

Quantum®

Après **Qwixx** et **Qwinto**, c'est le troisième coup !



Joueurs: 2-4 personnes

Age: à partir de ans 8

Durée: environ 15 minutes

Les dés

2

1

2

3

4

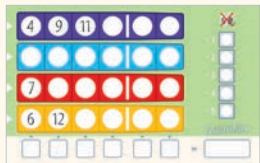
5

6

Il y a un **dé blanc** tout à fait normal (avec les nombres de 1 à 6) ainsi que **six dés colorés** particuliers. Chaque dé coloré indique les nombres entre 1 à 6 au maximum dans les quatre couleurs : rouge, jaune, bleu et violet. Or, les nombres sur les dés colorés ne vont pas toujours de 1 à 6, ils sont distribués différemment.

Noter les nombres

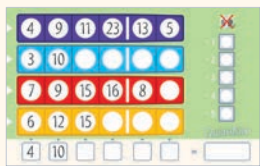
Au cours du jeu, chaque joueur note sur sa feuille de papier des nombres dans les quatre rangées colorées horizontales. Fondamentalement, dans chaque rangée, les nombres doivent être notés **de gauche à droite** – les lacunes ne sont pas autorisées. Les nombres dans chaque rangée colorée doivent toujours croître de gauche à droite, mais uniquement **jusqu'au trait épais**, à partir de là, ils doivent **décroître**. Chaque joueur peut décider librement à quel moment et dans quelle rangée colorée il note les nombres. Ainsi, p. ex., l'on peut d'abord noter un nombre dans la rangée jaune, puis un nombre dans la rangée violette, puis de nouveau dans la rangée jaune, puis encore un nombre dans la rangée jaune, puis un nombre dans la rangée rouge, etc.



Tim a déjà noté 6 nombres sur sa feuille. Dans chaque rangée colorée, les nombres croissent toujours de gauche à droite.

Si un joueur a rempli complètement une colonne, il est tout de suite crédité de la **deuxième valeur la plus faible** de cette colonne sous forme de points qu'il note immédiatement au-dessous dans la case blanche. **Note** : si dans une colonne, il y a plusieurs nombres avec la même valeur la plus faible, c'est la prochaine valeur

supérieure qui sera notée comme points.



En violet et en rouge, Tim a déjà dépassé le trait épais. Derrière le trait épais, les nombres doivent décroître. Tim a déjà rempli complètement les deux premières colonnes. Dans la première colonne, la deuxième valeur la plus faible est un 4, qui lui donne ainsi 4 points. Dans la deuxième colonne, la deuxième valeur la plus faible est un 10, qui lui donne 10 points.

Cas particulier rare : si un joueur a noté dans une colonne **quatre fois la même valeur**, il est crédité de cette valeur sous forme de points. P. ex., si un joueur a noté quatre fois le nombre 6 dans la première colonne, il reçoit 6 points pour cette colonne.

Déroulement du jeu

Chaque joueur reçoit une feuille de papier et un crayon. Il est tiré au sort qui commence le jeu comme joueur actif. Le joueur actif effectue son opération en trois étapes décrites ci-dessous : d'abord l'action A, puis B, puis C.

A) Le joueur actif prend **tous les sept dés** et lance ainsi sa 1^{ère} tentative. S'il est content du résultat, il renonce tout simplement à sa 2^e tentative. S'il n'est pas content du résultat, il peut alors faire exactement une 2^e tentative – à cet égard, il peut soit lancer tous les sept dés, soit autant de dés qu'il veut. **Remarque :** il est permis au joueur actif avant sa deuxième tentative de prendre en main chacun des dés et regarder quels nombres s'y trouvent et en quelle couleur. **Exemple :** après sa 1^{ère} tentative, Sarah met de côté quatre dés et lance de nouveau les autres.

B) Le joueur actif trie les dés en fonction de leur couleur et met le dé blanc séparément de côté. Maintenant, le joueur actif peut (mais ne doit pas) choisir **une** couleur et noter la somme des dés de cette couleur dans la rangée colorée correspondante de sa feuille de papier (les autres joueurs ne doivent rien noter).

Très important : le résultat du **dé blanc** est toujours additionné à **chacune** des quatre couleurs.



Sarah est la joueuse active. Après sa 2e tentative, elle a les possibilités suivantes, dont elle peut choisir une. En rouge, elle pourrait noter un 6. En jaune, elle pourrait noter un 8. En violet, elle pourrait noter un 6. En bleu, elle pourrait noter un 13. Sarah se décide pour le 6 violet et le note dans sa rangée coloré violette.

C) Pour une meilleure visibilité, le joueur actif pose un peu de côté les dés colorés de la couleur qui vient d'être notée. Maintenant, **chaque** joueur (aussi bien actif que les non-actifs) peut (mais ne doit pas) noter chez soi **une des trois couleurs restantes**. Ici aussi, le dé blanc est additionné à chaque somme coloré. Il est permis que plusieurs joueurs choisissent la même couleur et la notent dans la rangée colorée correspondante. **Note** : si le joueur actif n'a noté aucun nombre dans l'action B (voir aussi « Attention, lancer manqué »), alors, dans l'action C, **chacun** des joueurs peut choisir parmi **toutes les quatre couleurs**.



Sarah avait utilisé dans l'action B les dés violets qu'elle avait mis de côté. À présent, trois couleurs seulement restent encore à la disposition de chaque joueur : rouge, jaune et bleue. Sarah note chez soi le 8 jaune. Tim et Emma notent chez eux le 6 rouge. Linus note chez soi le 13 bleu.

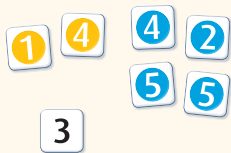
Attention, lancer manqué : si le **joueur actif** n'a noté chez soi aucun nombre ni dans l'action B, ni dans l'action C, il doit cocher une croix sur sa feuille de papier. Les joueurs non actifs ne doivent jamais cocher le lancer manqué. Le premier lancer manqué compte pour -1, le deuxième lancer manqué -2, le troisième lancer manqué -3, etc.

Maintenant, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif et joue comme il est décrit ci-dessus (d'abord A, puis B, puis C). Les joueurs continuent ensuite de jouer à tour de rôle de la manière décrite.

Que se passe-t-il si une couleur manque au lancer ?

Si le joueur actif a cessé de lancer (2 tentatives au maximum) et une couleur (ou

plusieurs) manque, le dé blanc compte alors pour le résultat de la couleur manquante.



Linus est le joueur actif. Après sa 2e tentative, il n'a obtenu au lancement ni rouge ni violet. Il peut noter dans l'action B un des nombres suivants : en rouge, un 3, en jaune, un 8, en violet, un 3 et en bleu, un 19. Linus se décide pour le 3 violet et le note sur sa feuille. Dans l'action C, tous les joueurs disposent alors encore des couleurs restantes rouge (3), jaune (8) et bleu (19).

Remarque concernant la technique du jeu : le résultat le plus élevé pouvant être obtenu théoriquement dans chaque couleur (le dé blanc étant déjà additionné) est de 33 points, cependant il se produit **très rarement**. Pour cette raison, chaque joueur ne devrait pas faire croître les nombres dans les trois premières colonnes trop fortement. En fait, ce n'est pas aussi simple d'obtenir dans une couleur de façon ciblée un résultat supérieur à 15 ou même à 20 points.

Fin du jeu et évaluation

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a rempli **complètement toutes les quatre rangées colorées** de sa feuille. Si cela se produit pendant l'action B, l'action C n'est plus nécessaire. En outre, le jeu se termine également **après** l'action C, lorsque le joueur actif a coché sur sa feuille son **cinquième lancer manqué**. Chaque joueur additionne alors les points de toutes ses colonnes remplies complètement (les colonnes qui ne sont pas remplies complètement ne reçoivent pas de points). En seront déduits les points négatifs pour les lancements manqués. Celui qui a le plus de points, est le vainqueur.



Emma a rempli complètement toutes les rangées colorées (= fin du jeu). Elle obtient avec ses six colonnes complètement remplies 57 points (6+8+12+16+11+4). Elle reçoit pour ses trois lancements manqués au total 6 points négatifs (-1, -2, -3). Le résultat total d'Emma est alors 51 points.