



Elisabeth & Günter Burkhardt



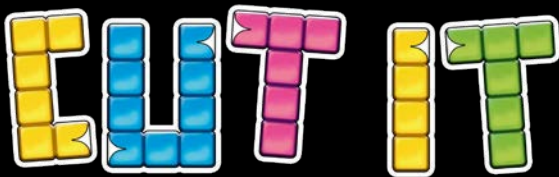
10+



1-4



20+

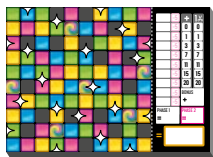


Qui coupera le mieux ?

But du jeu

À vos ciseaux ! Découpez votre grille en 10 morceaux, de la manière la plus astucieuse, pour tirer le maximum de points du résultat des dés. Mais anticipez bien avant chaque coup de ciseaux : certes, moins vous utiliserez de coupes, plus vous marquerez de points de bonus, mais à la fin vous devrez assembler les morceaux en reliant les points de connexion, sous peine de subir des malus.

Contenu



1 bloc
de 80 feuilles



1 sablier
de 3 minutes



4 paires de
ciseaux



4 crayons
à papier



4 jetons Récompense
de 5, 3, 1 et 0 points



4 dés
de 4 couleurs

Mise en place

1. Gardez les dés à portée de main de tout le monde.
2. Laissez le sablier non loin, pour la phase 2.
3. Préparez les jetons Récompense selon le nombre de joueurs :
À 4 joueurs : tous les jetons - **À 3 joueurs** : les jetons 5, 3 et 0
À 2 joueurs : les jetons 3 et 0.
4. Chaque joueur reçoit une feuille du bloc, une paire de ciseaux et un crayon.
5. Chaque joueur découpe le carré coloré de 10 × 10 cases de sa feuille : c'est sa **grille de découpe**. Chacun garde la partie droite devant lui : c'est la **feuille de score** sur laquelle il notera ses points.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en 2 phases :

Phase 1 : Lancers de dés et découpes - **Phase 2** : Assemblage

Phase 1 : Lancers de dés et découpes

Au cours de la phase 1, les joueurs découpent leur grille en 10 morceaux différents sur 10 tours, qu'ils devront ensuite assembler en phase 2, comme un puzzle.

Déroulement d'un tour

Au début de chaque tour, un joueur au hasard lance les 4 dés. Puis tous les joueurs simultanément découpent un morceau de leur grille, en respectant les règles suivantes :

1. Une coupe doit être **droite**.
2. Chacun n'a le droit qu'à **2 coupes maximum** par tour.
3. Le morceau découpé doit comprendre **au minimum 4 cases** (les cases noires comptent).
4. Le morceau découpé doit permettre de marquer **au minimum 1 point**.
5. Au premier tour, chaque joueur doit découper un morceau comprenant **une case de coin** d'une couleur différente. Celle-ci doit se trouver sur le premier morceau découpé. Aux tours suivants, chacun pourra couper à l'endroit qu'il veut.

Conseils et remarques :

1. Il est préférable de se baser sur le résultat des dés pour couper, afin de marquer le maximum de points (voir « Décompte d'un tour », page 4).
2. Plus vous séparerez les points de connexion en phase 1, plus vous multipliez les possibilités d'assemblage en phase 2 (voir « Phase 2 - Assemblage », page 6).
3. Il n'existe qu'une seule case multicolore avec un point de connexion, qui peut être reliée à n'importe quelle couleur de case en phase 2.
4. Il vaut mieux éviter de couper des morceaux sans point de connexion en bordure. Ils ne pourront pas être assemblés en phase 2 et occasionneront à coup sûr des points de malus. Même les morceaux avec un seul point de connexion risquent de vous poser des problèmes en phase 2.
5. La grille de découpe est composée de 100 cases. En moyenne, un morceau peut donc comprendre 10 cases.

Décompte d'un tour

Dès que tous les joueurs ont découpé un morceau de leur grille, chacun compte les points qu'il lui rapporte en fonction des dés.

Les dés peuvent indiquer trois sortes de faces différentes :



Si un dé indique un nombre de points, le joueur ne marque le nombre équivalent de points que si le morceau qu'il a découpé comprend **au moins** autant de cases de la couleur de ce dé.



Si un dé indique le point d'interrogation, le joueur marque 1 point **par case** de la couleur de ce dé sur le morceau qu'il a découpé.



Si un dé indique la face vierge, les cases de cette couleur ne rapportent **aucun** point ce tour-ci.

Chaque case Joker multicolore compte comme une case supplémentaire **d'une** des couleurs.

Chaque joueur reporte ses points dans la case de sa feuille de score correspondant au tour actuel et retourne son morceau découpé, face cachée, devant lui pour former une pile.

Exemple : Le morceau découpé lors de ce tour rapporte le nombre de points suivants :



Vert : 2 points pour 2 cases vertes.
La 3^e case verte ne compte pas.



Rouge : 0 point car même avec la case Joker, il y a moins de 3 cases rouges sur le morceau découpé.



Jaune : 2 points, 1 pour la case jaune + 1 pour la case Joker.

Bleu : 0 point.

Noir : ne rapporte jamais de points.

Total : 4 points

Points Bonus

En plus des points que rapportent les cases de couleur, la feuille de score comporte deux colonnes qui permettent aux joueurs de marquer des points Bonus.

+ À chaque fois qu'un joueur obtient **plus de points** qu'au tour précédent, il peut entourer la première case encore non entourée en partant du haut dans cette colonne.

1% À chaque fois qu'un joueur découpe un morceau en ne donnant **qu'un seul coup de ciseaux**, il peut entourer la première case encore non entourée en partant du haut dans cette colonne.

À la fin de la partie, ces deux colonnes rapportent au joueur un nombre de points correspondant à la dernière case entourée sur sa feuille de score.

Malus

Si un joueur ne respecte pas l'une des règles suivantes, il subit un malus de 5 points :

- Le morceau découpé ne lui rapporte aucun point.
(Exception : S'il est impossible de marquer des points parce que vous n'avez obtenu que des faces vierges aux dés, ceci n'est pas considéré comme une erreur.)
- Il coupe un morceau comprenant moins de 4 cases.
- Il découpe par erreur plus d'un morceau. Dans ce cas, il devra utiliser tous ses morceaux en phase 2.

Si un joueur commet l'une de ces erreurs, il doit entourer la case Malus **-5** de ce tour. Le morceau découpé durant ce tour n'est **pas** comptabilisé et il n'entoure **aucune** case Bonus. Le tour pris en compte pour l'éventuel prochain bonus **+** sera le dernier au cours duquel le joueur n'a pas entouré de case Malus.

+	1%
0	0
1	1
3	3
7	7
11	11
15	15
20	20
BONUS	
+	

Fin de la phase 1 – Lancers de dés et découpes

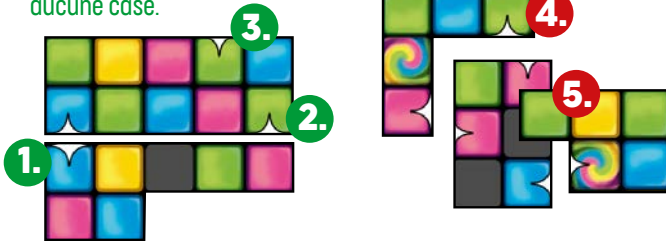
La partie prend fin à l'issue du décompte du 10^e tour. Remarque : Au 10^e tour, les dés sont lancés, mais plus personne ne découpe. La dernière découpe intervient au 9^e tour, séparant la grille en deux morceaux, dont l'un est comptabilisé au 9^e et l'autre au 10^e tour.

Phase 2 : Assemblage

Une fois le décompte du 10^e morceau effectué, tous les joueurs posent leurs ciseaux. Puis un joueur au choix retourne le sablier. Chacun retourne alors sa pile de morceaux découpés, face visible et essaye de les assembler le plus vite possible en reliant les points de connexion sur des cases de même couleur ✨ à la manière d'un puzzle.

Les règles d'assemblage sont les suivantes :

1. Deux morceaux ne peuvent être assemblés **que** s'ils sont reliés par des points de connexion sur une même couleur de case.
2. Une case avec un point de connexion peut être reliée à une case sans point de connexion, que leurs couleurs soient identiques ou non.
3. Une case avec un point de connexion peut n'être reliée à aucune case.
4. Deux points de connexion sur des cases de couleurs différentes ne peuvent pas être reliés, même si deux autres points de connexion valides permettraient d'assembler les deux morceaux.
5. Deux morceaux n'ont pas le droit de se chevaucher.



Tous les joueurs disposent de **3 minutes** pour assembler tous leurs morceaux. Celui qui y parvient s'empare du jeton Récompense rapportant le plus de points encore disponible. Celui qui ne parvient pas à assembler tous ses morceaux dans le temps imparti ne gagne aucun jeton Récompense. La phase 2 se termine soit lorsque tous les joueurs ont récupéré un jeton Récompense, soit lorsque les 3 minutes sont écoulées.

Le puzzle de chaque joueur est ensuite vérifié. Si, lors de la vérification du puzzle, **aucune erreur** n'est relevée, le joueur gagne le nombre de points indiqué par son jeton Récompense. Tout joueur sans jeton Récompense subit **1 point de malus par case sur ses morceaux non assemblés**. Cependant, si un joueur a commis une **erreur** d'assemblage, il doit séparer ses morceaux à cet endroit. Il choisit quelle partie de son puzzle il souhaite conserver. Il perd alors son jeton Récompense et l'attribution des jetons est décalée selon l'ordre de classement. Seuls les joueurs ayant réussi à assembler correctement tous leurs morceaux peuvent posséder un jeton Récompense. Pour chaque morceau ne faisant pas partie de son puzzle, le joueur subit **1 point de malus par case qu'il comporte**.

PHASE 2

=

Les points de malus sont notés dans les cases réservées à la phase 2.

Fin de la partie & décompte final

Une fois le temps imparti écoulé, chaque joueur effectue le décompte de ses points :

- Chacun additionne le total obtenu à chaque tour et retranche 5 points de malus par tour où il a commis une erreur.
- Il ajoute ensuite les points de bonus obtenus en phase 1.
- Enfin, il ajoute les points de récompense ou retranche les points de malus respectivement gagnés ou subis en phase 2.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le vainqueur est celui d'entre eux qui a gagné le jeton Récompense le plus élevé. Si aucun d'eux ne possède de jeton Récompense, ils se partagent la victoire.

Variante Experts :

Si vous avez déjà joué un certain nombre de parties de **Cut it**, vous pouvez tester les modifications suivantes en phase 2 : Lors de l'assemblage des morceaux, les points de connexion doivent être obligatoirement reliés à des points de connexion sur des cases de même couleur, **jamais** à des cases sans point, ni n'être reliés à aucune case.

Variante solo :

Vous pouvez également jouer à **Cut it** seul. Les jetons Récompense et le sablier en phase 2 ne servent pas. À la place, vous ne comptabilisez que les points de malus si vous ne parvenez pas à assembler tous vos morceaux. Le tableau ci-dessous vous indique votre performance :

Moins de 60	On ne court pas avec des ciseaux !
61 – 70	Vous avez encore besoin de cours de travaux manuels.
71 – 80	Vous vous y connaissez en ciseaux.
81 – 99	Votre réflexion est encore plus affûtée que vos ciseaux.
100 ou plus	Vous êtes un véritable maître de la psaligraphie !

Autres jeux captivants :



Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

Auteurs : Elisabeth & Günter Burkhardt
Graphisme : Melanie Friedli
Rédaction : Lorenz Vollenweider
Traduction : Éric Bouret
Game Factory © 2025

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

