

# SHADOW MASTER

FR

## Un jeu de Wolfgang Warsch

De 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

Jeu Piatnik n° 646096

© 2016 Piatnik, Vienna - Imprimé en Autriche

**SHADOW MASTER** revisite les ombres chinoises en mode express! Les ombres de plusieurs objets se chevauchent pour créer une image pleine de mystères...

Cette échancrure, c'est un bout de tortue ou de pomme?

Ce coin pointu, une oreille de chat ou une pâle d'éolienne?

Prime au plus rapide, mais attention, la précision de l'observation compte... Qui deviendra le Maître des Ombres?

## Contenu de jeu:

- 1 plateau de jeu
- 10 cartes images
- 42 cartes ombres
- 6 cartes couleurs
- 6 écrans pour cacher son jeu, avec une bordure de couleur
- 6 pions de scores de couleur
- 30 cubes en bois noirs
- 5 pierres d'ombre noires, numérotées de 1 à 5

## BUT DU JEU

Retrouve les objets qui se cachent dans l'ombre. Plus tu es rapide, plus tu es précis, plus tu gagnes de points. Le premier à arriver au centre du plateau gagne la partie.

## PREPARATION DU JEU

- Pose le **plateau de jeu** au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et place son **pion de score** sur la case départ (la première case blanche). 
- Chaque joueur reçoit une **carte couleurs**, cinq **cubes** et l'**écran** avec la bordure de sa couleur qu'il utilise pour cacher sa carte couleurs et ses cubes.
- Place au centre du plateau les **pierres d'ombre** (du côté de la face numérotée, et accessibles pour tout le monde). On utilisera toujours une pierre de moins qu'il y a de joueurs, en retirant les pierres avec les plus hauts chiffres. Par exemple, à quatre joueurs, retire les pierres de valeur 4 et 5.
- Classe les cartes images par ordre alphabétique en fonction de la lettre qui est dessus et empile-les avec le côté des lettres vers le haut.
- Mélange les **cartes ombres** et empile-les à côté du plateau avec le côté ombre vers le haut.

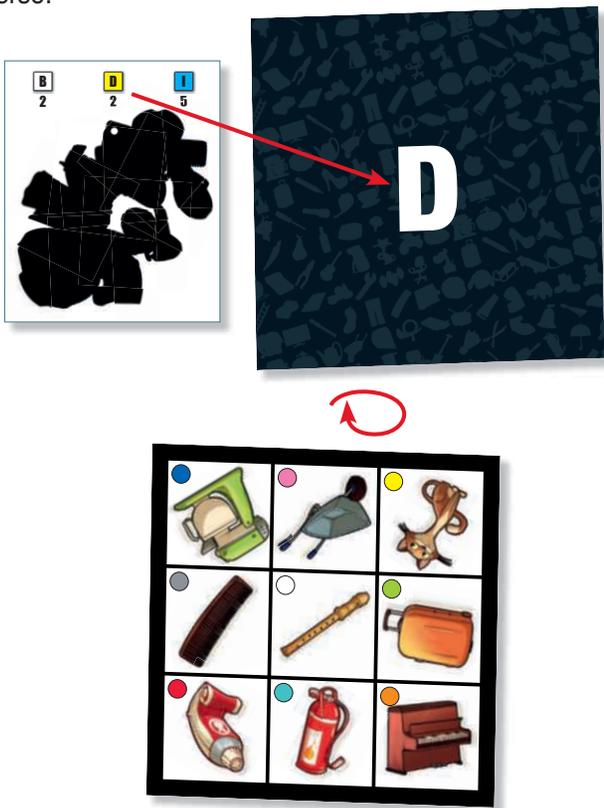


piatnik.com

# DEROULEMENT DU JEU

**Sur chaque carte ombres on voit trois cases de couleur.** Au premier tour de jeu on joue avec la case blanche, car tous les pions sont sur la première case du plateau qui est blanche. Aux tours suivants, on jouera avec la couleur de la case du joueur le plus avancé (banc, jaune ou bleu).

**La lettre sur la case de couleur avec laquelle on joue** montre quelle carte images doit être choisie, récupère-la et place-la à côté de la carte ombres sans dévoiler pour l'instant les images qui sont à son verso.



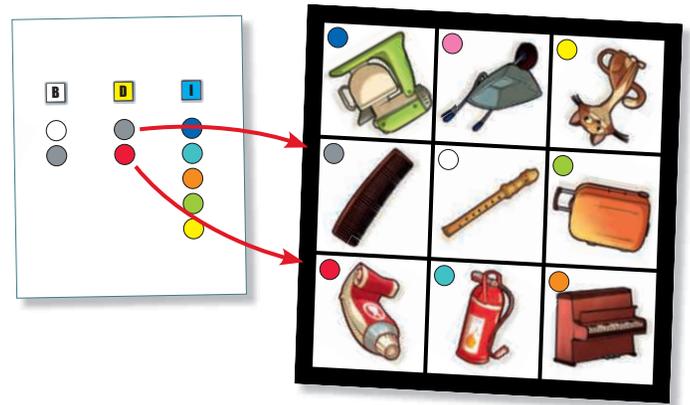
**Le chiffre en dessous de la case de couleur** montre combien d'objets de cette carte images sont cachés sur la carte ombres.

**Quand tous le monde est prêt, retourne la carte images pour dévoiler le choix des objets à retrouver.** C'est le top départ, tous les joueurs jouent en même temps !

**Cherche les ombres:** chaque objet de la carte images a un point de couleur. Ces points de couleur sont également présents sur ta carte couleurs. Tu dois placer tes cubes aussi vite que possible sur les points de couleurs des objets identifiés. Tu ne peux pas placer plus de cubes que le nombre indiqué sur la carte ombres. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé tous les objets, il prend la pierre d'ombre de la plus haute valeur encore disponible, il ne peut alors plus déplacer ses

cubes. Dès que la dernière pierre d'ombre est prise, le tour est fini. Plus personne ne peut plus rien poser. Les joueurs enlèvent leur écran et présentent leurs résultats.

**Comptage des points:** on retourne la carte ombres pour dévoiler la solution. Chaque joueur obtient autant de points qu'il a identifié d'objets.



Si un joueur a identifié tous les objets, il obtient en plus le nombre de points marqués sur sa pierre d'ombre. On avance les pions sur le plateau selon le nombre de points gagnés.

**On passe alors au tour suivant.** Pour cela, on remet la carte ombres sous la pile et on range la carte images dans l'ordre alphabétique. On replace toutes les pierres d'ombre au milieu du plateau, et un nouveau tour peut commencer. On jouera avec la couleur de la case du joueur le plus avancé (banc, jaune ou bleu).

# FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case d'arrivée. Le joueur qui est allé le plus loin gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a pris la pierre d'ombre la plus forte au dernier tour qui gagne.



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

Rédaction: Christian Beiersdorf – [www.projekt-spiel.de](http://www.projekt-spiel.de)  
Illustration: Marek Bláha, Design: GrafikwerkFreiburg

Si tu as des questions ou des suggestions à propos de «SHADOW MASTER», écris à:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Vienna  
[piatnik.com](http://piatnik.com)