (afin que chacun des joueurs l'entende distinctement), la couleur du mot inscrit sur la *Carte Courante*. Attention, il s'agit bien d'indiquer de quelle couleur est écrit le mot. Restez vigilant car les mots inscrits sur les cartes sont des noms de couleurs. Par exemple, si le mot *ROUGE* est écrit en bleu, les joueurs adverses doivent annoncer *BLEU*.

2 - Le *NOM* est demandé.

S'il demande le ***NOM***, le joueur souhaite que ses adversaires annoncent à haute voix (afin que chacun des joueurs l'entende distinctement), le nom du mot inscrit sur la *Carte Courante*. Attention, il s'agit bien de dire le mot écrit sur la carte. Par exemple, si le mot *ROUGE* est écrit en bleu, les joueurs adverses doivent annoncer *ROUGE*.

Pour remporter la *Carte Courante*, chaque joueur, sauf l'annonceur, doit répondre à la question avant ses adversaires. Le plus rapide l'emporte. Mais attention à ne pas confondre vitesse et précipitation. Votre cerveau essaiera de vous faire lire le mot avant de penser à la couleur (ou l'inverse). Gardez le contrôle peut s'avérer difficile.

1 - Si la première réponse donnée est *VRAIE*.

Le joueur qui a donné la bonne réponse ramasse la *Carte Courante* et la dépose, face visible, devant lui dans sa *Pile De Gains*. Dans le cas où la *Carte Courante* en recouvre d'autres, il ramasse toutes les cartes présentes au centre de la table, et les dépose, face visible, dans sa *Pile De Gains* en veillant à ne pas en modifier l'ordre. Si la *Carte Courante* dispose d'une *Capacité Spéciale* (pictogramme central), le joueur peut choisir de l'utiliser ou non (cf. *Capacités Spéciales*). S'il ne l'utilise pas immédiatement, l'effet est perdu. Les *Capacités Spéciales* des éventuelles cartes en-dessous de la *Carte Courante*, ne sont pas utilisées.

2 - Si la première réponse est *FAUSSE*.

La *Carte Courante* est perdue et reste au centre de la table. En pénalité, le joueur fautif doit déposer une de ses propres cartes au centre de la table, par-dessus la *Carte Courante*. Il peut choisir de sacrifier la carte placée au-dessus de sa *Pile Active* ou celle placée au dessus de sa *Pile De Gains*. En revanche, il ne peut pas la choisir parmi celles qui composent les piles. Il a uniquement le choix entre les 2 cartes du dessus.

Capacités Spéciales :

Voir : le joueur qui gagne une *Carte Courante* dotée de cette capacité peut choisir de regarder la prochaine carte d'un de ses adversaires.

Échange : le joueur qui gagne une *Carte Courante* dotée de cette capacité peut choisir d'échanger cette carte avec une des cartes gagnées par un de ses adversaires, mais uniquement les cartes situées au-dessus de leurs *Piles Actives*.

Passe : le joueur qui gagne une *Carte Courante* dotée de cette capacité peut choisir de désigner un de ses adversaires qui devra passer son prochain tour de jeu.

Inverse : le joueur qui gagne une *Carte Courante* dotée de cette capacité peut choisir, sans obligation, d'inverser le sens de la partie. Si la partie se joue de gauche à droite, elle se jouera désormais de droite à gauche.

Cartes Mystères :

La *Carte Mystère* a pour fonction de perturber le rythme du jeu. En effet, le joueur qui joue la *Carte Mystère* peut poser n'importe quelle question, dans le seul but de surprendre ses adversaires et de leur faire perdre leur concentration. Plus la question sera farfelue et mieux ce sera. Bien entendu, n'importe quelle réponse fera l'affaire,

même si elle est fausse (Exemple : «*Quel est l'âge du capitaine ?*», Réponse : «*72*», c'est gagné !). Le joueur le plus rapide à réagir gagne la *Carte Mystère*. La *Carte Mystère* ne rapporte aucun point. Si elle recouvre d'autres cartes, celles-ci sont remportées comme s'il s'agissait d'une *Carte Courante* normale.

Fin de partie :

La partie s'achève lorsque l'un des joueurs n'a plus de carte dans sa *Pile Active*. Les cartes restantes des autres joueurs sont perdues. Les joueurs calculent les points présents dans leur *Pile De Gains* en prenant soin de les additionner dans l'ordre exact. La 1re carte s'additionne à la 2e, puis leur total s'additionne à la 3e, etc.

Si le chiffre d'une carte est négatif, la valeur se soustrait au total.
Exemple : (2) + (0) + (1) + (-1) = 2.

Si le chiffre d'une carte est un *Multiplicateur*, la valeur des cartes situées au-dessous de celle-ci voient leurs valeurs doublées.
Exemple : (2) + (0) + (1) + (x2) + (1 (x2)) + (2 (x2)) = 9.

Si le chiffre d'une carte est un *Multiplicateur* et qu'une carte avec un *Multiplicateur* a déjà été comptabilisée avant, la valeur des cartes situées au-dessous de celle-ci voient leurs valeurs quadruplées, et ainsi de suite.
Exemple : (2) + (0) + (1) + (x2) + (1 (x2)) + (2 (x2)) + (x2) + (0 (x4)) + (2 (x4)) + (1 (x4)) = 21.
Vous l'aurez compris, les multiplicateurs se cumulent à l'infini (*x2, x4, x8, x16…*).

LOT N° 0713

ROBIN RED GAMES ©

Site internet : *www.robinredgames.com*
Email : *info@robinredgames.com*

Conçu, réalisé en Corrèze (France)

Attention. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

Concept : Deludis & Gēmu
Graphisme : Pascal Boucher
Rédactionnels : Deludis, Gēmu & Isabelle Deriche
Traduction : Deludis (En, Es) & Maxime Mundel (De)
Impression : Imp. George Lachaise (19) & Cartamundi France (78)

www.robinredgames.com