

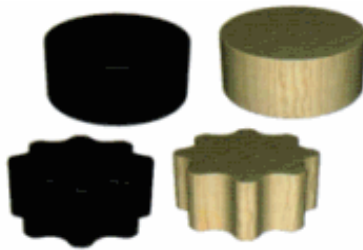
Caprice

Un jeu de Rolf Rötgers et Olivier Bolten © 1999 Goldsieber Spiele
Pour 2-4 joueurs à partir de 10 ans

Matériel

1 plateau de jeu

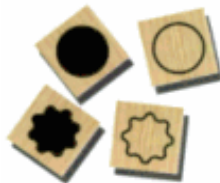
24 grands pions (6 x 4
pions en deux
différentes formes et
deux différentes
couleurs)



1 pion de
marquage



20 pions avec des
symboles (5 x 4
différents pions avec
le symbole des grands
pions)



1 sachet

1 règle de jeu

Préparation

- Le plateau de jeu ainsi que le pion rouge de marquage sont posés au milieu de la table de façon à ce qu'ils soient accessibles pour tous les joueurs.
- Les grands pions sont placés selon leur forme et leur couleur à côté du plateau.
- Les pions avec les symboles sont mis dans le sachet.
- Les joueurs désignent la personne qui devra commencer.

But

Les joueurs posent l'un après l'autre un pion sur le plateau et après il peuvent aussi en déplacer un.

De cette manière ils essayent de construire des tours contenant les pions que leur indiquent leurs symboles. A la fin du jeu chaque joueur peut changer l'ordre de ses symboles de façon à ce que leur ordre ressemble le plus à l'ordre des pions dans les tours. Le joueur avec le plus de conformité gagne.

Déroulement

Distribuer les pions avec les symboles

Le joueur qui commence tire un pion avec un symbole de façon à ce que les autres ne le voient pas. Les autres joueurs font la même chose dans le sens des aiguilles d'une montre. Cela continue jusqu'à ce que tous aient 4 pions avec un symbole.

Quand un joueur a tiré un symbole, il le pose devant lui de façon à ce qu'il puisse le voir mais sans qu'il le montre aux autres joueurs.

Chaque pion montre le symbole d'un grand pion. Les symboles tout colorés représentent les pions noirs, les symboles qui ne sont présentés qu'avec leurs contours représentent les pions clairs.

Si un joueur a déjà deux symboles de la même forme et la même couleur quand il tire son troisième pion avec toujours le même symbole, il a le droit de l'échanger. Il met ce troisième symbole à côté et tire d'autres pions jusqu'à ce qu'il en ait un avec un autre symbole. Après il met les symboles qu'il a mis à côté de nouveau dans le sachet.

Ces 4 pions symbolisent les grands pions pour lesquels le joueur peut gagner des points à la fin de la partie.

Déroulement

On joue dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence.

Mettre un nouveau pion

Quand c'est le tour d'un joueur; celui-ci doit d'abord poser un nouveau pion. Il peut prendre un pion de son choix qu'il met sur une case vide ou au-dessus d'autres pions déjà en jeu. Ainsi se créent peu à peu des tours.

Déplacer un pion

Puis le joueur peut encore déplacer un pion qui a déjà été placé auparavant. Ce pion aussi peut être placé sur une case vide ou bien au-dessus d'un pion déjà en jeu.

On ne peut déplacer que des pions seuls sur une case ou le pion le plus en haut d'une tour.

Quand un joueur a déplacé un pion, il met le pion rouge de marquage sur ce pion. Ce pion ne peut plus être déplacé avant que le pion de marquage n'ait été enlevé.

Le pion de marquage est enlevé quand un autre pion est placé au dessus de cette tour ou quand un autre pion est déplacé et doit être marqué avec le pion rouge.

Hauteur maximale d'une tour

Une tour ne doit pas contenir plus de 4 pions.

Cette hauteur ne doit être dépassée ni en plaçant ni en déplaçant un pion.

Même si une tour est composée de 4 pions, le pion le plus en haut peut toujours être déplacé.

Fin du jeu et évaluation

Le jeu est fini quand 5 tours ont atteint leur hauteur maximale. Dès qu'un quatrième pion est placé sur la cinquième tour, aucun autre pion ne peut plus être déplacé.

Les joueurs doivent maintenant mettre leurs symboles dans l'ordre. Cet ordre vaut pour toutes les tours. Les symboles sont découverts et placés devant les joueurs de façon à ce que le symbole pour le pion le plus en bas d'une tour soit placé directement devant le joueur.

Chaque joueur compare son ordre des symboles, avec l'ordre des pions de toutes les tours. Pour chaque symbole ayant la même forme et la même couleur que le pion correspondant dans la tour, le joueur gagne 1 point. Si l'ordre des symboles est le même que celui d'une tour complète, le joueur gagne un point supplémentaire. Pour chaque tour on peut donc gagner au maximum 5 points.

Exemple pour l'évaluation des tours:

La partie est terminée. Le joueur a les symboles montrés dans la figure no.1.

Il décide de mettre ses symboles dans l'ordre tel qu'on le voit sur l'illustration no. 2.

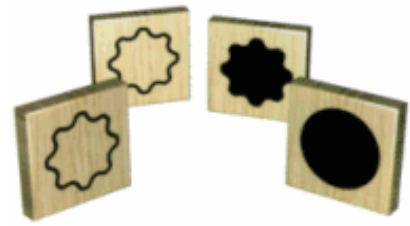


figure no.1

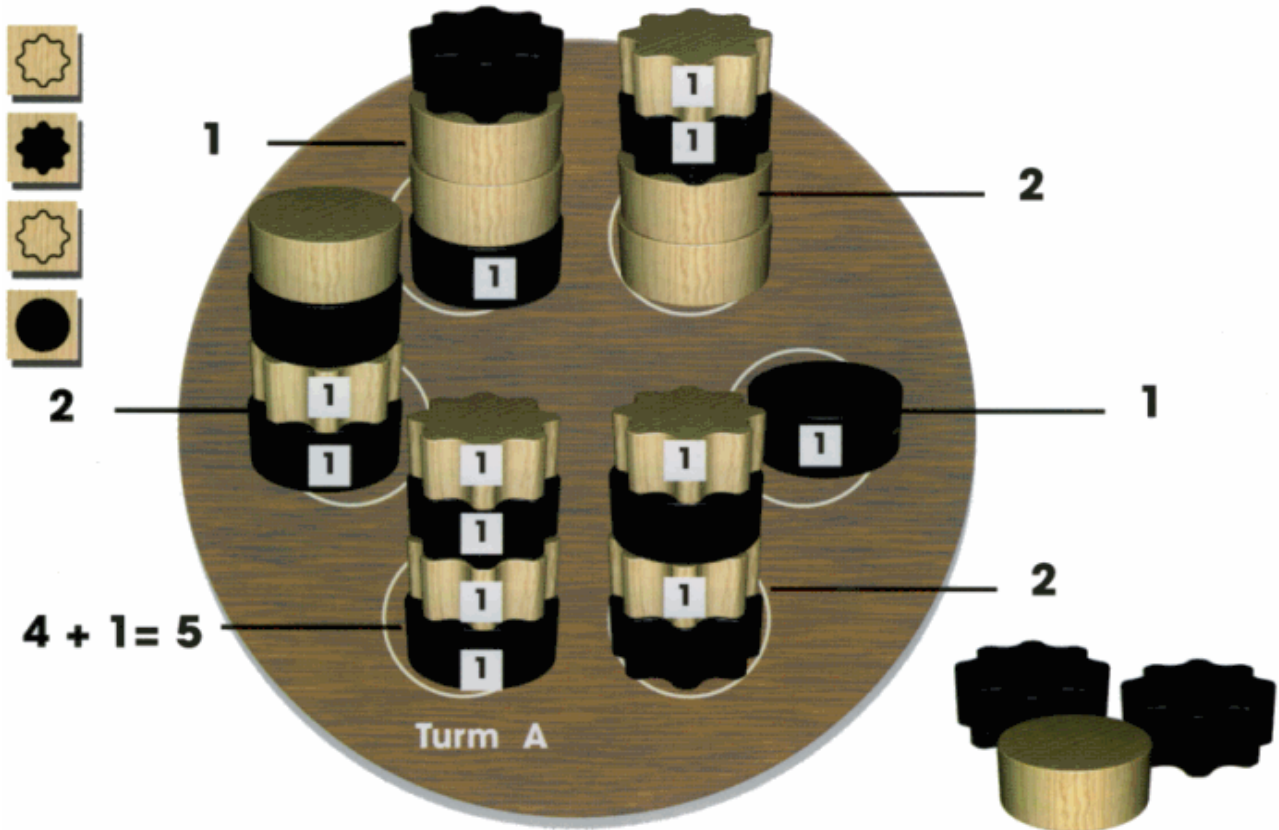


figure no.2

Le chiffre à côté de chaque tour indique le nombre de points que chaque joueur gagne pour cette tour. Pour la tour A le joueur gagne un point supplémentaire, comme tous les pions correspondent à l'ordre dans lequel il a mis ses symboles. Les 3 pions qui n'ont pas été placés au cours du jeu ne sont pas pris en considération.

En tout le joueur gagne donc 13 points.

Le joueur avec le plus de points gagne. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, celui qui est assis le plus loin à droite du joueur ayant terminé la partie, gagne.

Les auteurs: Rolf Rôtgers et Oliver Bolten se sont connus en 1979 comme musiciens. Les années suivantes ils ont travaillé plusieurs fois aux mêmes projets. Depuis 1993 ils créent des jeux de toute sorte. Avec des inventions techniques inhabituelles et leurs idées créatives, ils développent de nouvelles méthodes pour la création de jeux. La liste des professions qu'ils exercent en même temps pourrait suffire pour plusieurs personnes: Cyclistes, acteurs de théâtre, éditeurs, musiciens, auteurs. Avec tant de créativité la vocation d'inventeur de jeux n'était en effet qu'une question de temps.