

Jürgen P. K. Grunau

PENTA-RUSH

AT06076 1/19

Une recherche de formes
subtile pour 1 à 4 joueurs
à partir de 7 ans.

HABA[®]

Dans PENTA-RUSH, on lance les 5 dés à chaque manche. Les joueurs tentent de trouver des formes PENTA (c'est-à-dire à 5 cases) sur leur carton à partir de cette combinaison de dés et très rapidement. Mais ce n'est pas si simple : l'espace est délimité et chaque forme ne peut être dessinée qu'une fois. Le temps de réflexion n'est pas non plus infini, car à tout moment, un autre joueur peut mettre fin à une manche en retournant le sablier ! Qui gardera son calme et maîtrisera les formes ?

CONTENU DU JEU ET PRÉPARATION DE LA PARTIE

4 cartons double face, 1 plateau des points/plateau « puzzle » double face, 12 tuiles PENTA-RUSH, 5 dés, 4 feutres à éponge, 1 sablier

① Posez le sablier au milieu de la table et disposez autour les tuiles PENTA-RUSH en cercle.

Astuce : trie les tuiles en fonction du nombre de points qu'elles rapportent de 1 à 4.

② Chaque joueur reçoit un carton et un feutre.

③ Chacun pose son carton devant lui face à bord blanc visible.

④ Prenez le plateau des points et écrivez vos initiales sur la première ligne, puis mettez-le de côté dans un premier temps.

⑤ Préparez les dés.

Le matériel éventuel en trop est remis dans la boîte.



Préparation de la partie pour 2 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque partie comporte 5 manches. Tout le monde joue en même temps.

Déroulement d'une manche

Chaque manche comprend 3 étapes :

1. Lancer les dés
2. Trouver les formes PENTA-RUSH
3. Compter les points

1. Lancer des dés

Un des joueurs lance les 5 dés de manière à ce que tout le monde puisse bien les voir. Les symboles des dés fixent la consigne de cette manche.

Exception : si les dés lancés indiquent trois symboles identiques ou plus, relancez tous les dés jusqu'à avoir un maximum de deux symboles identiques.

Exemples :



Relancer les dés !



C'est bon !

2. Trouver les formes PENTA-RUSH

Tous les joueurs cherchent simultanément les formes *PENTA-RUSH* sur leur carton et les entourent avec leur feutre.

Qu'est-ce qu'un PENTA-RUSH ?

Un *PENTA-RUSH* comporte cinq cases qui doivent parfaitement correspondre aux symboles des dés. Elles doivent être juxtaposées à la verticale ou à l'horizontale. Les 12 tuiles *PENTA-RUSH* au milieu de la table représentent toutes les formes *PENTA* autorisées. Le nombre de points que rapporte chaque tuile *PENTA-RUSH* à la fin de la manche est également inscrit dessus.

Les règles PENTA-RUSH suivantes s'appliquent à tous les joueurs :

- I. Tu ne peux entourer **une forme PENTA-RUSH donnée qu'une seule fois**.
- II. Tu peux entourer **cinq PENTA-RUSH maximum**.
- III. Tes *PENTA-RUSH* ne peuvent **pas se chevaucher**.
- IV. Seuls les *PENTA-RUSH* **entièrement entourés** comptent.
- V. Tu peux effectuer des corrections à l'aide de l'éponge.
- VI. Pendant que tu cherches, tu n'as pas le droit de prendre dans tes mains les tuiles *PENTA-RUSH* qui sont au milieu de la table.

Attention : la forme d'une tuile *PENTA-RUSH* et sa forme symétrique sont considérées comme une seule forme. Tu ne peux entourer que l'une ou l'autre !

Mettre fin à une manche

À tout moment, tu peux mettre fin à une manche en retournant le sablier au milieu de la table avant de le placer devant ton carton. Dès cet instant, tu ne peux plus faire de modification sur ton carton. Tous les autres joueurs peuvent continuer à chercher des formes *PENTA-RUSH* et à les entourer. Dès que le temps du sablier est écoulé, tu dis : « stop ! ». Tous les joueurs déposent aussitôt leur feutre. On compte alors les points de la manche.

3. Compter les points

Inscrivez les points dans la rangée de cette manche sur le plateau des points.

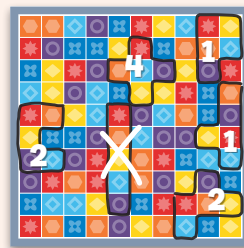
- ◆ Chaque **PENTA-RUSH correct** (cinq maximum) te rapporte **le nombre de points inscrit** sur la tuile concernée.
- ◆ Si un joueur a entouré plus de cinq *PENTA-RUSH*, seules les cinq formes correctes offrant le moins de points comptent.
- ◆ Si c'est toi qui as **retourné le sablier**, tu as droit à un **point supplémentaire**.

Astuce : comptez les points de chaque joueur en vous servant comme modèle des tuiles *PENTA-RUSH* posées au milieu de la table, en les plaçant sur chaque carton. Vérifiez aussi que toutes les règles *PENTA-RUSH* ont bien été respectées !

Une fois que vous avez inscrit les points des différents joueurs, effacez les formes sur vos cartons et commencez une nouvelle manche.

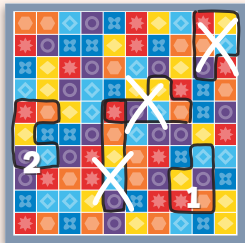
Exemple de décompte des points :

Le résultat du lancer de dés est le suivant :



À la fin de la manche, voici à quoi ressemblent les cartons de Sarah, Pierre et Anna :

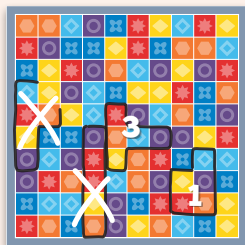
Sarah a entouré un *PENTA-RUSH* en trapèze. Elle efface donc le *PENTA-RUSH* qui lui rapporte le plus de points. Elle obtient alors $1 + 4 + 2 + 1 + 2 = 10$ points.



1



Pierre a entouré deux PENTA-RUSH qui se chevauchent. Malheureusement, ils s'annulent l'un l'autre. Il a entouré deux PENTA-RUSH de la même forme, donc un ne compte pas ! Un autre PENTA-RUSH est correct. Pierre a retourné le sablier et reçoit donc un point supplémentaire. Il obtient donc $1 + 2 + 1 = 4$ points.



Un PENTA-RUSH d'Anna est incorrect, car une case ne correspond pas aux dés lancés. Malheureusement, elle n'a pas eu le temps de terminer le tracé d'un autre PENTA-RUSH avant que Pierre ne crie : « Stop ! ». Les deux autres PENTA-RUSH sont corrects et rapportent donc $3 + 1 = 4$ points à Anna.

La 5^{ème} manche

Au cours de la 5^{ème} manche, tous les **PENTA-RUSH** corrects rapportent le double de points. En retournant le **sablier**, on obtient toujours un seul point supplémentaire.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin de la 5^{ème} manche.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui des deux dont les scores des différentes manches de 1 à 4 sont les meilleurs. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.

VARIANTE « PUZZLE »

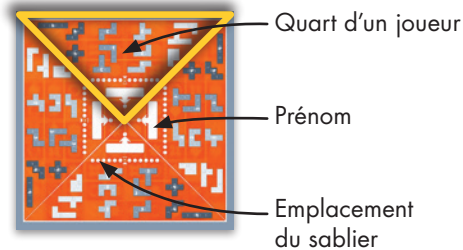
Si vous avez l'habitude de jouer avec la variante standard, vous pouvez aussi essayer cette variante palpitante. Par rapport à la variante standard, les différences sont les suivantes : à chaque manche, vous n'entourez qu'un **PENTA-RUSH**, vous n'effacez pas votre carton à la fin des manches et vous ne pouvez dessiner qu'une fois chaque **PENTA-RUSH** pendant toute la durée de la partie.

Les modifications apportées aux règles sont les suivantes :

PRÉPARATIFS

- ◆ Posez le plateau « puzzle » au milieu de la table.
- ◆ Chaque joueur possède un quart du plateau. Inscrivez vos initiales dans le champ « nom » de votre partie de plateau.
- ◆ Comme vous voyez maintenant les **PENTA-RUSH** autorisés sur votre plateau « puzzle », vous pouvez ranger les tuiles **PENTA-RUSH** dans la boîte.

plateau « puzzle »



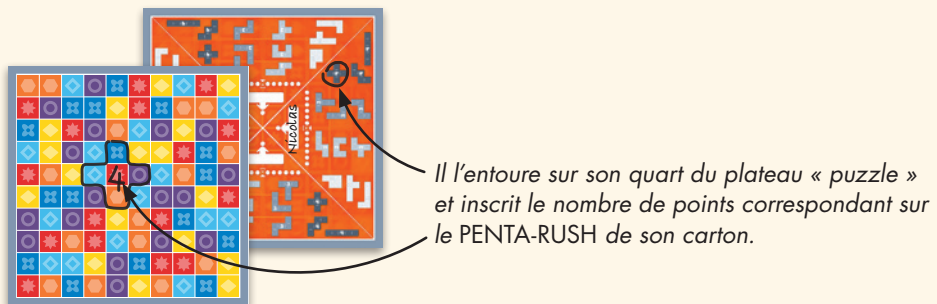
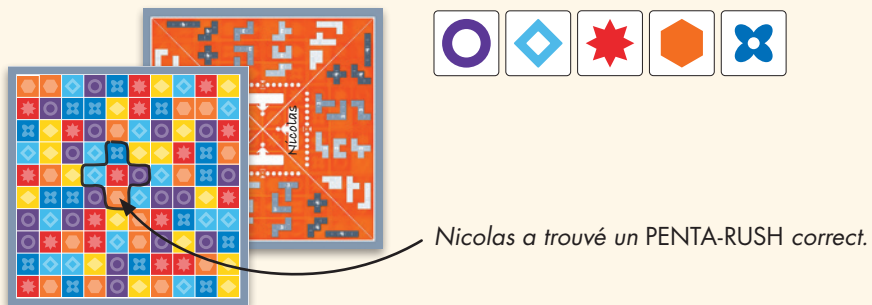
DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- ◆ On joue **12 manches maximum**
- ◆ A chaque tour, tu ne peux entourer qu'un **PENTA-RUSH** valide.
- ◆ Un **PENTA-RUSH** valide est une forme **PENTA-RUSH** du plateau « puzzle » qui n'est ni barrée, ni entourée.
- ◆ Seul le **PENTA-RUSH** de la manche en cours peut être modifié.

Fin de la manche

Si tu as trouvé **exactement un PENTA-RUSH** valide avant que le temps du sablier ne soit écoulé, entoure le **PENTA-RUSH** correspondant sur ton quart du plateau « puzzle ». Inscris le nombre de points correspondant sur le **PENTA-RUSH** de ton carton.

Exemple :



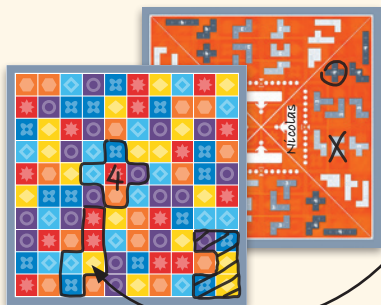
Si tu n'as trouvé **aucun PENTA-RUSH** correct avant que le temps du sablier ne s'écoule, tu dois barrer un **PENTA-RUSH** présent au choix sur ton quart du plateau « puzzle ». Tu dois aussi entourer cette forme **PENTA-RUSH** sur ton carton et la barrer. Pour ce faire, ne tiens pas compte des symboles des dés.

Exemple :

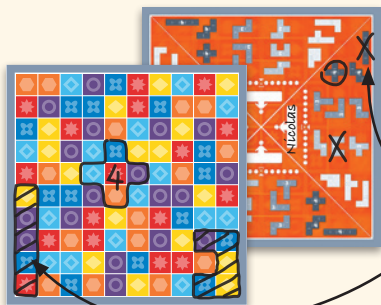


Une fois le temps du sablier écoulé, si le **PENTA-RUSH que tu as trouvé est incorrect**, tu l'effaces. Tu dois ensuite barrer le **PENTA-RUSH valide** de ton choix sur ton quart du plateau « puzzle ». Ensuite, tu dois aussi entourer ce **PENTA-RUSH** sur ton carton et le barrer, le tout sans tenir compte des symboles des dés.

Exemple :



A la troisième manche, Nicolas entoure un PENTA-RUSH qui est malheureusement incorrect, car les cases ne correspondent pas aux symboles des dés.



Il efface le PENTA-RUSH incorrect et barre le PENTA-RUSH valide de son choix sur son quart du plateau « puzzle ». Ensuite, il le dessine et le hachure sur son carton, sans tenir compte des symboles des dés.

Si tu as retourné le sablier, tu dessines aussi un rond à côté du sablier dans ton quart du plateau « puzzle ».



Attention : à la fin des manches, n'effacez pas les cartons !

Au cours de la partie, vous avez de moins en moins de place sur votre carton et un choix de PENTA-RUSH toujours plus restreint.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

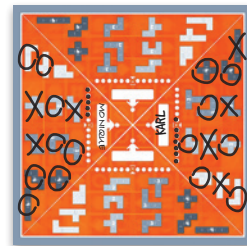
La partie s'achève au bout de 12 manches maximum ou dès qu'aucun joueur ne trouve de PENTA-RUSH correct au cours d'une manche.

Maintenant, comptez chacun vos points :

- ◆ chaque forme PENTA-RUSH entourée dans ta partie de plateau rapporte les points indiqués dessus.
- ◆ Chaque rond de sablier dessiné rapporte un point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, celui des deux joueurs qui a entouré le plus de PENTA-RUSH a gagné. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.



Exemple de décompte des points à la fin de la partie après 11 manches :

Karl a $1 + 1 + 2 + 2 + 3 + 4 + 4 + 7 = 24$ points au total.

Monique a $1 + 1 + 2 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 = 27$ points au total.

VARIANTE SOLITAIRE

Dans la variante solitaire, tu joues selon les règles de la variante « puzzle », mais sans le sablier. Même s'il t'arrive de ne pas trouver de *PENTA-RUSH*, tu rejoues forcément jusqu'à jouer tes 12 manches.

Tu peux tenter d'améliorer ton record personnel ou te mesurer à tes amis !

Auteur : Jürgen P. K. Grunau

Illustration : Oliver Freudenreich

Rédaction : Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305284