

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

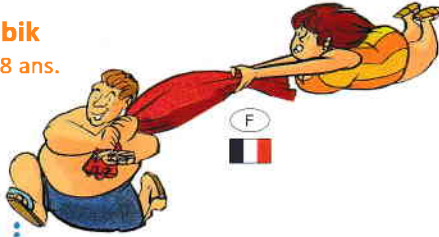
escaleajeux@gmail.com



Cool@POOL

Un jeu de Hartwig Jakubik
De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Jeu Piatnik n°646270
© 2016 Piatnik, Wien – Printed in Austria



Contenu de jeu :

- 1 plateau de jeu – avec la piscine et les transats
- 6 dés – avec 5 faces de couleur et 1 face maître-nageur
- 64 cartes serviettes – 16 cartes par couleur, avec une face avec baigneur, et une face sans
- 20 cartes baigneurs - 5 par couleur
- 16 jetons ballons
- 1 maître-nageur en bois
- 1 règle de jeu

Cet été, c'est la ruée vers les transats ! Dès le petit matin, les premiers transats de la piscine sont déjà réservés avec des serviettes ... mais les baigneurs sans-gêne n'hésitent pas à s'y allonger !

Avec un peu de chance et de bons choix tactiques, chasse ces malotrus et récupère les plus belles places au soleil !

BUT DU JEU

Réussir à occuper le plus de transats possible, et en priorité ceux proches de la piscine !

PREPARATION DU JEU

- Place le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- Place les **16 jetons ballons** sur la piscine, et le **maître-nageur** sur la case bleue à côté du plongeur.

- Chaque joueur reçoit les **serviettes** et les **baigneurs** de la couleur qu'il souhaite. Le nombre de serviettes distribuées à chaque joueur dépend du nombre de joueurs : 12 serviettes à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs et 6 à 4 joueurs.
- Occuper les transats** : à tour de rôle, chaque joueur pose une de ses serviettes, face sans baigneur, sur un des transats libres (sauf les deux transats n°5 qui restent libres au début du jeu). Le plus jeune joueur commence, puis on va dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les serviettes aient été posées.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui commence prend les 6 dés pour débiter le jeu – puis on va dans le sens des aiguilles d'une montre.

A ton tour, tu dois exécuter les trois actions suivantes :

1. Lancer les dés (éventuellement plusieurs fois)
2. Déplacer le maître-nageur (si nécessaire)
3. Occuper un transat avec un baigneur (si possible)

LANCER LES DES

Tu joues les six dés en même temps. Tu essayes d'obtenir le plus de dés de la même couleur pour pouvoir occuper un transat de la rangée correspondante. Il y a plusieurs dés pour pouvoir optimiser le résultat.

Ecarter les dés. Après chaque jet, tu **dois** mettre de côté au moins un dé avec une face colorée. A chaque fois qu'un maître-nageur apparaît, déplace immédiatement le maître-nageur d'un emplacement sur sa piste en allant dans le sens des aiguilles d'une montre (voir plus loin).

Optimiser le résultat des dés. Ensuite tu peux jeter de nouveau les dés restants, ou t'arrêter et exploiter le dernier résultat obtenu.

Jouer les jetons ballon. Si, au cours du jeu, tu reçois un jeton ballon, tu peux jouer un jeton pour annuler ton dernier lancer et relancer dés. Tu ne relances alors que les dés que tu viens de lancer, pas ceux que tu avais déjà mis de côté. Tu peux jouer plusieurs jetons à la suite, tant qu'il t'en reste. Les jetons utilisés retournent dans la piscine.

DEPLACER LE MAÎTRE-NAGEUR

Le maître-nageur se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre pour défiler autour des transats. Il avance d'une case à chaque fois qu'un dé montre la face maître-nageur. Les cases de sa piste sont représentées par des couleurs et des chiffres. La case sur laquelle le maître-nageur se trouve indique la zone dans laquelle les joueurs ne peuvent pas occuper de transats.



Exemples :

Lorsque le maître-nageur se trouve sur une case verte, aucun baigneur ne peut occuper un transat situé entre deux cases vertes.



Lorsque le maître-nageur se trouve sur une case n°2, aucun baigneur ne peut occuper un transat situé entre deux cases n°2.



OCCUPER UN TRANSAT AVEC UN BAIGNEUR

En fonction de ton résultat au lancer de dés, un de tes baigneurs peut prendre place sur un transat: la couleur des dés désigne l'allée du transat, le nombre de dés de cette couleur, désigne sa rangée. Tu peux choisir une rangée avec un chiffre plus faible.

Tu ne peux occuper qu'un seul transat par tour.



Exemple :

Avec trois dés rouges, le joueur peut occuper l'un de ces quatre transats.

CAS DE FIGURES POSSIBLES :

Occuper ton propre transat. Pour cela, retourne l'une de tes serviettes sur le côté où le baigneur est visible. Ce transat est en sécurité et il ne plus être dérobé par les autres joueurs.

Occuper le transat d'un autre. Pour cela, utilise l'un de tes pions-baigneurs et place-le sur une serviette encore libre d'un autre joueur. Après avoir prononcé la devise « la liberté l'emportera », tu prends deux jetons ballons dans la piscine. **Attention :** tu ne peux avoir que quatre jetons maximum !

Reconquérir un transat. Si un baigneur d'un autre joueur est allongé sur un de tes transats, tu peux le reconquérir. Pour cela, enlève le baigneur ennemi, rends-le à son propriétaire et retourne ta serviette du côté baigneur.

Conquérir le transat d'un autre. Si tu occupes déjà le transat d'un autre, avec le bon tirage de dé, tu peux voler définitivement ce transat. Pour cela, enlève ton baigneur et la serviette ennemie et places-y une de tes serviettes du côté baigneur.

Occuper les transats n°5. Pour occuper un des transats n°5, tu dois obtenir cinq dés de la même couleur – peu importe la couleur. Place alors une de tes serviettes du côté baigneur sur le transat. Ce transat est en sécurité et il ne pourra pas être dérobé par les autres joueurs.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste que quatre serviettes ou quatre transats non occupés par les baigneurs. Le tour doit être fini, c'est-à-dire que les joueurs qui se trouvent à droite du joueur qui a commencé peuvent encore jouer une fois.

Décompte des points :

Tu gagnes :

- pour chaque baigneur sur ta serviette le nombre de points de la rangée (les deux transats n°5 rapportent chacun 5 points) ;
- 1 point pour chaque baigneur sur une serviette ennemie ; et,
- 1 point par ballon.

Le joueur qui a remporté le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de baigneurs gagne.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie!
Veuillez conserver l'adresse.

Redaktion: Christian Beiersdorf – www.projekt-spiel.de
Illustration: Björn Pertoft, Design: GrafikwerkFreiburg

Tu as des questions ou des suggestions à propos de
«Cool am Pool»? Alors, écris nous à:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Straße 229-231 | A-1140 Wien
piatnik.com

