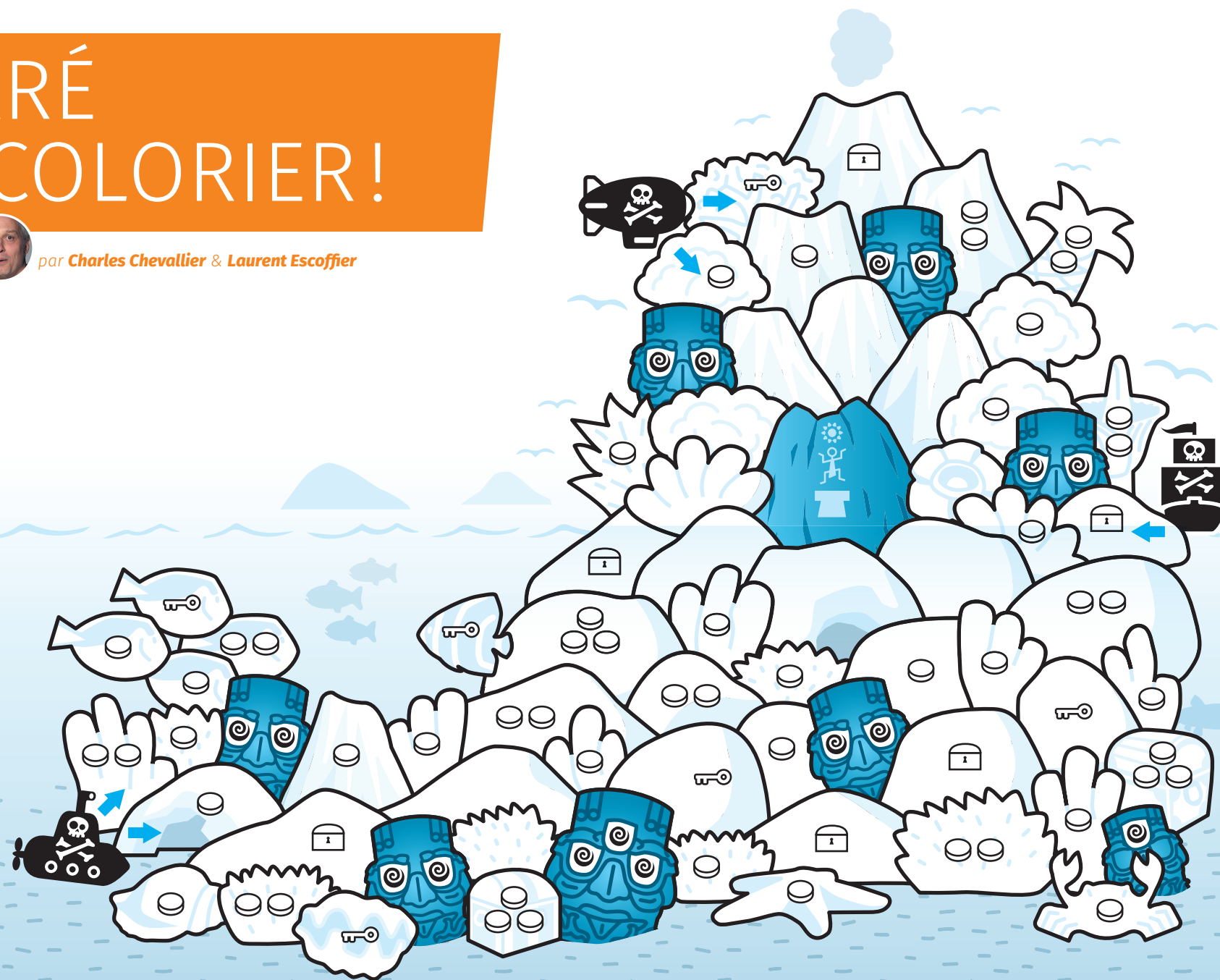


PARÉ À COLORIER!



par **Charles Chevallier** & **Laurent Escoffier**



RÈGLE DU JEU

Préparation

Chaque joueur prend un feutre de couleur différente et vous êtes prêts à démarrer!

Comment jouer?

Le plus jeune commence. Chacun votre tour, coloriez une case.

Vous pouvez colorier soit :

• une case avec une flèche ➡,

• une case qui touche une case déjà coloriée (par vous ou par un autre joueur).

• une case "jonque" 🏠, à condition que vous possédiez les objets de sa cargaison (objets qui restent valables pour colorier une autre jonque. Par exemple si vous avez colorié la jonque avec 🏠, il vous suffit de colorier une case 🏠 supplémentaire pour pouvoir colorier la jonque avec 🏠).

Passez ensuite la main au joueur suivant.

Calcul des points

Dès que la dernière case est coloriée, chacun compte son butin.

Voici les principales mécaniques utilisées (mais pas toutes en même temps!):

PIÈCES D'OR / POMMES

1 🍏 = 1 🍏 = 1 point.



COFFRES ET CLÉS

Multipliez vos clés 🗝️ par vos coffres 📦.



JONQUES

Ajoutez les points de vos jonques 🚢.



PORTS

Multipliez vos ports 🚢 par le nombre de vos jonques 🚢.



MONTAGNE SACRÉE

Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne.



MONTAGNE MAUDITE

Chacune de vos cases connectées à la montagne maudite vous fait perdre 1 pt, même si elles ne touchent pas directement la montagne.



MASQUES

Pour gagner une pierre d'onix 🖤, il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte les points indiqués dans le parchemin de score.** En cas

d'égalité, tous les ex-æquo marquent les points.



Jaune gagne seul les points des masques, grâce à ses deux 🖤.

MASQUES MAUDITS

Pour subir une pierre d'onyx 🖤 maudite, il faut colorier deux cases touchant le masque maudit (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx perd les points indiqués dans le parchemin de score.** En cas d'égalité, tous les ex-æquo perdent les points.

PYRAMIDES

Si vous reliez plusieurs pyramides avec vos cases, chaque 🏰 vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois.



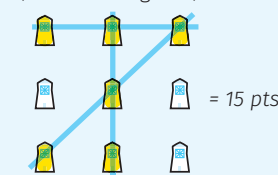
TOURS DE GUET

Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:



CADRANS SOLAIRES

Chaque alignement de 3 cadrans solaires vous rapporte 5 points. Huit alignements sont possibles (aussi en diagonal).



FIEFS

Votre plus grand territoire (groupe de cases qui se touchent) vous rapporte 1 point par case.



TAVERNES

Le joueur qui a le plus de tavernes gagne 2 fois le montant de sa plus petite ligne de score non nulle.

ÉPÉES

1 🗡️ = - 1 point.



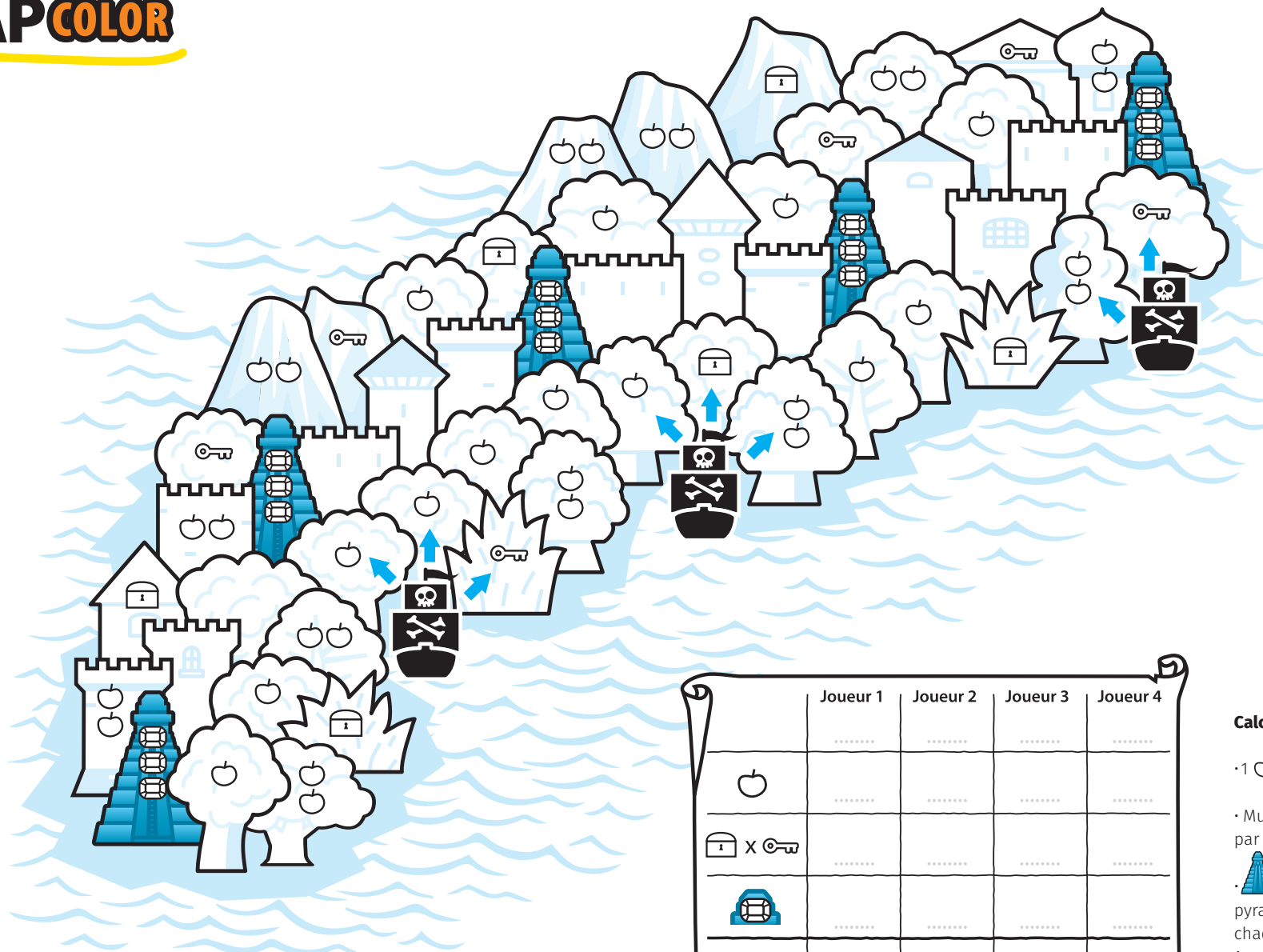
Victoire

Le joueur totalisant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, il y a égalité!

JEUX SOLO (pages 24 à 28)

Comment jouer?

Les règles sont les mêmes que pour CAPCOLOR, sauf que vous jouez seul et devez colorier **3, 5, 7 ou 10 cases** par niveau selon que c'est un **CAP3, un CAP5, un CAP7 ou un CAP10!** Ramènerez-vous les butins indiqués dans les parchemins?



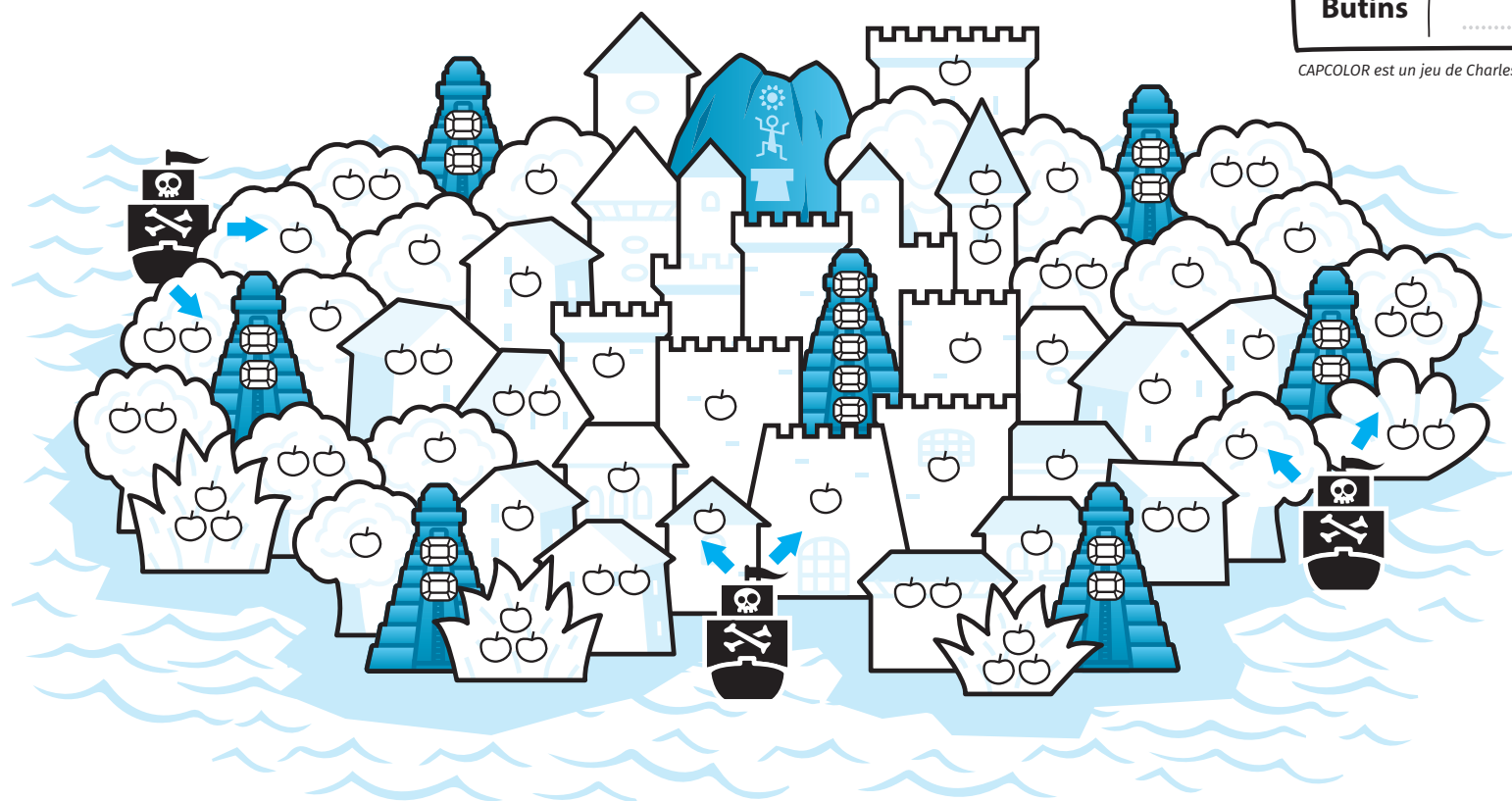
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
X				
				
Butins				

Calcul des points

• 1 = 1 point.

• Multipliez vos clés par vos coffres .

• Si vous reliez plusieurs pyramides avec vos cases, chaque vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois (voir exemple p.2).

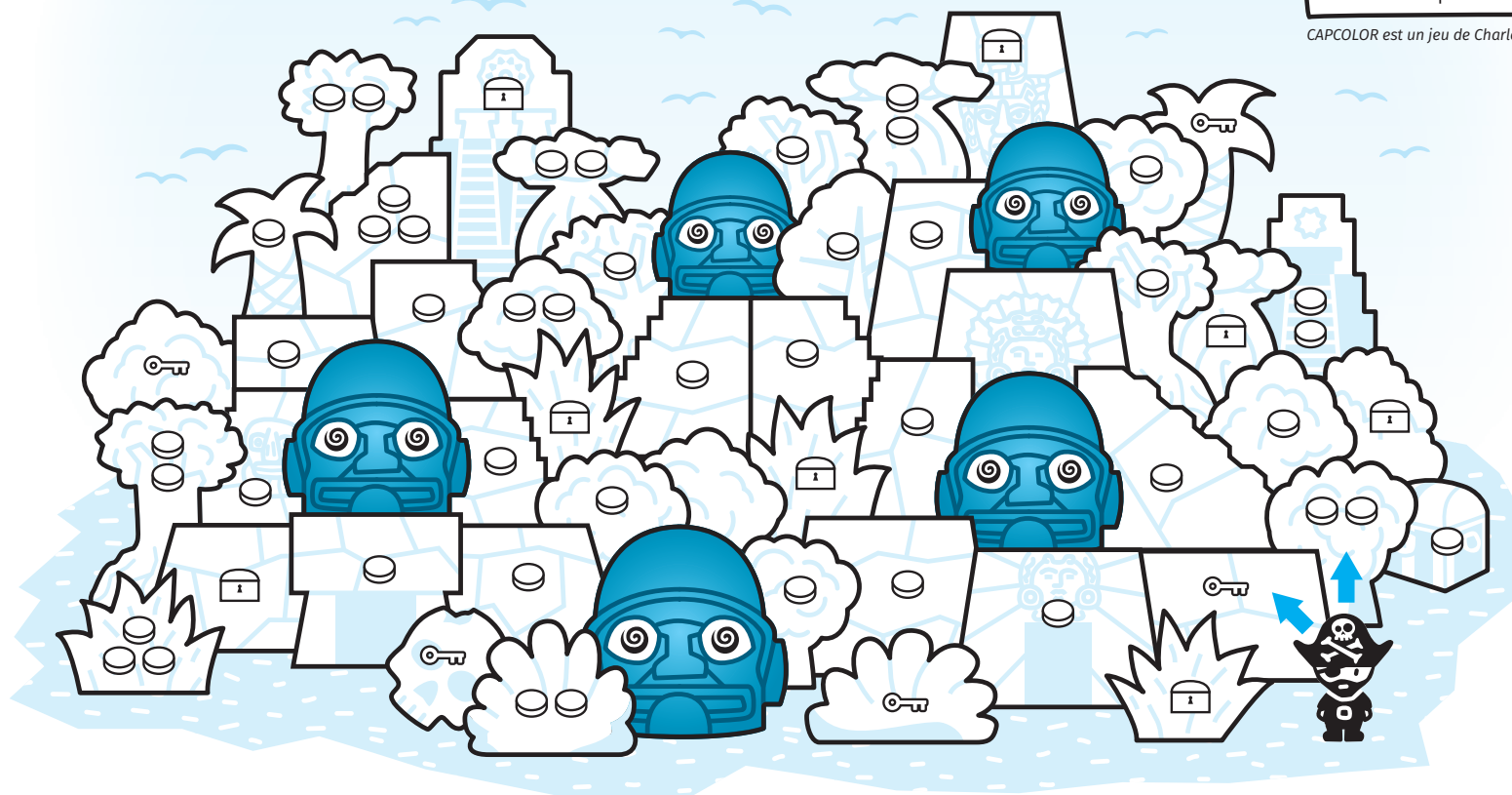


	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 = 1 point.
- Si vous reliez plusieurs pyramides avec vos cases, chaque vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois (voir exemple p.2).
- Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
○				
🔑 X 🗡️				
👁️ 10 pts				
Butins				

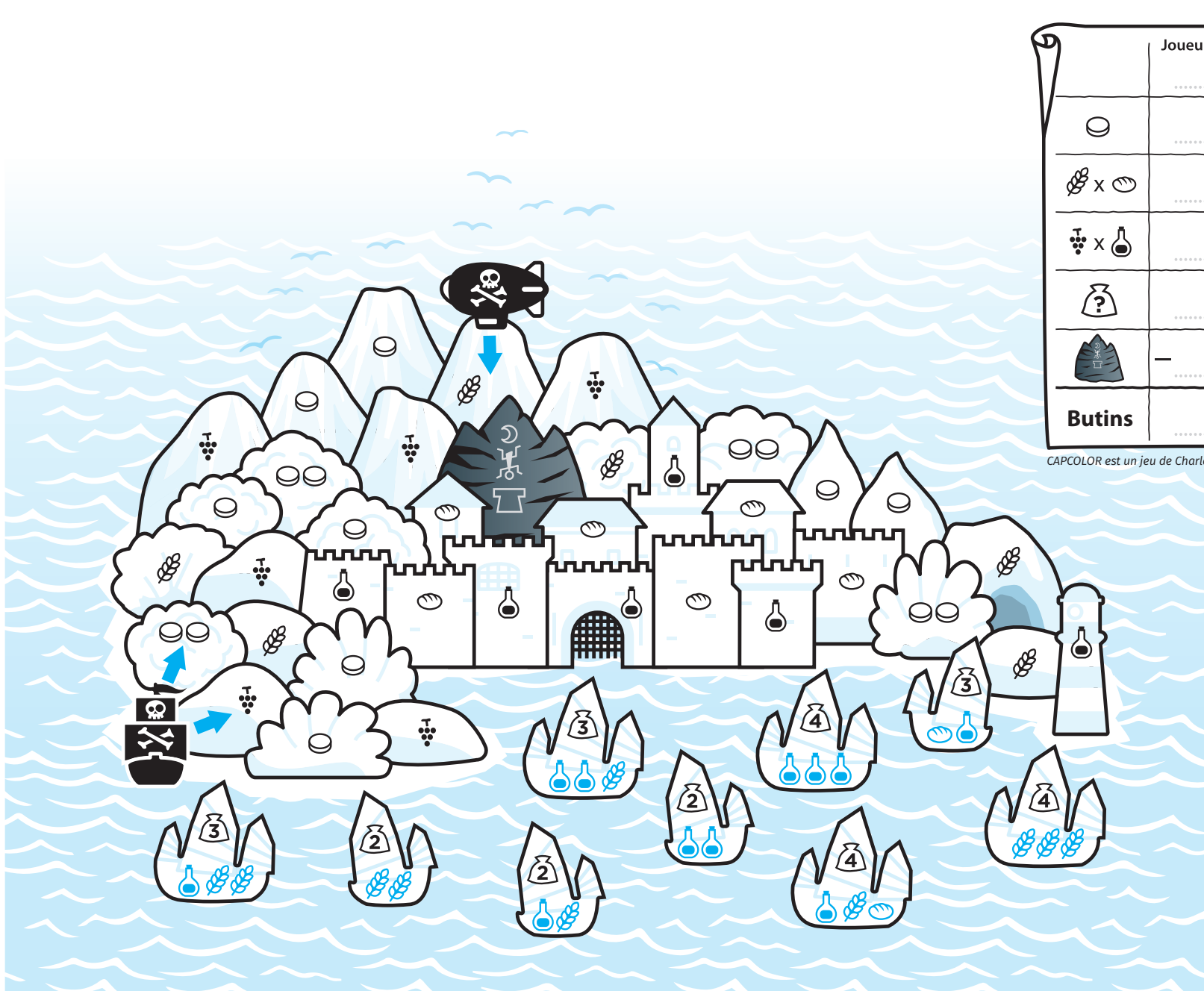
CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

• 1 ○ = 1 point.

• Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗡️.

• 👁️ Pour gagner une pierre d'onyx 🌀, il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 16 points.** En cas d'égalité, les ex-æquo marquent 16 points.

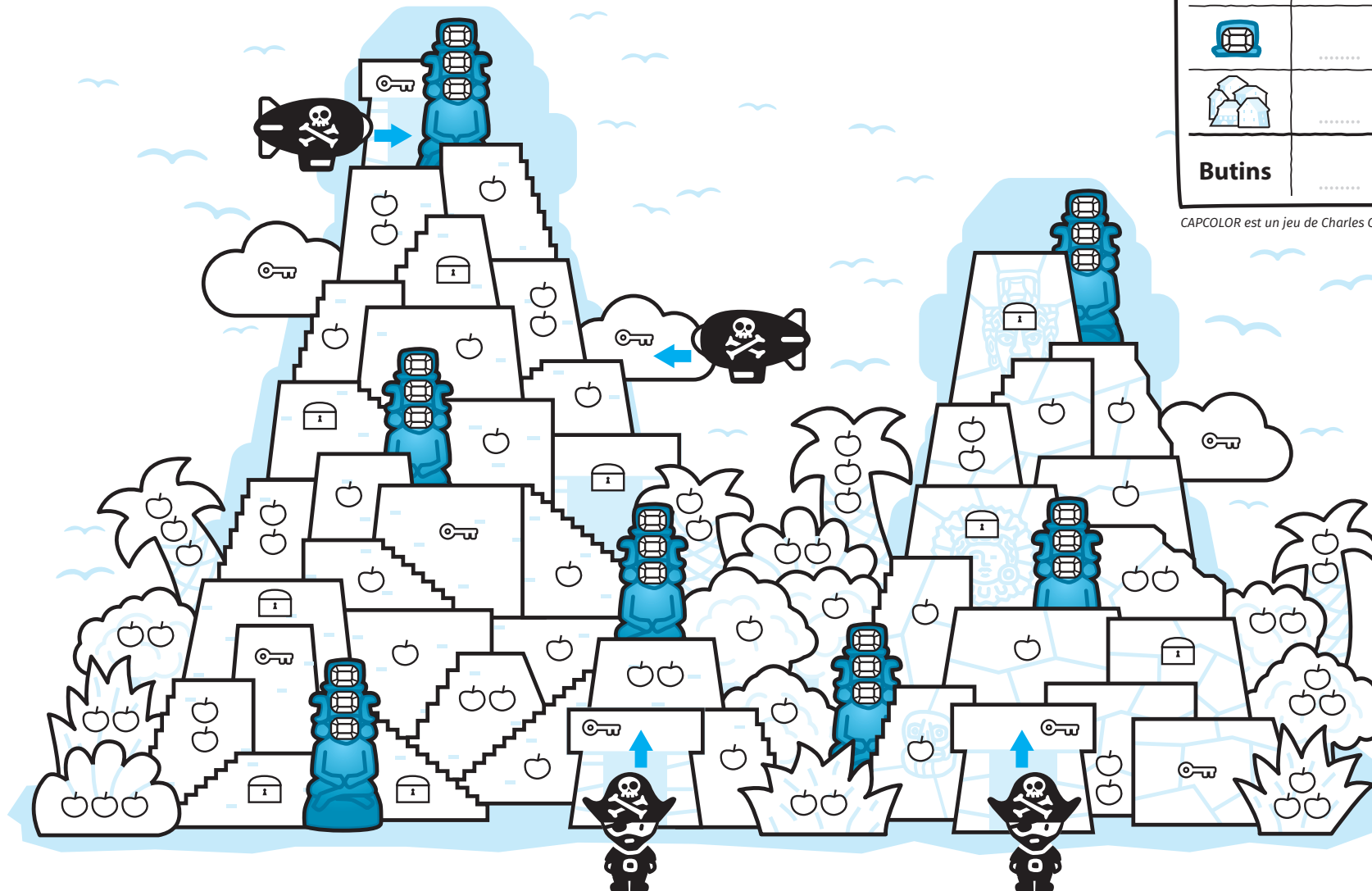


	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
				
				
				
	—	—	—	—
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 = 1 point.
- Multipliez vos par vos .
- Multipliez vos par vos .
- Ajoutez les points de vos jonques .
- Chacune de vos cases connectées à la montagne maudite vous fait perdre 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
X				
				
				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

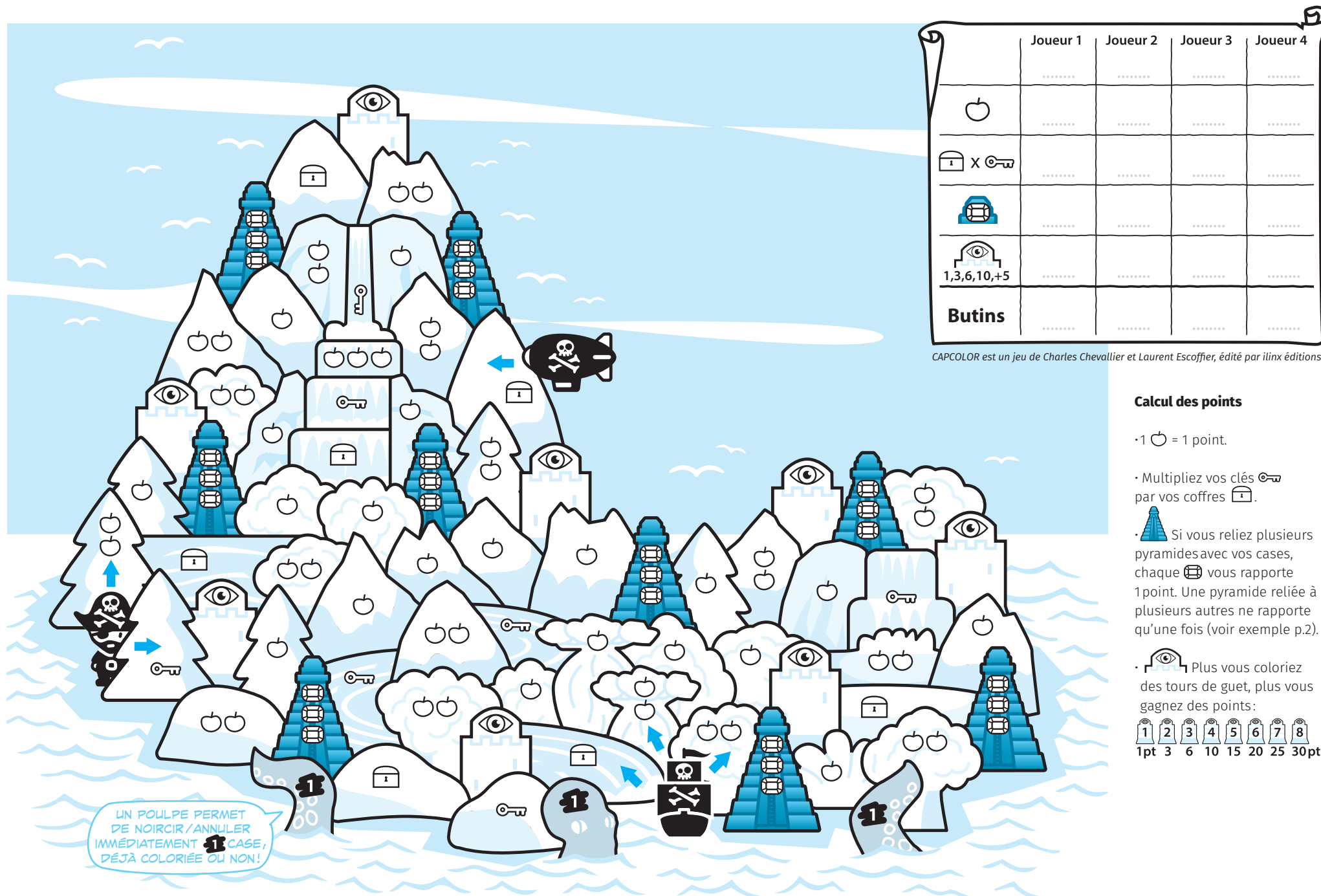
Calcul des points

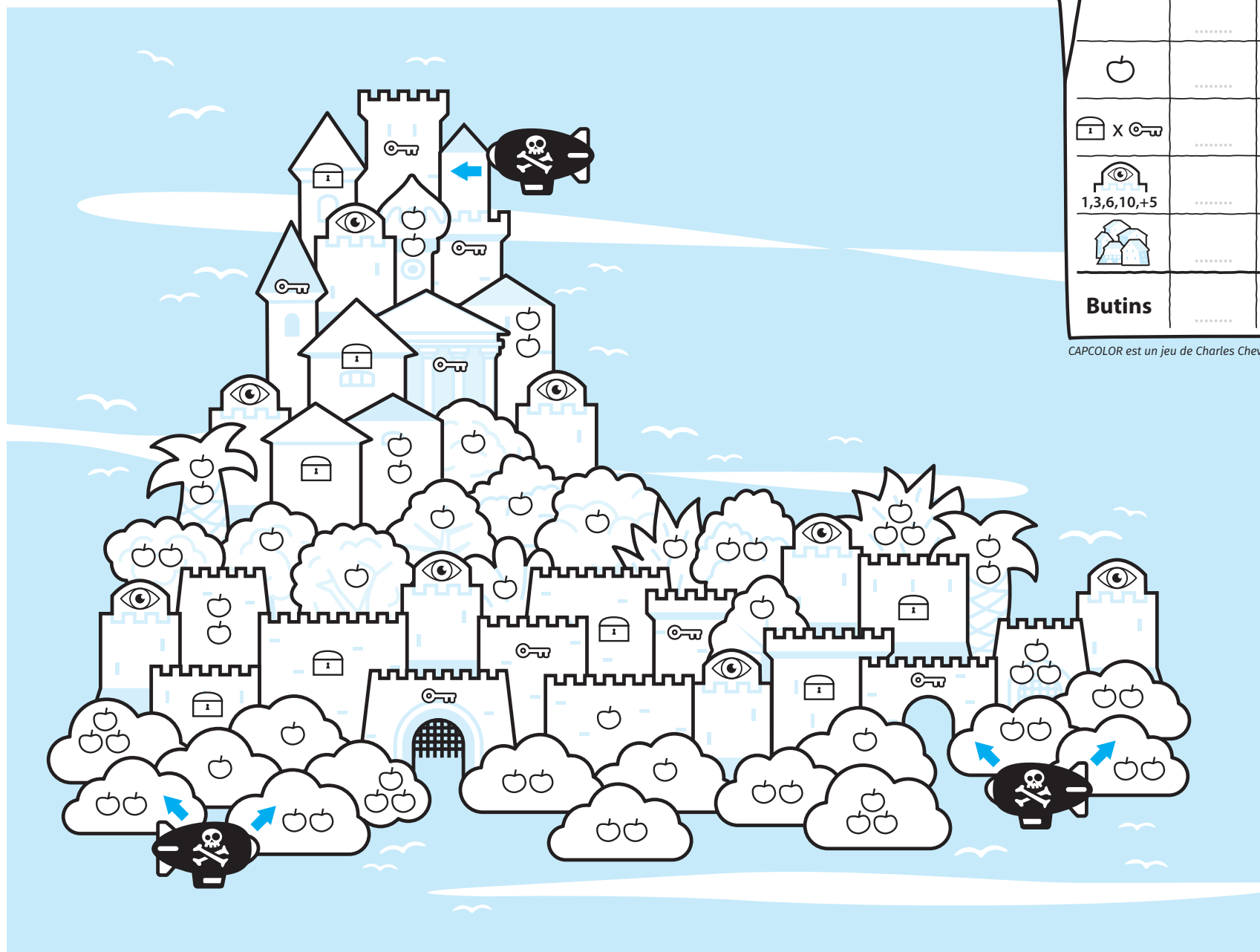
• 1 = 1 point.

• Multipliez vos clés par vos coffres .

• Si vous reliez plusieurs statuettes avec vos cases, chaque vous rapporte 1 point. Une statuette reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois.

• Votre plus grand territoire (groupe de cases qui se touchent) vous rapporte 1 point par case.





	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
🍏				
🔑 X 🔑				
👁️ 1,3,6,10,+5				
🏠				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

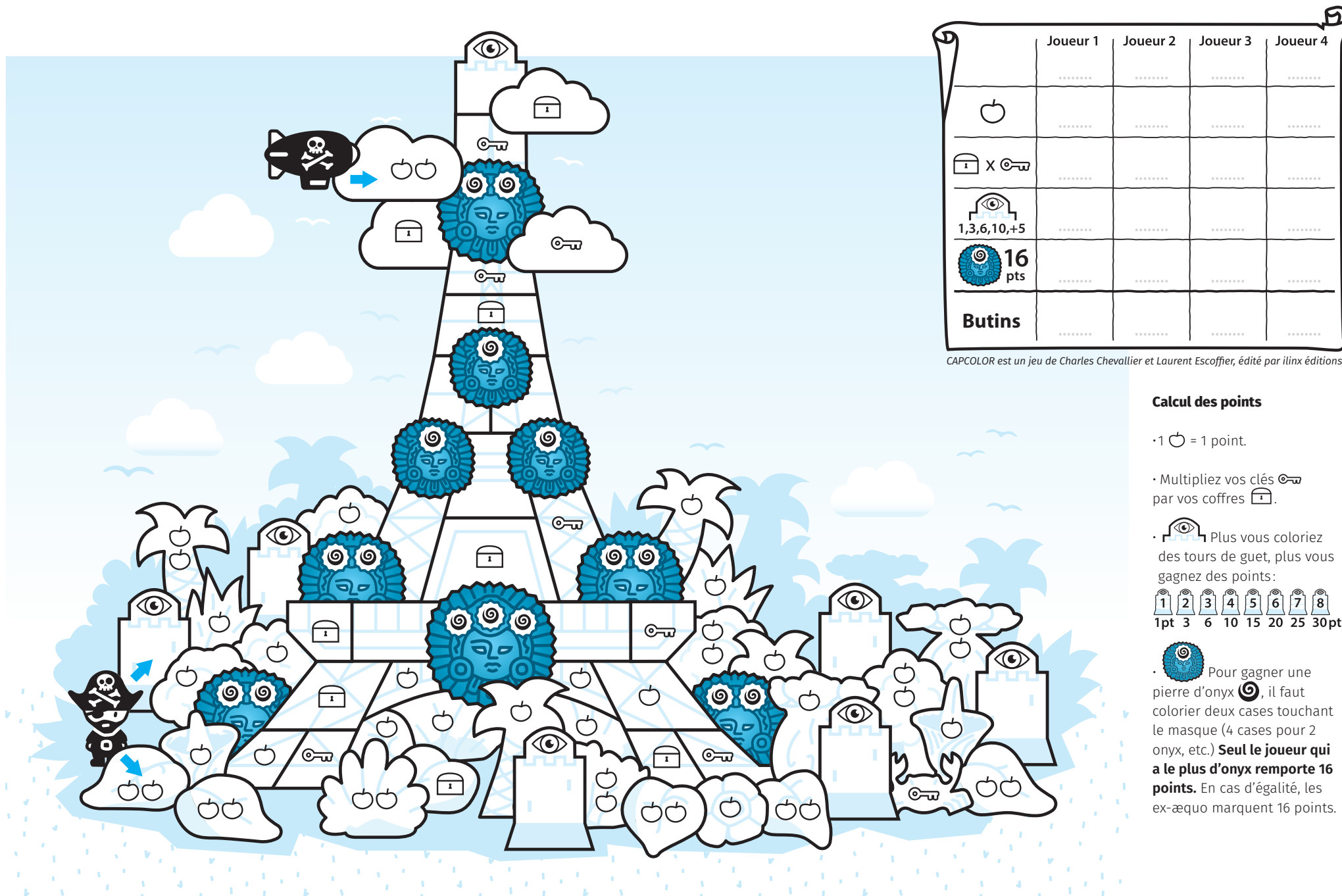
• 1 🍏 = 1 point.

• Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗳️.

• 👁️ Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

1	2	3	4	5	6	7	8
1pt	3	6	10	15	20	25	30pts

• 🏠 Votre plus grand territoire (groupe de cases qui se touchent) vous rapporte 1 point par case.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
🍏				
🗡️ X 🔑				
👁️ 1,3,6,10,+5				
🌀 16 pts				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

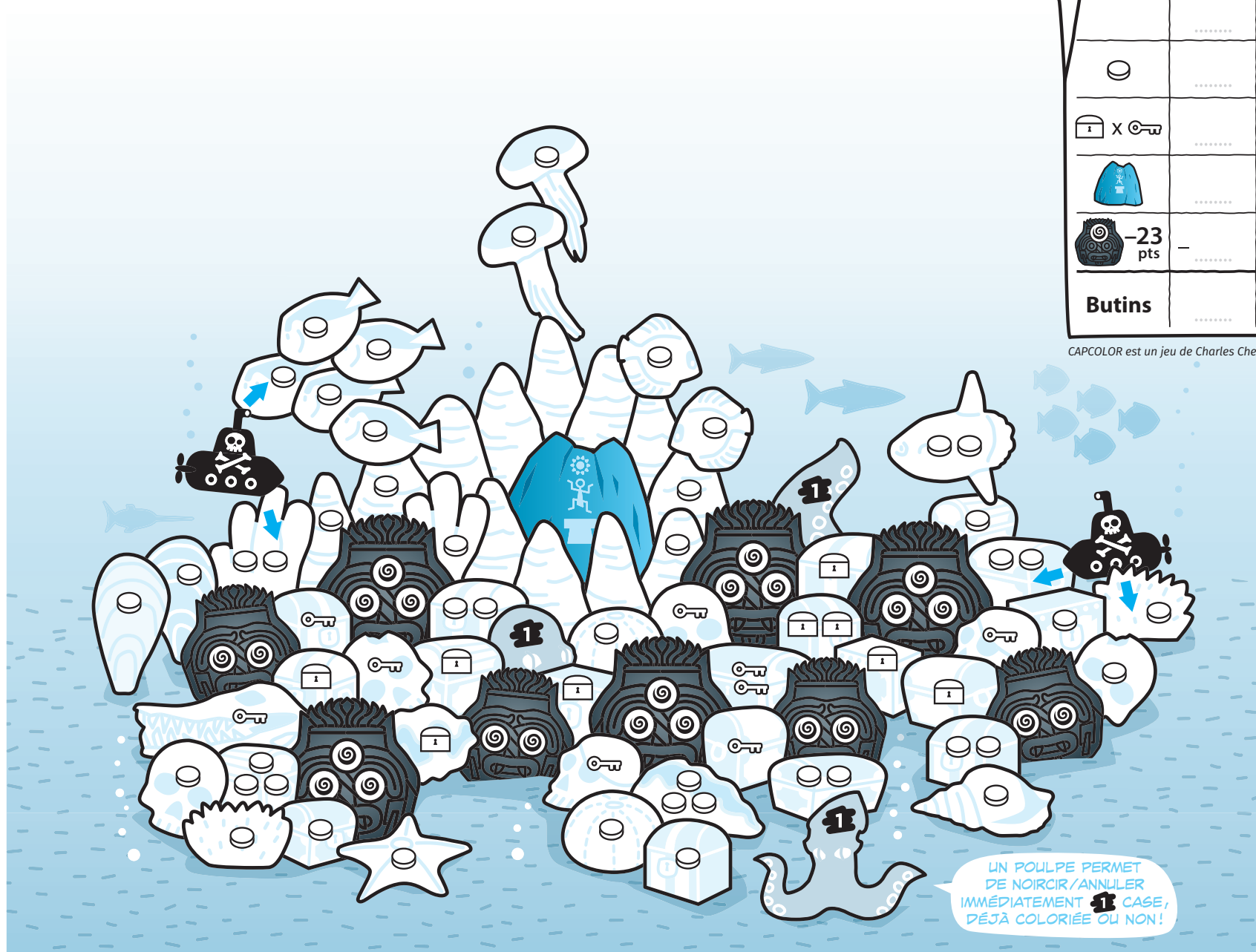
• 1 🍏 = 1 point.

• Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗡️.

• 👁️ Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

1 2 3 4 5 6 7 8
1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

• 🌀 Pour gagner une pierre d'onyx 🌀, il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 16 points.** En cas d'égalité, les ex-æquo marquent 16 points.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
○				
🗳️ X 🔑				
👕				
👁️ -23 pts	—	—	—	—
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

• 1 ○ = 1 point.

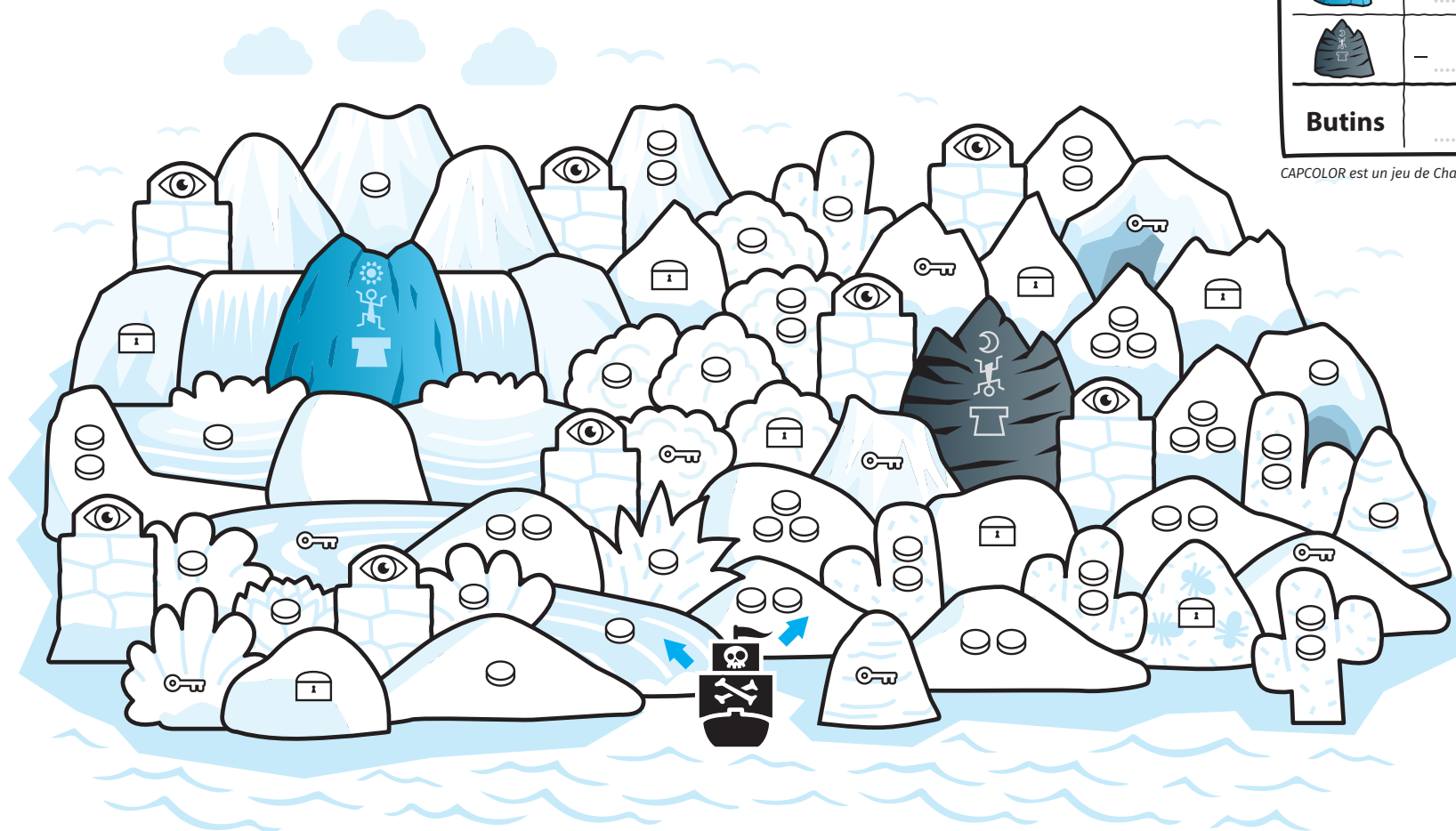
• Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗳️.

• 👕 Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

• 👁️ Pour subir une pierre d'onyx 🌀 maudite, il faut colorier deux cases touchant le masque maudit (4 cases pour 2 onyx, etc.)

Seul le joueur qui a le plus d'onyx perd 23 points.

En cas d'égalité, les ex-æquo perdent 23 points.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
○				
🔑 X 🗡️				
👁️ 1,3,6,10,+5				
👤				
👤	-	-	-	-
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

• 1 ○ = 1 point.

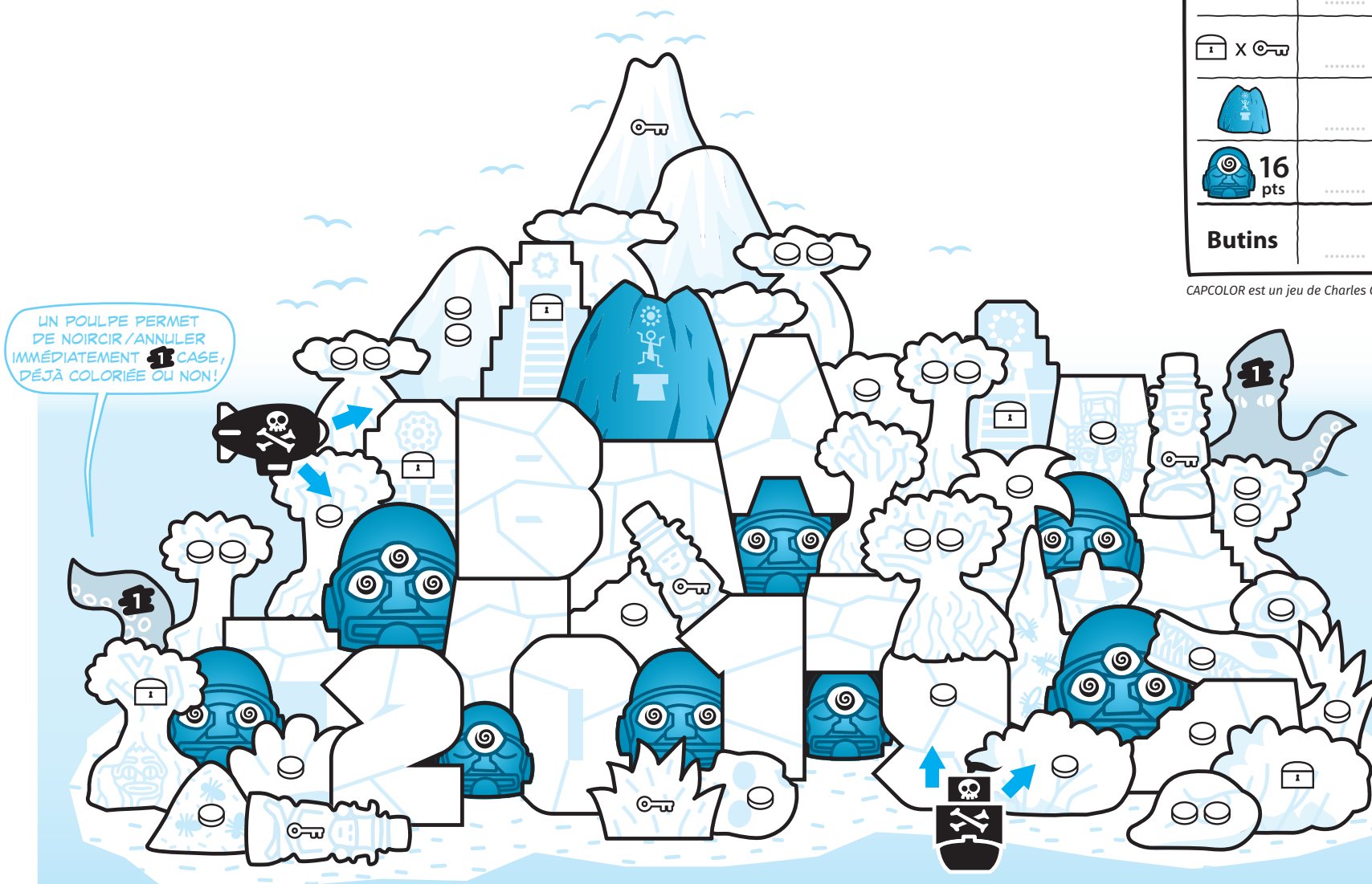
• Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗡️.

• 👁️ Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

1 2 3 4 5 6 7 8
1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

• 👤 Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

• 👤 Chacune de vos cases connectées à la montagne maudite vous fait perdre 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

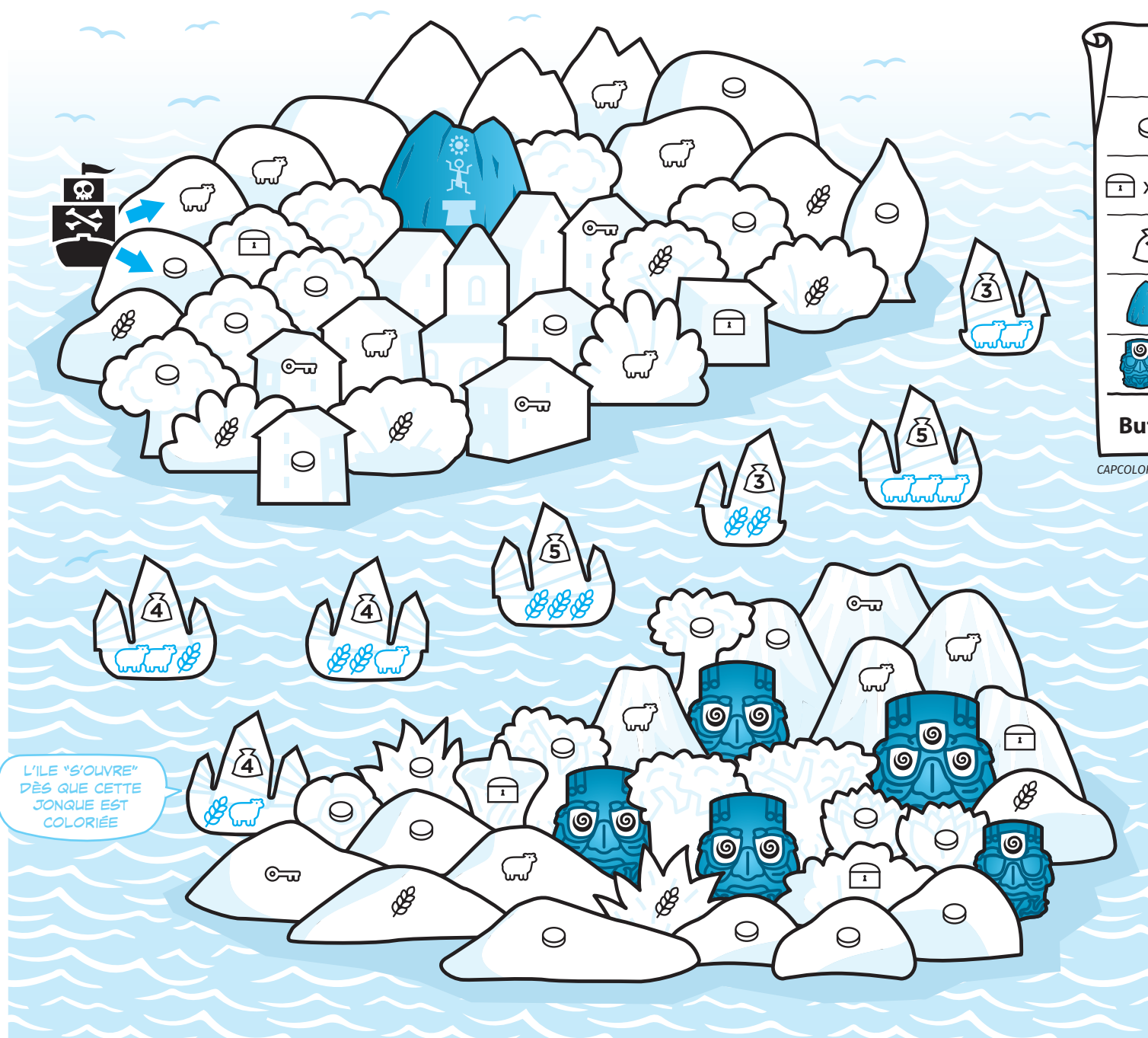


	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
X				
				
16 pts				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 = 1 point.
- Multipliez vos clés par vos coffres .
- Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).
- Pour gagner une pierre d'onyx , il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 16 points.** En cas d'égalité, les ex-æquo marquent 16 points.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
	*****	*****	*****	*****
☉				
*****	*****	*****	*****	*****
🗳️ X 🗝️				
*****	*****	*****	*****	*****
👛				
*****	*****	*****	*****	*****
👤				
*****	*****	*****	*****	*****
👤 10 pts				
*****	*****	*****	*****	*****
Butins				
*****	*****	*****	*****	*****

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 ☉ = 1 point.
- Multipliez vos clés 🗝️ par vos coffres 🗳️.
- Ajoutez les points de vos jonques 👛.
- 🧑 Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).
- 🧑 Pour gagner une pierre d'onyx 🌀, il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 10 points.** En cas d'égalité, les ex-æquo marquent 10 points.



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
 X 				
				
 1,3,6,10,+5				
 5				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

• Multipliez vos clés  par vos coffres .

• Ajoutez les points de vos jongues .

•  Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

       
1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

•  Chaque alignement de 3 cadrans solaires vous rapporte 5 points. Huit alignements sont possibles (aussi en diagonal).

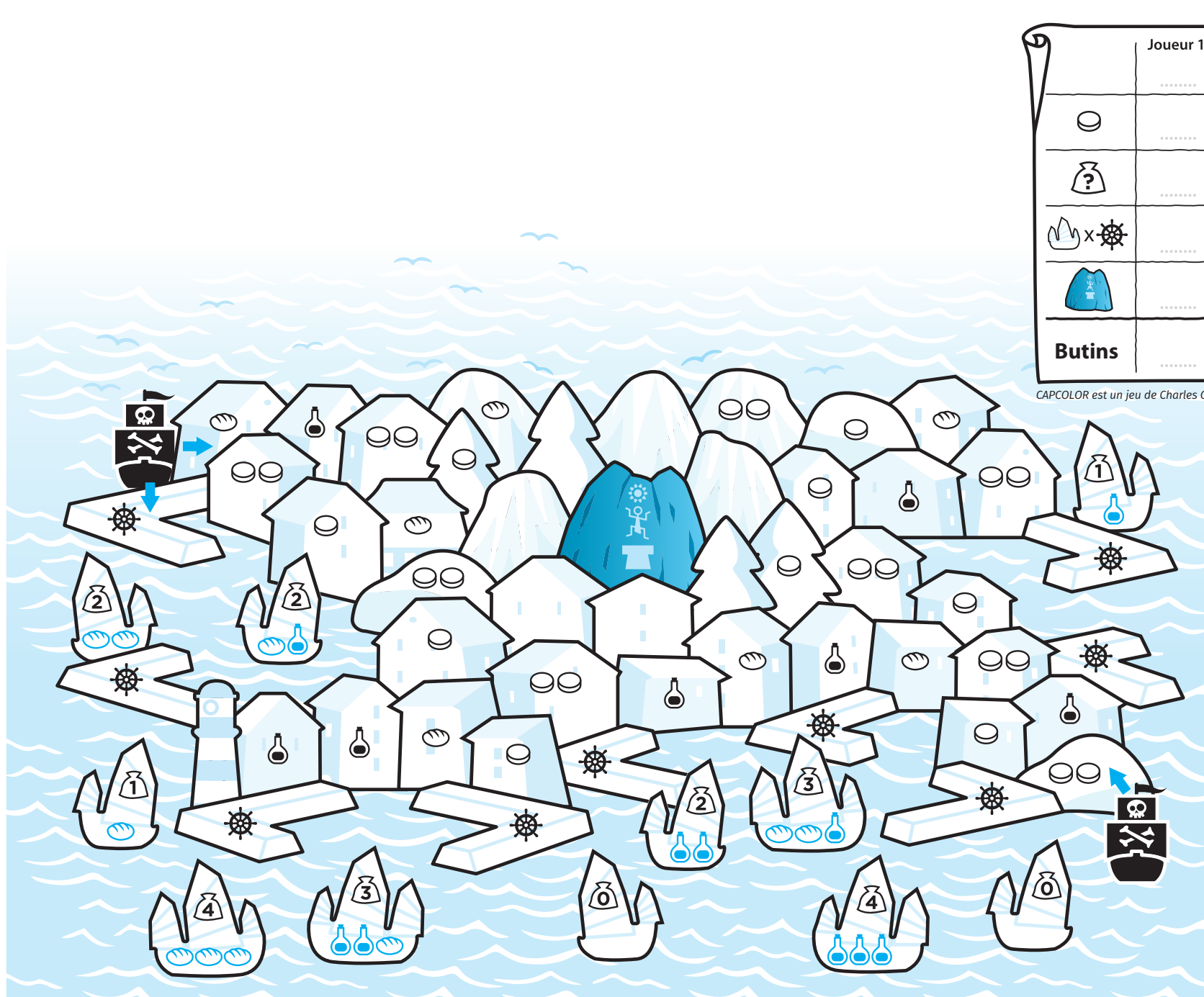


	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
 X 				
 X 				
 X 				
				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- Multipliez vos clés  par vos coffres .
- Multipliez vos bois  par vos scies .
- Multipliez vos moutons  par vos laines .
- Ajoutez les points de vos jonques .



	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
				
				
				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 = 1 point.
- Ajoutez les points de vos jonques .
- Multipliez vos ports par le nombre de vos jonques .
- Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

Calcul des points

• 1  = 1 point.

•  Si vous reliez plusieurs pyramides avec vos cases, chaque  vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois (voir exemple p.2).

COLORIER UNE HORLOGE PERMET DE RÉSERVER UNE CASE NON COLORIÉE (FAIRE UN POINT DESSUS)

• Multipliez vos clés  par vos coffres .

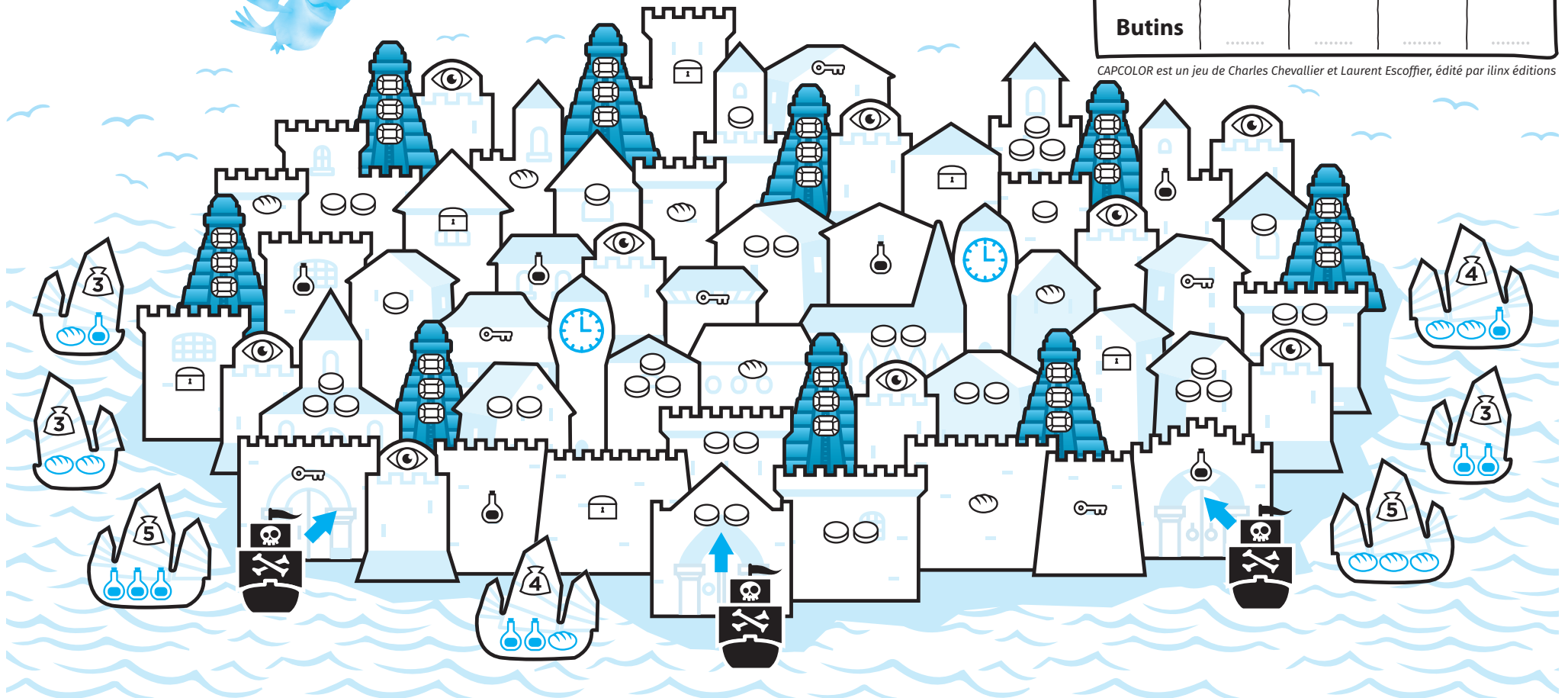
• Ajoutez les points de vos jonques .

•  Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

       
1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
				
 X 				
				
 1,3,6,10,+5				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions





UNE CASE PIRATE
PERMET D'IGNORER UN
OBJET DANS UN BATEAU
(2 PIRATES => 2 OBJETS, ETC.)

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
 1,3,6,10,+5				
				
				
9 pts				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

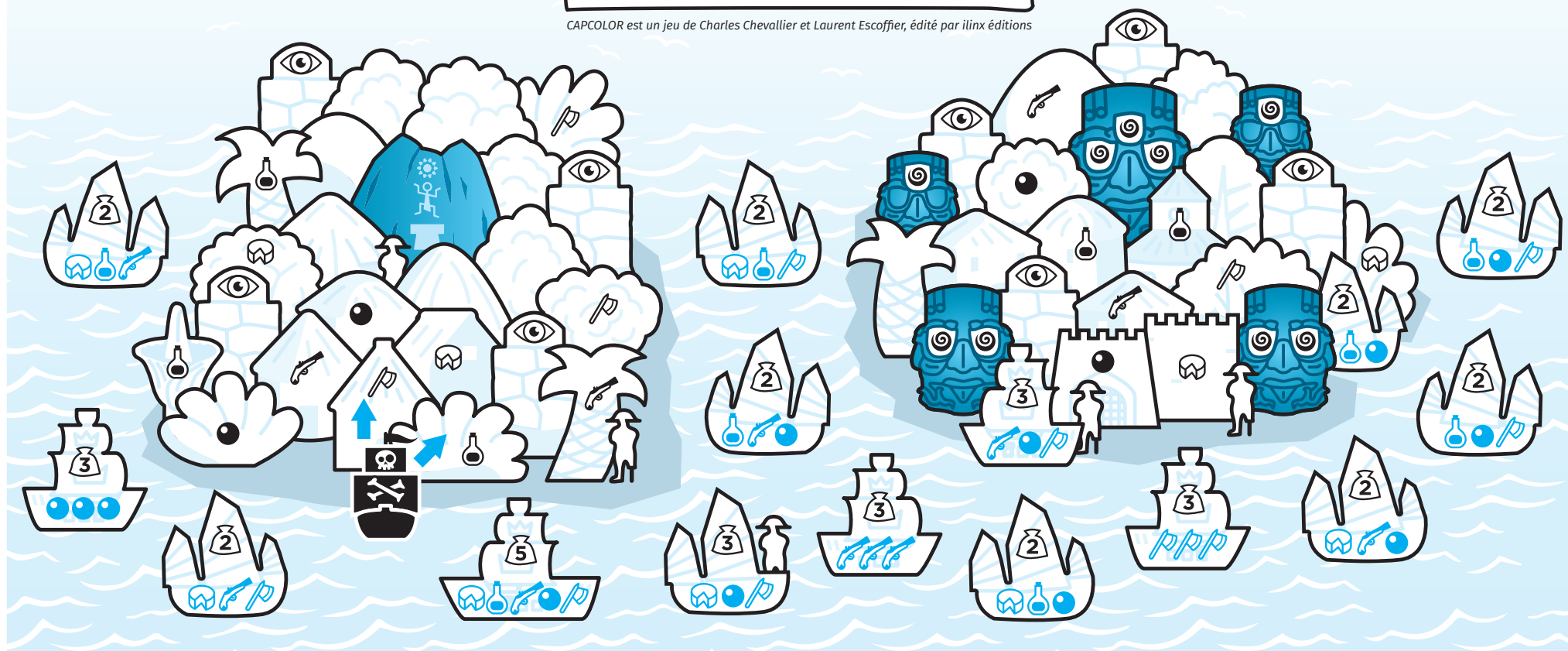
1 2 3 4 5 6 7 8
1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

- Ajoutez les points de vos jonques ?

- Chacune de vos cases connectées à la montagne

sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

- Pour gagner une pierre d'onyx, il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.) **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 9 points.** En cas d'égalité, les ex-æquo marquent 9 points.





	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
○				
🔑 X 🗡️				
👁️ 1,3,6,10,+5				
👤				
🍺 ? pts				
Butins				

CAPCOLOR est un jeu de Charles Chevallier et Laurent Escoffier, édité par ilinx éditions

Calcul des points

- 1 ○ = 1 point.
- Multipliez vos clés 🔑 par vos coffres 🗡️.
- 👁️ Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

1	2	3	4	5	6	7	8
1pt	3	6	10	15	20	25	30pts
- 👤 Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).
- 🍺 **Le joueur qui a le plus de tavernes** gagne 2 fois le montant de sa plus petite ligne de score non nulle.



DURÉE: 45 MINUTES

CAP COLOR

Calcul des points

- 1  = 1 point.
- Multipliez vos clés  par vos coffres .
- Ajoutez les points de vos jonques .
- Multipliez vos ports  par le nombre de vos jonques .
- Chacune de vos cases connectées à la montagne sacrée vous rapporte 1 point, même si elles ne touchent pas directement la montagne (voir exemple p.2).

- Pour gagner une pierre d'onyx , il faut colorier deux cases touchant le masque (4 cases pour 2 onyx, etc.). **Seul le joueur qui a le plus d'onyx remporte 20 points.** En cas d'égalité, les ex-aequo marquent 20 points.

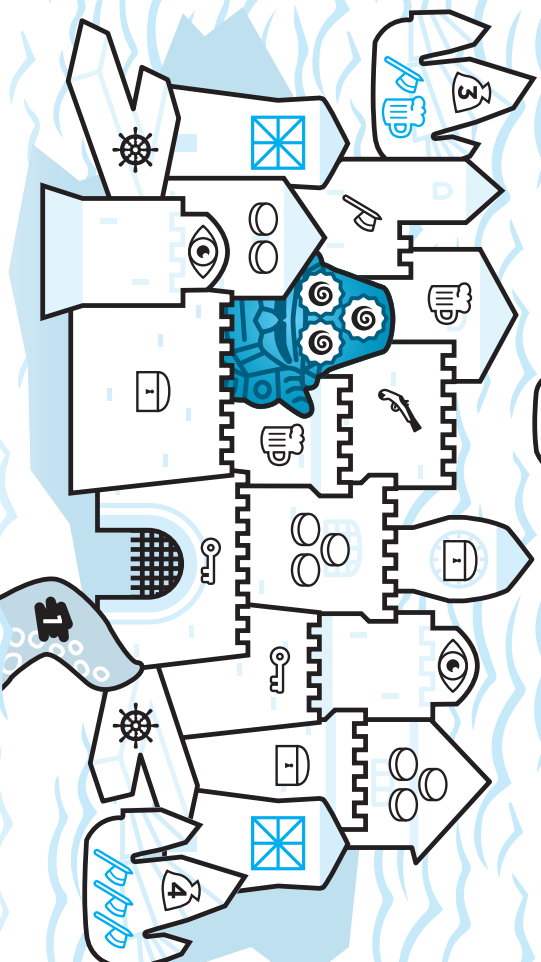
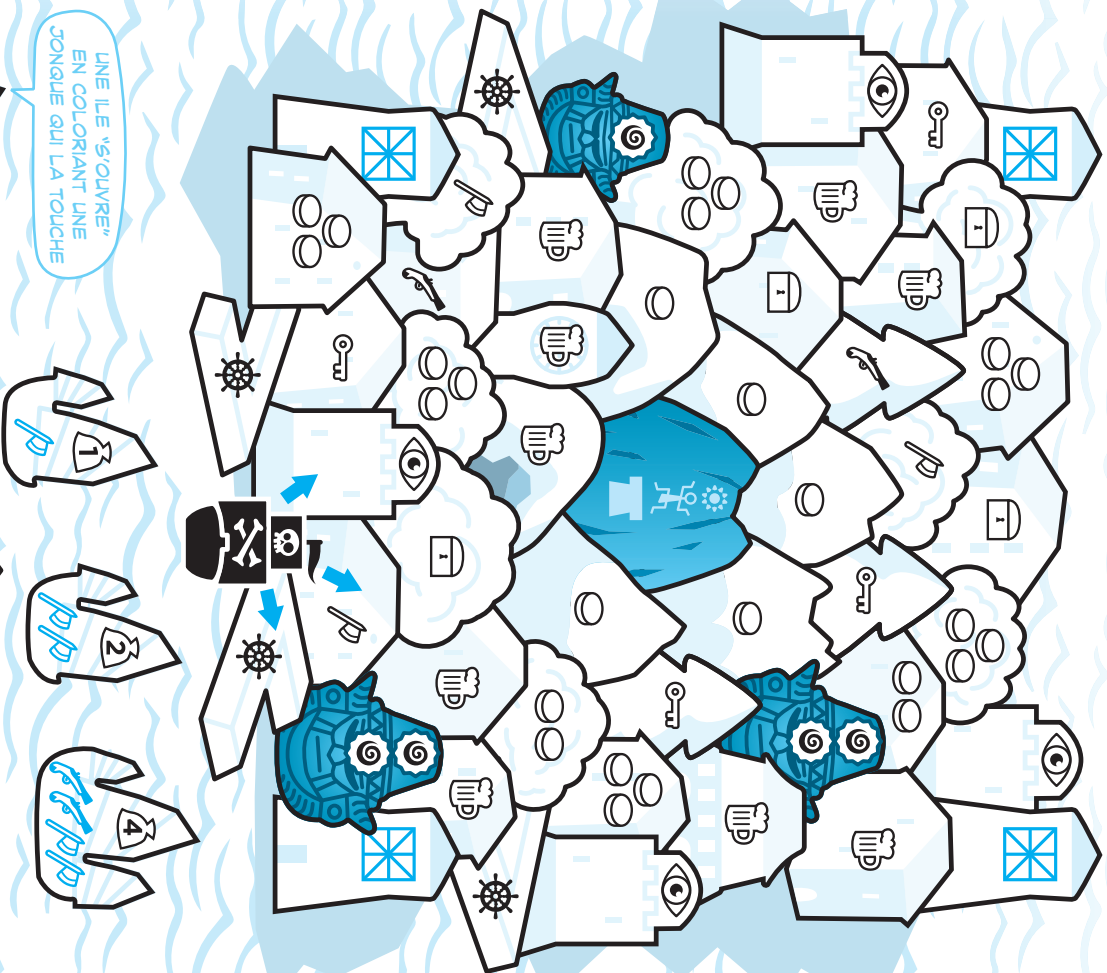
-  Si vous reliez plusieurs pyramides avec vos cases, chaque  vous rapporte 1 point. Une pyramide reliée à plusieurs autres ne rapporte qu'une fois (voir exemple p.2).

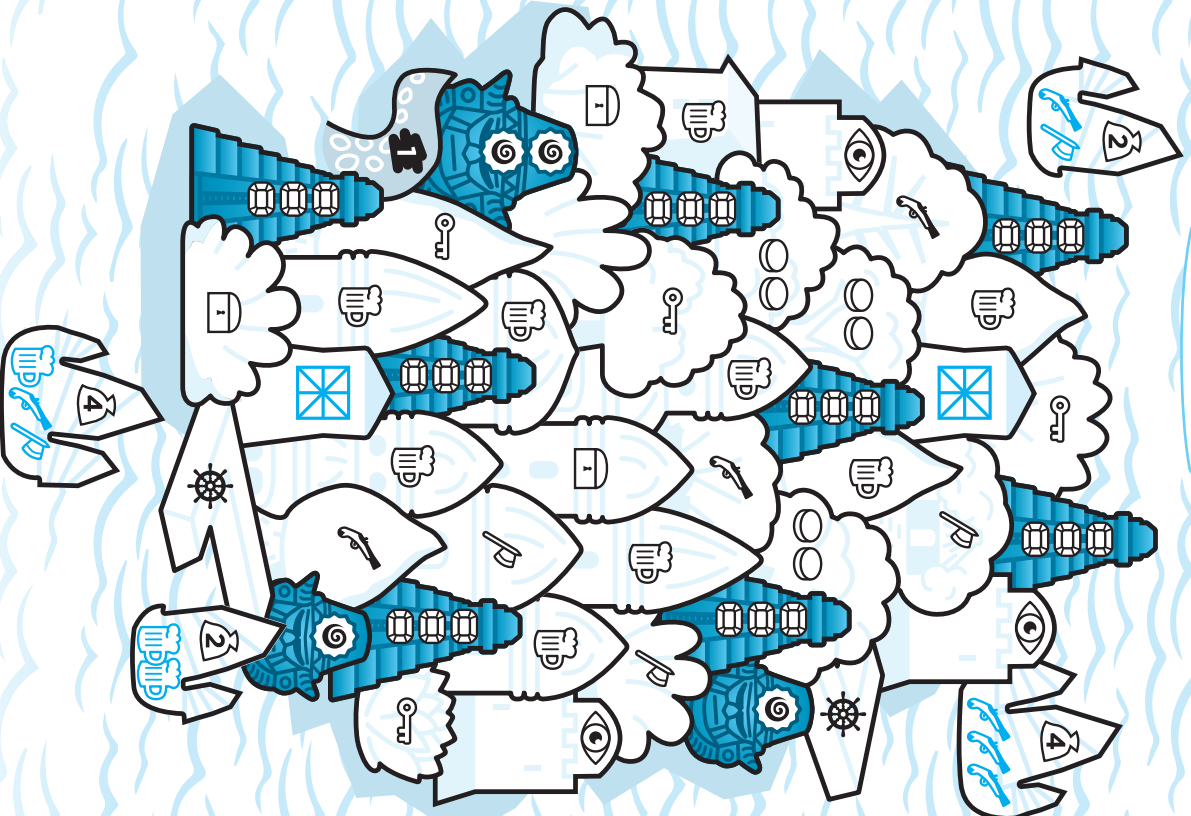
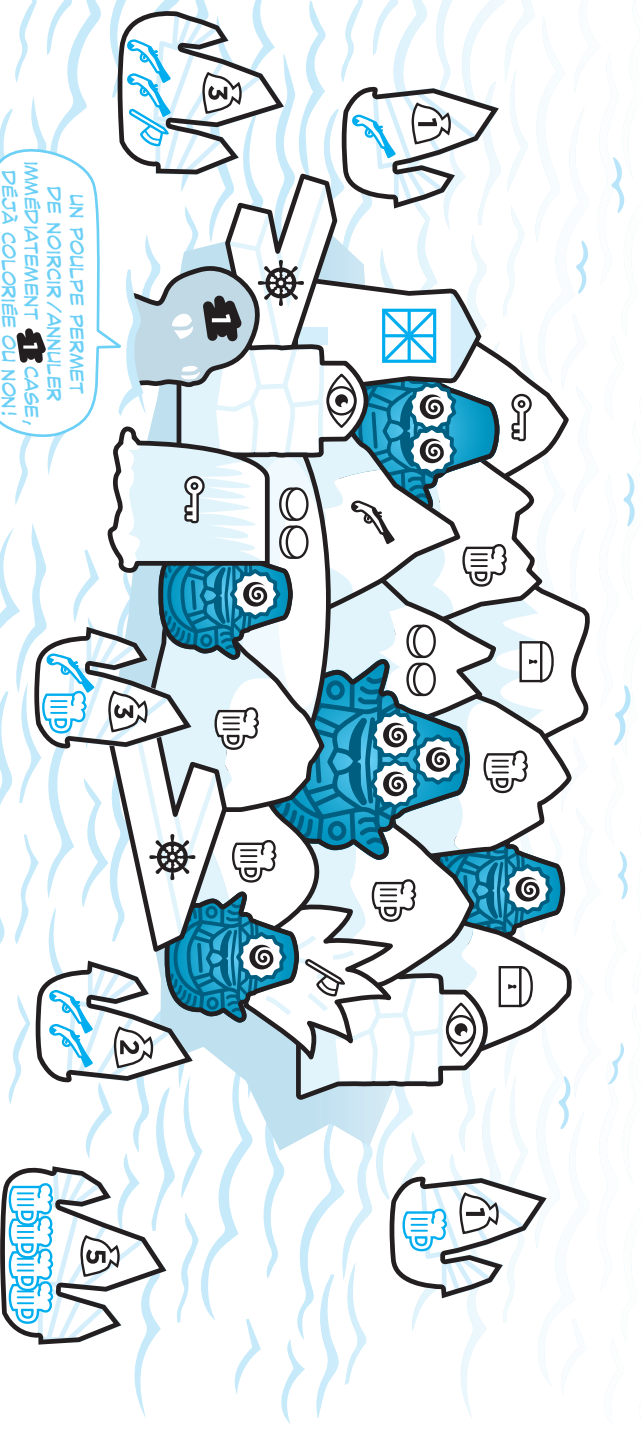
- Plus vous coloriez des tours de guet, plus vous gagnez des points:

- 1pt 3 6 10 15 20 25 30pts

- **5** Chaque alignement de 3 cadrans solaires vous rapporte 5 points. Huit alignements sont possibles (aussi en diagonal).

- 👉 **Le joueur qui a le plus de tavernes** gagne 2 fois le montant de sa plus petite ligne de score non nulle.





	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
				
X	 X =	 X =	 X =	 X =
1,3,6,10,+5				
				
?				
20 pts				
				
X	 X =	 X =	 X =	 X =
5				
? pts				
Butins				



JEUX SOLO

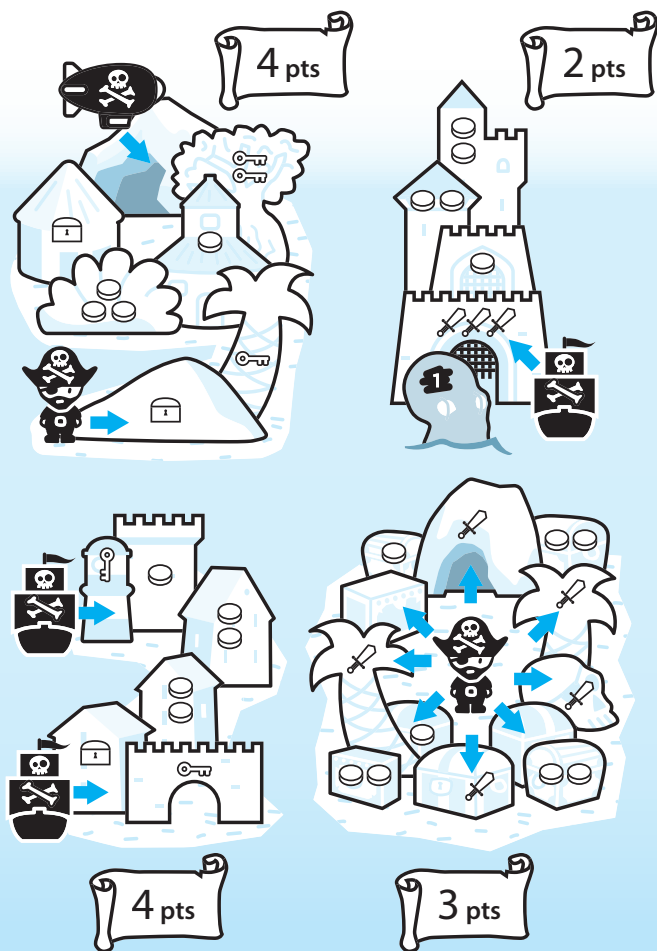
Comment jouer?

Les règles sont les mêmes que pour CAPCOLOR, sauf que vous jouez seul et devez colorier **3, 5, 7 ou 10 cases**

par niveau selon que c'est **un CAP3, un CAP5, un CAP7 ou un CAP10!** Ramènerez-vous les butins indiqués dans les parchemins?

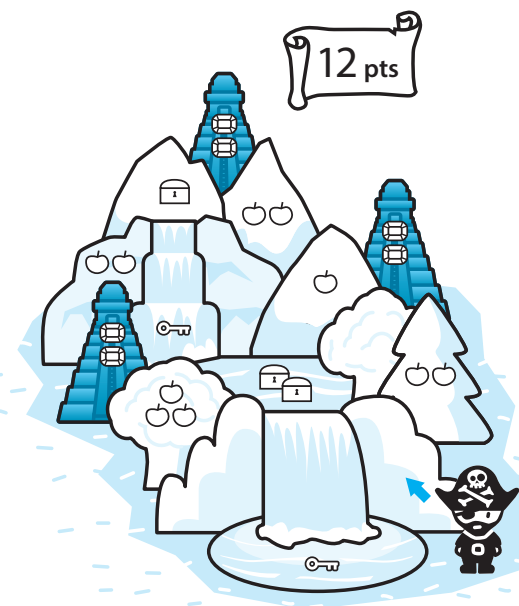
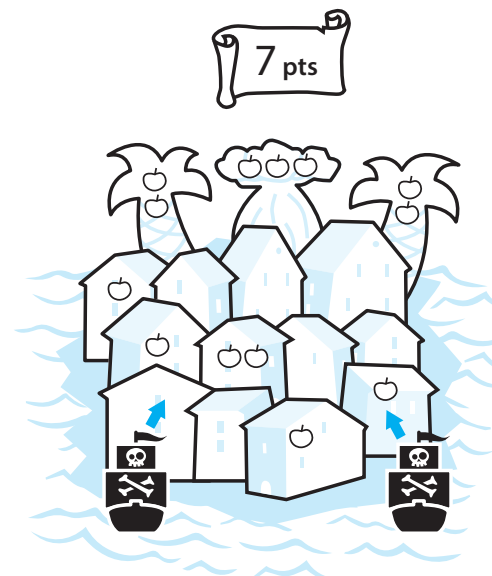
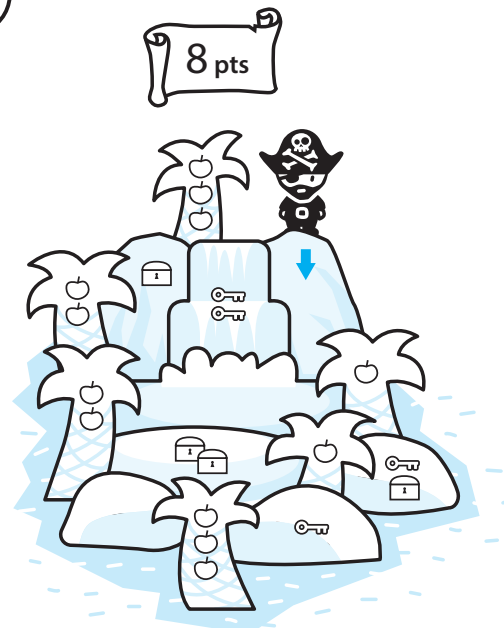
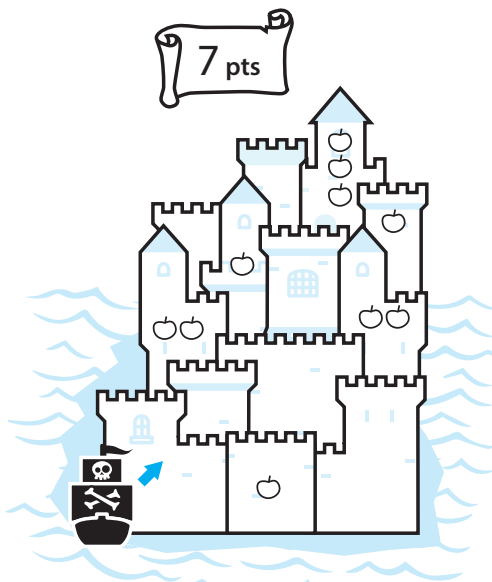
CAP3

SUR CHAQUE NIVEAU, COLORIEZ 3 CASES



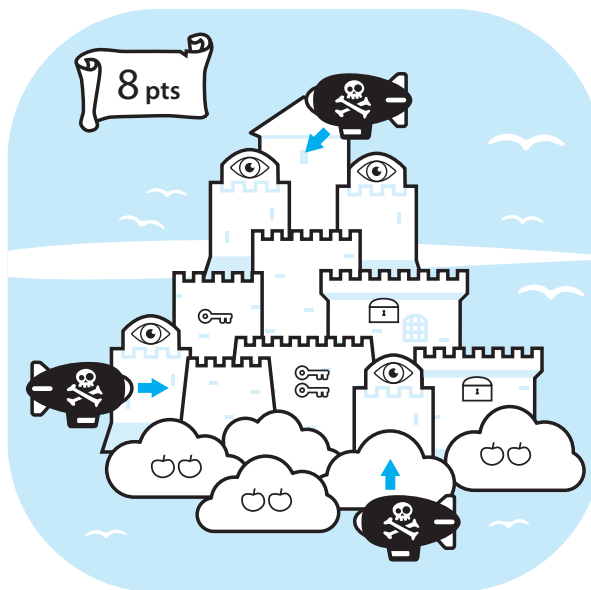
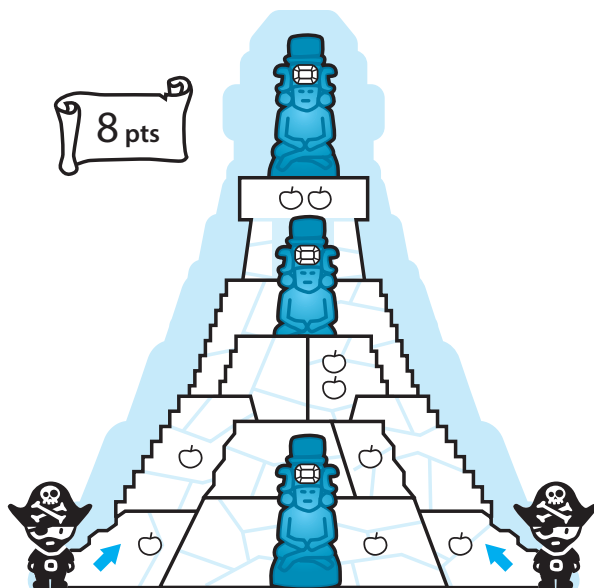
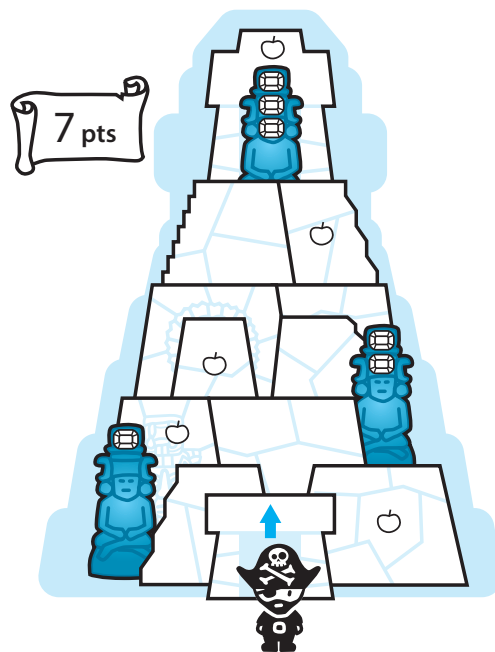
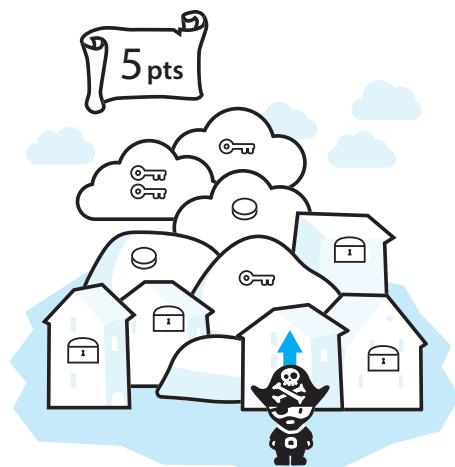
CAP5

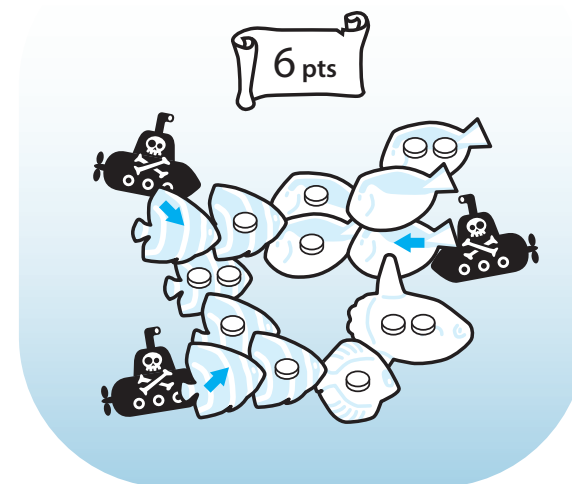
SUR CHAQUE ÎLE, COLORIEZ 5 CASES



CAPS

SUR CHAQUE NIVEAU,
COLORIEZ 5 CASES



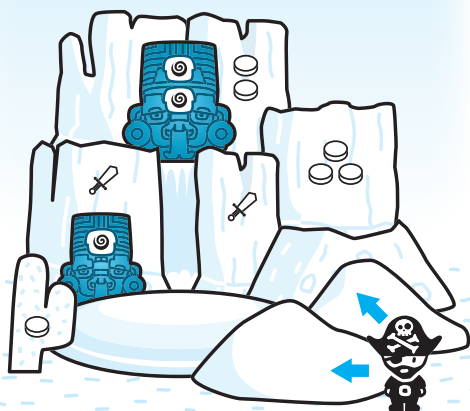


CAP5

SUR CHAQUE NIVEAU,
COLORIEZ 5 CASES



☉☉ + 2 pts

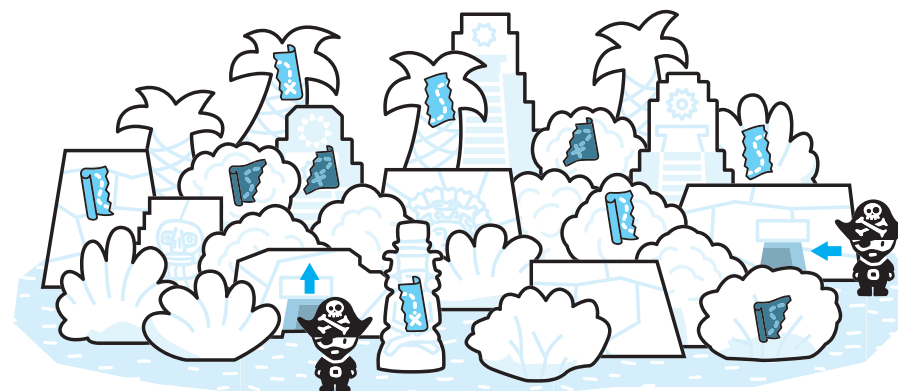


CAP7

SUR CHAQUE NIVEAU,
COLORIEZ 7 CASES



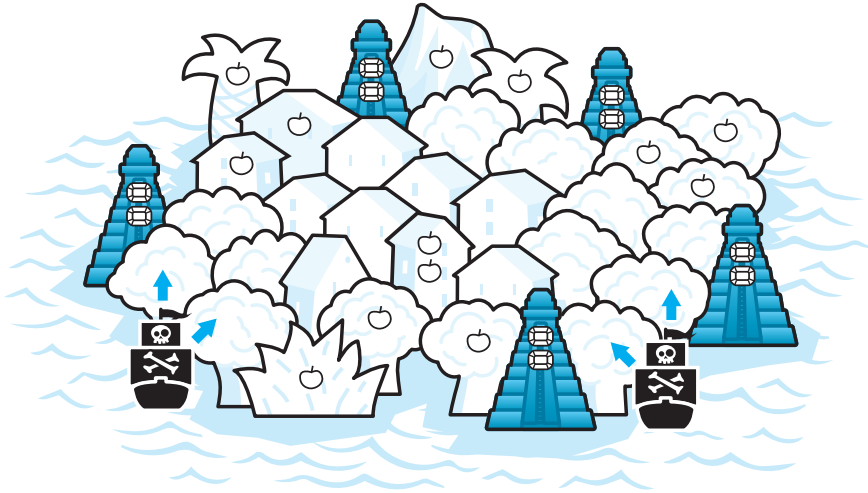
☉☉ + 2 pts



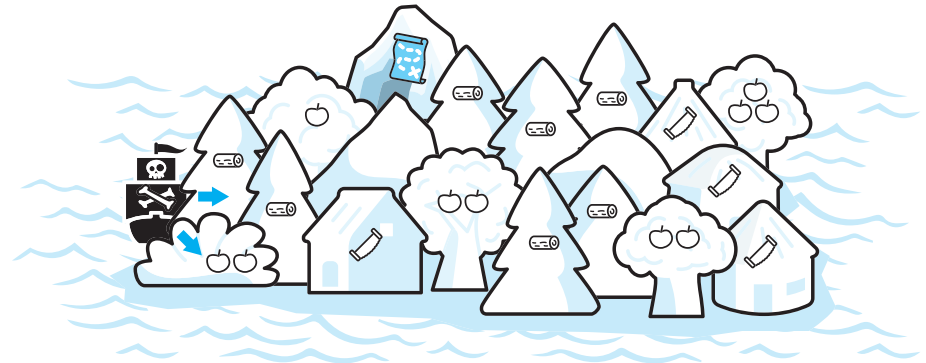
CAP10

SUR CHAQUE NIVEAU,
COLORIEZ 10 CASES

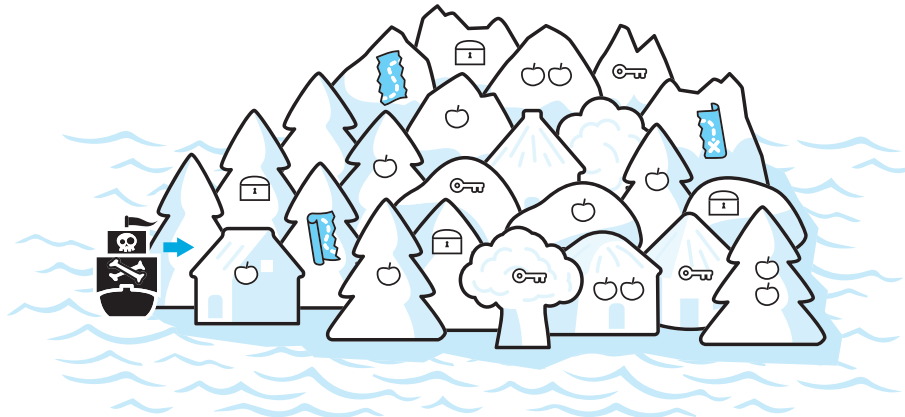
16 pts



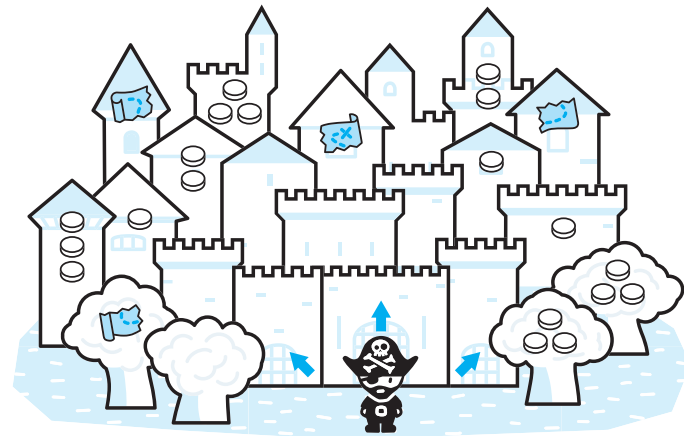
+17 pts



+7 pts



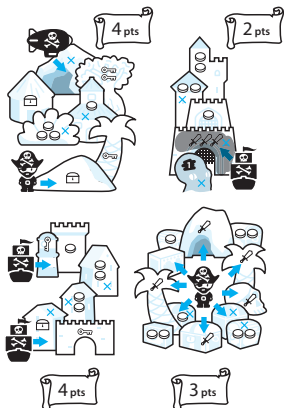
+5 pts



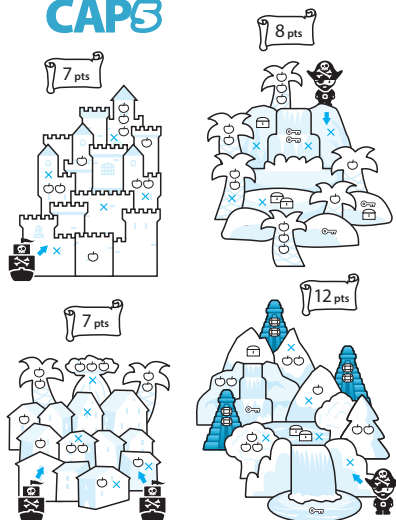
LES SOLUTIONS!



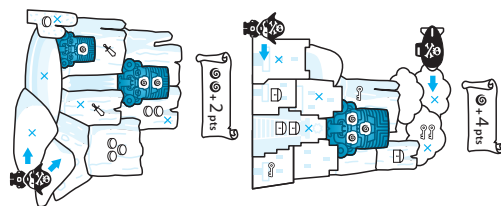
CAP3



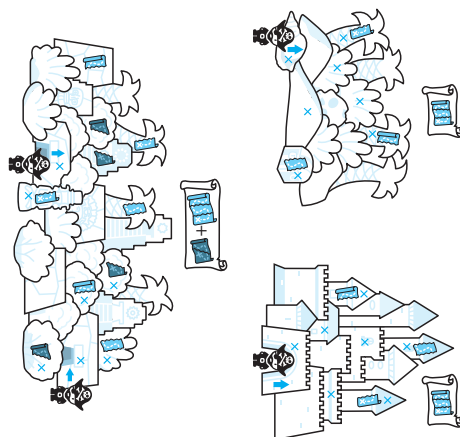
CAP3



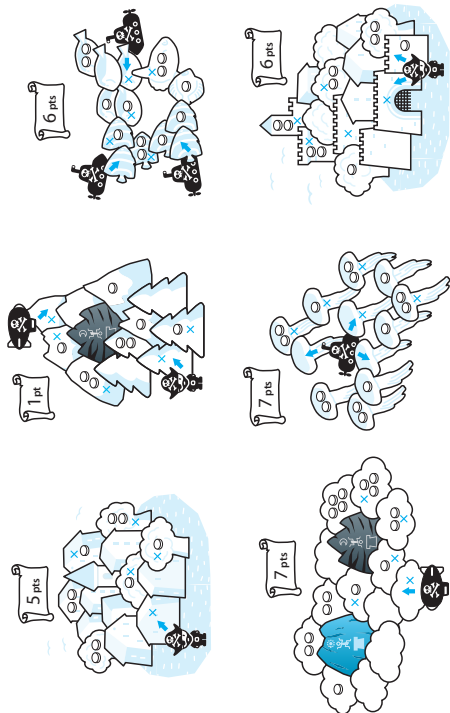
CAP3



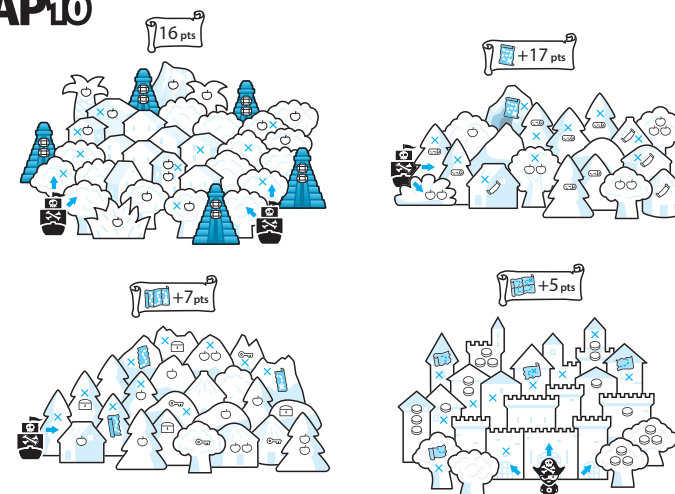
CAP7



CAP5



CAP10



"ANTI SPOILER":
COLORIEZ LES CASES
AVEC UNE CROIX POUR
VOIR LA SOLUTION