

Sidoké

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 30 à 45 min

Age : 7 ans et +

Contenu

108 tuiles (3 fois 36 tuiles différentes)

1 sac

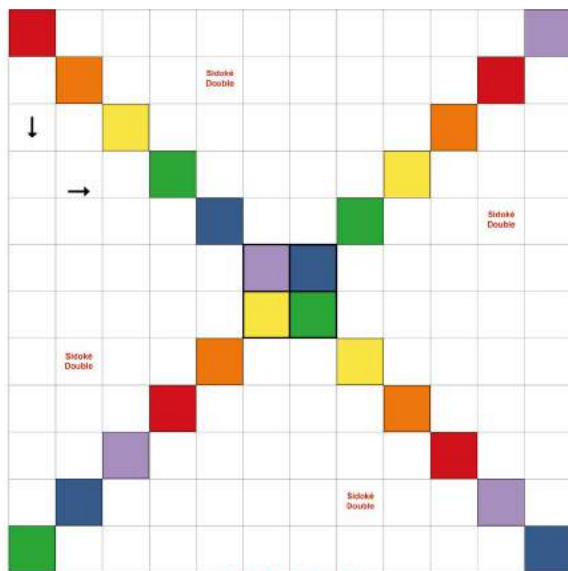
4 chevalets pour placer les tuiles

1 plateau

1 règle du jeu

Le plateau

1s	2	3	4	5E	6E
1E	2s	3	4	5	6E
1E	2E	3s	4	5	6
1	2E	3E	4s	5	6
1	2	3E	4E	5s	6
1	2	3	4E	5E	6s



Sidoké

But du jeu

En respectant le sens des flèches sur le plateau (de haut en bas) pour les colonnes (de gauche à droite) pour les lignes, aligner des tuiles :

Soit dans l'ordre croissant de 1 à 6 de la même couleur

Soit dans l'ordre croissant de 1 à 6 de 6 couleurs différentes

Soit dans l'ordre croissant de 1 à 6 de 6 couleurs différentes avec une même lettre S sur chaque tuile

Soit dans l'ordre croissant de 1 à 6 de 6 couleurs différentes avec une même lettre E sur chaque tuile

Soit aligner des tuiles avec le même chiffre de 6 couleurs différentes.

Exemples :

Faire une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant toute la lettre S : **sidoké suprême**.

Il s'agit d'une suite numérique et d'une suite de couleurs. Le joueur réalisant un **sidoké suprême** gagne 40 points.

Sidoké suprême :



Faire une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant toute la lettre E : **sidoké extra**.

Il s'agit d'une suite numérique et d'une suite de couleurs. Le joueur réalisant un **sidoké extra** gagne 30 points.

Sidoké extra :



Pour le **sidoké simple**, on ne tient pas compte des lettres E et S. Pour réaliser un **sidoké simple**, il faut une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes **123456** ou une suite numérique de 1 à 6 de la même couleur **123456** ou le même chiffre de 6 couleurs différentes **555555**.

Le joueur réalisant un **sidoké simple** gagne 20 points.

Le but est de réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.

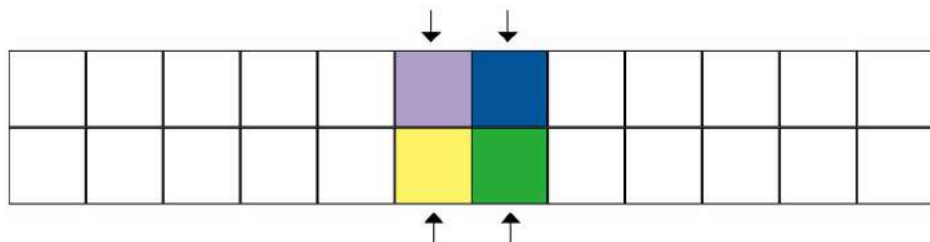
Préparation

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un stylo pour noter votre score. Placez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles dans le sac et les place devant lui sur son support à l'abri des regards des autres joueurs.

Ces tuiles forment sa main. Les tuiles restantes forment la réserve et sont placées dans le sac. Placez le plateau au centre. Chaque joueur doit être informé du sens des colonnes et des lignes avec les flèches indiquées sur le plateau.

Début de partie

Le plus jeune joueur débute la partie. Ensuite, c'est dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose ses tuiles en jeu, au minimum 2 tuiles et au maximum 6 tuiles. Une des tuiles posée par le premier joueur doit obligatoirement être posée dans le carré central du plateau.



Le joueur suivant posera une ou plusieurs tuiles pour compléter la ligne ou la colonne existante, ou pour créer une ligne ou une colonne avec au moins une tuile reliée à une tuile déjà posée.

Au départ, vous commencerez par de petites combinaisons comme 12, 23, 34, 45, 56, 11, 22, 33, 44, 55, 66... ou avec 3 ou 4 tuiles, selon les tuiles que vous avez sur votre chevalet. Au fur et à mesure, les lignes et les colonnes vont se compléter jusqu'à former un **sidoké** (simple, suprême ou extra) que vous enlèverez du plateau.

Si un **sidoké** est formé en plaçant une tuile sur une case « sidoké double », le joueur double ses points de **sidoké** (que du **sidoké** et non des ramifications complémentaires).

Il note ses points et pioche dans la réserve pour avoir à nouveau 6 tuiles devant lui. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'un **sidoké** est formé, on compte les points, puis les 6 tuiles formant le sidoké sont retirées du plateau pour être posées devant le joueur ayant réalisé ce **sidoké**, entre son chevalet et le plateau, visibles par tous les joueurs. S'il s'agit du même chiffre de 6 couleurs, on peut entasser les tuiles pour faire un tas. S'il s'agit d'une suite numérique, il faut poser toutes les tuiles pour que tous les joueurs puissent les voir. Ces tuiles ne seront pas rejouées jusqu'à la fin de la partie. Il n'est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes ou aux tuiles devenues « solitaires » suite à la réalisation d'un **sidoké**.

Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Compléter une ligne en y ajoutant une tuile, puis piocher une tuile dans la réserve pour en avoir à nouveau 6 devant lui.

2. Compléter une ligne en y ajoutant deux tuiles ou plus. Toutes les tuiles jouées à partir de la main du joueur doivent se suivre par ordre croissant (dans la même couleur ou dans 6 couleurs différentes) ou être le même chiffre de 6 couleurs différentes. Les tuiles du joueur doivent toujours appartenir à la même ligne (il se peut qu'elles ne se touchent pas).

Ensuite, le joueur pioche deux ou plusieurs tuiles dans la réserve pour en avoir à nouveau 6 devant lui.

3. Echanger tout ou partie des tuiles de sa main contre autant d'autres tuiles de la réserve et passer son tour (*sans jouer de tuiles*).

Il est interdit de poser une tuile en dehors du plateau.

Compléter une ligne

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des tuiles pour compléter la ligne créée au premier tour et ses ramifications. Il n'est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes ou aux tuiles devenues «solitaires» suite à la réalisation d'un **sidoké**.

Il existe 18 tuiles avec une lettre S, 36 tuiles avec une lettre E et 54 tuiles sans aucune lettre et 6 couleurs en tout. Les joueurs créent des lignes de 123456 (de même couleur ou de 6 couleurs différentes) ou des lignes 111111 ou 222222 ou 333333 ou 444444 ou 555555 ou 666666 (de 6 couleurs différentes).

Deux ou plusieurs tuiles qui se touchent créent une ligne de chiffres croissants (de même couleur ou de 6 couleurs différentes) ou du même chiffre de 6 couleurs différentes. Les tuiles qui sont ajoutées à cette ligne doivent être des chiffres croissants (*de même couleur ou de 6 couleurs différentes*) ou du même chiffre de 6 couleurs différentes.

Il peut arriver qu'il y ait des places sur la ligne où aucune tuile ne peut être ajoutée.

Autre exemple, dans une ligne 123456 de 6 couleurs, il ne peut y avoir qu'une tuile rouge, qu'une tuile orange, qu'une tuile jaune, qu'une tuile verte, qu'une tuile bleue et qu'une tuile violette.

Dans une ligne 111111 ou 222222 ou 333333 ou 444444 ou 555555 ou 666666 de 6 couleurs différentes, il ne peut y avoir qu'une tuile rouge, qu'une tuile orange, qu'une tuile jaune, qu'une tuile verte, qu'une tuile bleue et qu'une tuile violette.

Echanger des tuiles

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tout ou partie de vos tuiles au lieu de les ajouter à une ligne. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les tuiles à échanger, puis piocher le même nombre de tuiles de la réserve. Enfin, vous devez mélanger les tuiles que vous avez échangées dans la pioche.

Si vous ne pouvez pas ajouter de tuile(s) à une ligne, vous devez échanger tout ou partie de vos tuiles et passer votre tour.

Il se peut que la partie soit bloquée et qu'il soit impossible de compléter une quelconque ligne. A ce moment-là, les

joueurs échangent leurs tuiles chacun à leur tour. Lorsque tous les joueurs ont échangé au moins une fois une partie de leurs tuiles et qu'à l'issue le jeu est encore bloqué, la partie s'arrête et on compte les points.

Calcul des points

Quand vous créez une ligne au premier tour ou que par la suite vous complétez une ligne, vous marquez un point pour chaque tuile qu'il y a dans cette ligne. Cela inclut toutes les tuiles qui se trouvent dans la ligne, y compris celles que vous n'avez pas jouées.

Une tuile peut rapporter 2 points si elle appartient à deux lignes différentes. Voir exemples de jeu pour des explications détaillées.

Si une tuile rouge est posée sur une case rouge, le joueur gagne 3 points de bonus.

Si une tuile orange est posée sur une case orange, le joueur gagne 3 points de bonus.

Si une tuile jaune est posée sur une case jaune, le joueur gagne 3 points de bonus.

Si une tuile verte est posée sur une case verte, le joueur gagne 3 points de bonus.

Si une tuile bleue est posée sur une case bleue, le joueur gagne 3 points de bonus.

Si une tuile violette est posée sur une case violette, le joueur gagne 3 points de bonus.

Il n'y a que le joueur qui pose la tuile sur la case couleur qui bénéficie du bonus de 3 points.

Si un **sidoké** est formé en plaçant une tuile sur une case « sidoké double », le joueur double ses points de **sidoké** (que du **sidoké**).

Une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant toute la lettre S : **sidoké suprême**.

Le joueur réalisant un **sidoké suprême** gagne 40 points.

Une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant toute la lettre E : **sidoké extra**.

Le joueur réalisant un **sidoké extra** gagne 30 points.

Une suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant une ou plusieurs lettres S ou E ou aucune des deux lettres, une suite numérique de 1 à 6 de la même couleur comportant une ou plusieurs lettres S ou E ou aucune des deux lettres, l'alignement du même chiffre de 6 couleurs différentes comportant une ou plusieurs lettres S ou E ou aucune des deux lettres, c'est réaliser un **sidoké simple**.

Le joueur réalisant un **sidoké simple** gagne 20 points.

Les lignes de plus de 6 tuiles sont interdites. Le joueur qui termine la partie en déposant toutes ses tuiles le premier obtient 5 points supplémentaires.

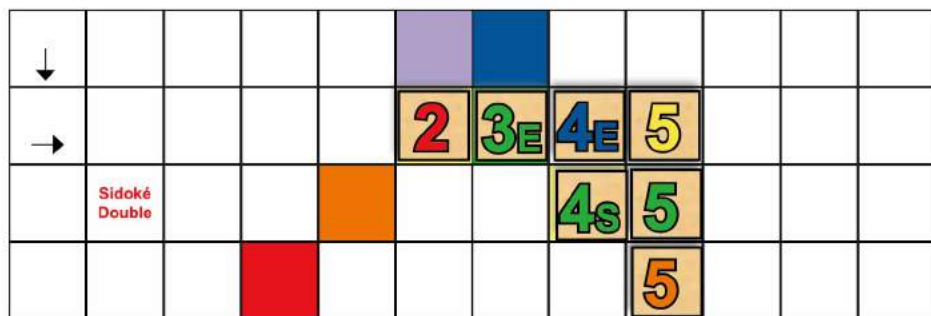
Fin de la partie

Quand la réserve ne contient plus de tuiles, les joueurs continuent de jouer normalement mais ne tirent plus de tuiles à la fin de leur tour.

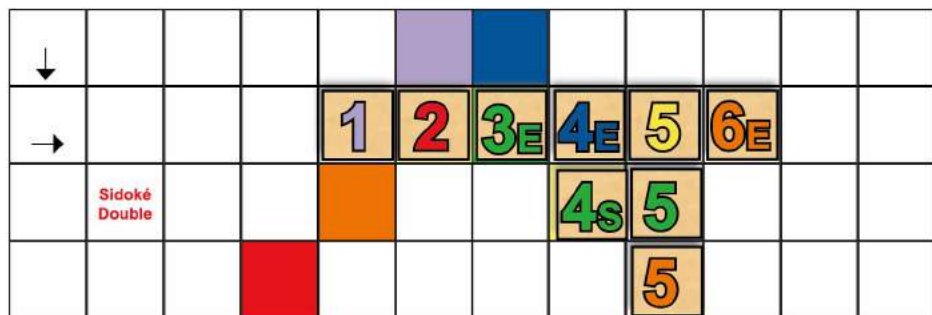
Lorsqu'un joueur a joué toutes ses tuiles, la partie se termine et ce joueur obtient 5 points supplémentaires. Si aucun joueur ne peut ajouter de tuile aux lignes existantes et que la réserve est vide, le jeu s'arrête immédiatement et les 5 points de bonus ne sont pas attribués.

Tous les joueurs n'ayant réalisé aucun sidoké (simple, suprême ou extra) durant la partie voient leur score diminuer de 20 points en pénalité lorsque la partie est terminée. Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

David joue un 4 vert. Ceci crée 2 nouvelles lignes : une ligne de 4 et une ligne de 45. David marque 4 points (2+2). Figure C



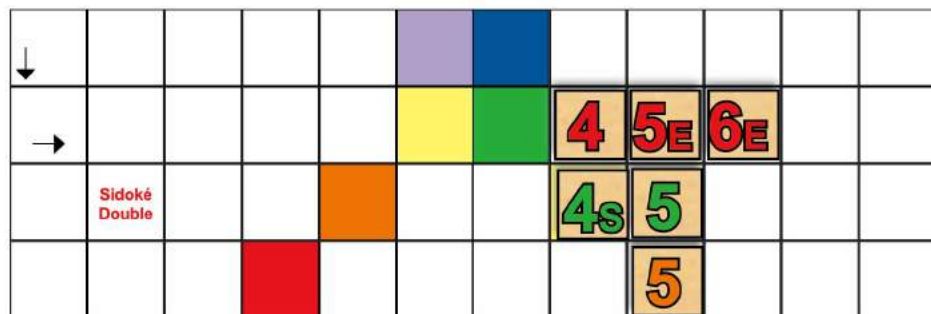
Jean joue 2 tuiles 1 violet et 6 orange, il complète une ligne et crée un **sidoké simple**. Jean marque 20 points. Figure D



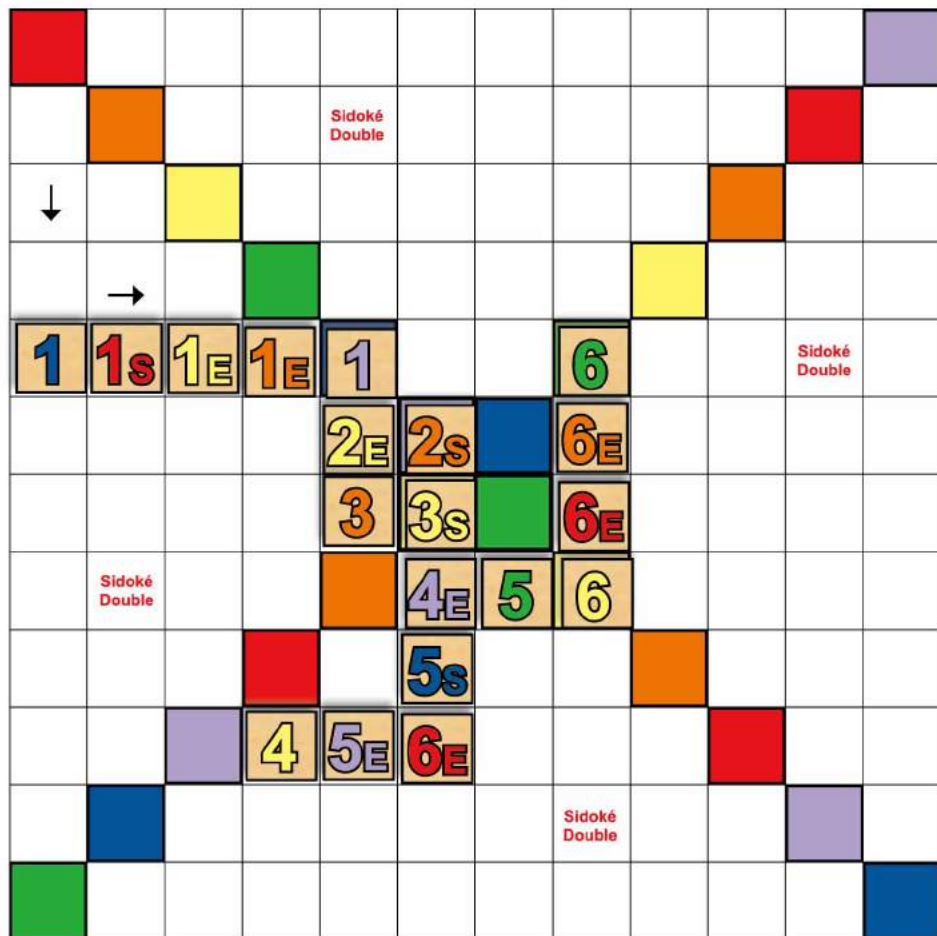
Les 6 tuiles du **sidoké simple** sont retirées du plateau et sont placées devant Jean (entre le plateau et son chevalet) étalées à la vue de tous les joueurs.



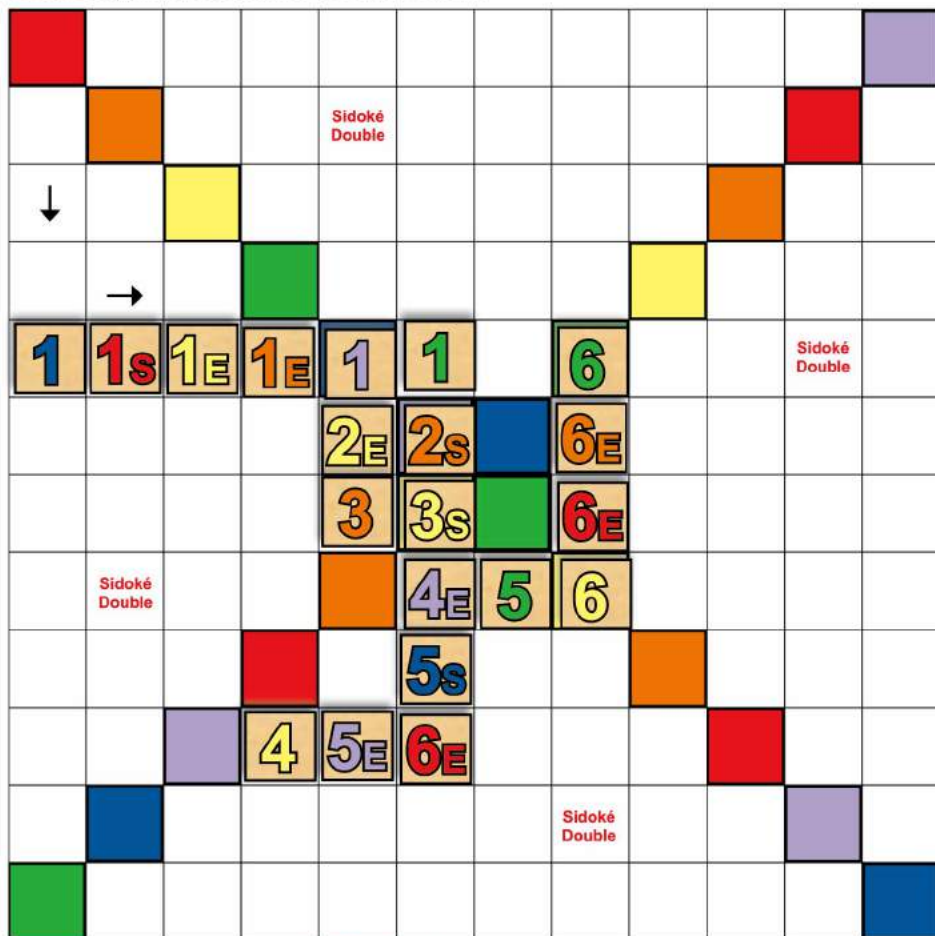
Thomas joue 3 tuiles rouges 4 5 6. Il complète 2 lignes et en crée une. Thomas marque 8 points (3+2+3).
Figure E



Exemple 1 :

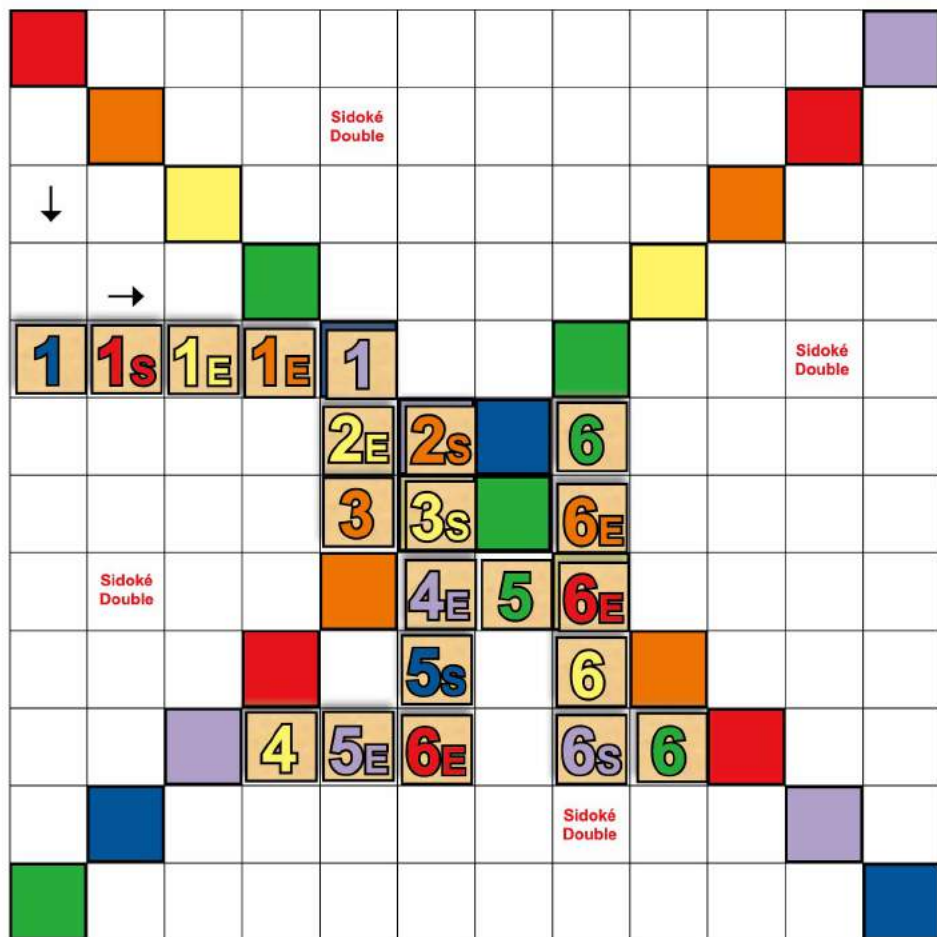


Dans ce cas de figure, en ajoutant un 1 vert, on obtient :

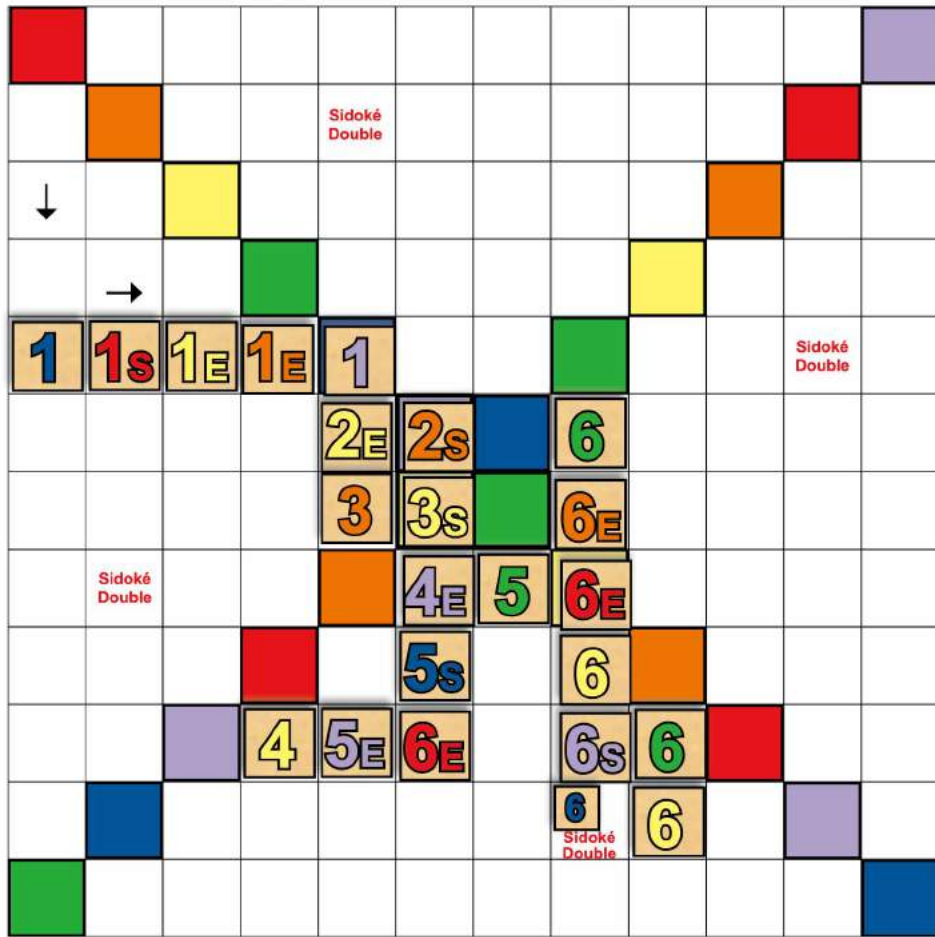


Le joueur qui pose le 1 vert réalise 2 **sidokés simples** (alignement du 1 en 6 couleurs différentes et suite numérique de 1 à 6 de 6 couleurs différentes comportant une ou plusieurs lettres S ou E ou aucune des deux lettres). Ce joueur gagne 40 points (20 +20).

Exemple 2 :



Un joueur ajoute 2 tuiles 6 bleu et 6 jaune, on obtient :



Ce joueur réalise un **sidoké simple** (alignement de 6 de 6 couleurs) et comme il a placé le 6 bleu sur la case « **sidoké double** », il double son score de **sidoké simple**, soit $20 \times 2 = 40$ points. A cela, on ajoute 2 points (6 bleu, 6 jaune) et on ajoute encore 2 points (6 jaune, 6 vert). Total pour ce joueur : 44 points.

Les cases sur lesquelles il est impossible de poser une tuile :

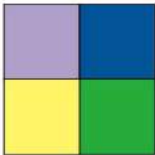
Dans certaines cases, il est impossible de poser une tuile.

Case A : aucune tuile possible, car la ligne serait supérieure à 6 tuiles d'affilée. On ne respecterait pas l'alignement du même chiffre de 6 couleurs différentes, ni la suite numérique.

Case B, aucune tuile possible, car on ne respecterait pas l'alignement des 2, ni la suite numérique.

Case C, aucune tuile possible, car on ne respecterait pas l'alignement des 3, ni la suite numérique (en ligne ou en colonne).

Case D, aucune tuile possible. Il faudrait un 3 bleu pour réaliser un sidoké simple (suite de 1 à 6 de 6 couleurs) mais si on place le 3 bleu, sur la case juste au dessus, il y a déjà un 3 bleu donc on ne respecterait pas l'alignement du même chiffre de 6 couleurs différentes. Donc, il est impossible de placer un 3 bleu et aucun autre 3 d'ailleurs puisque les 5 autres couleurs sont déjà présentes.



Sidoké

