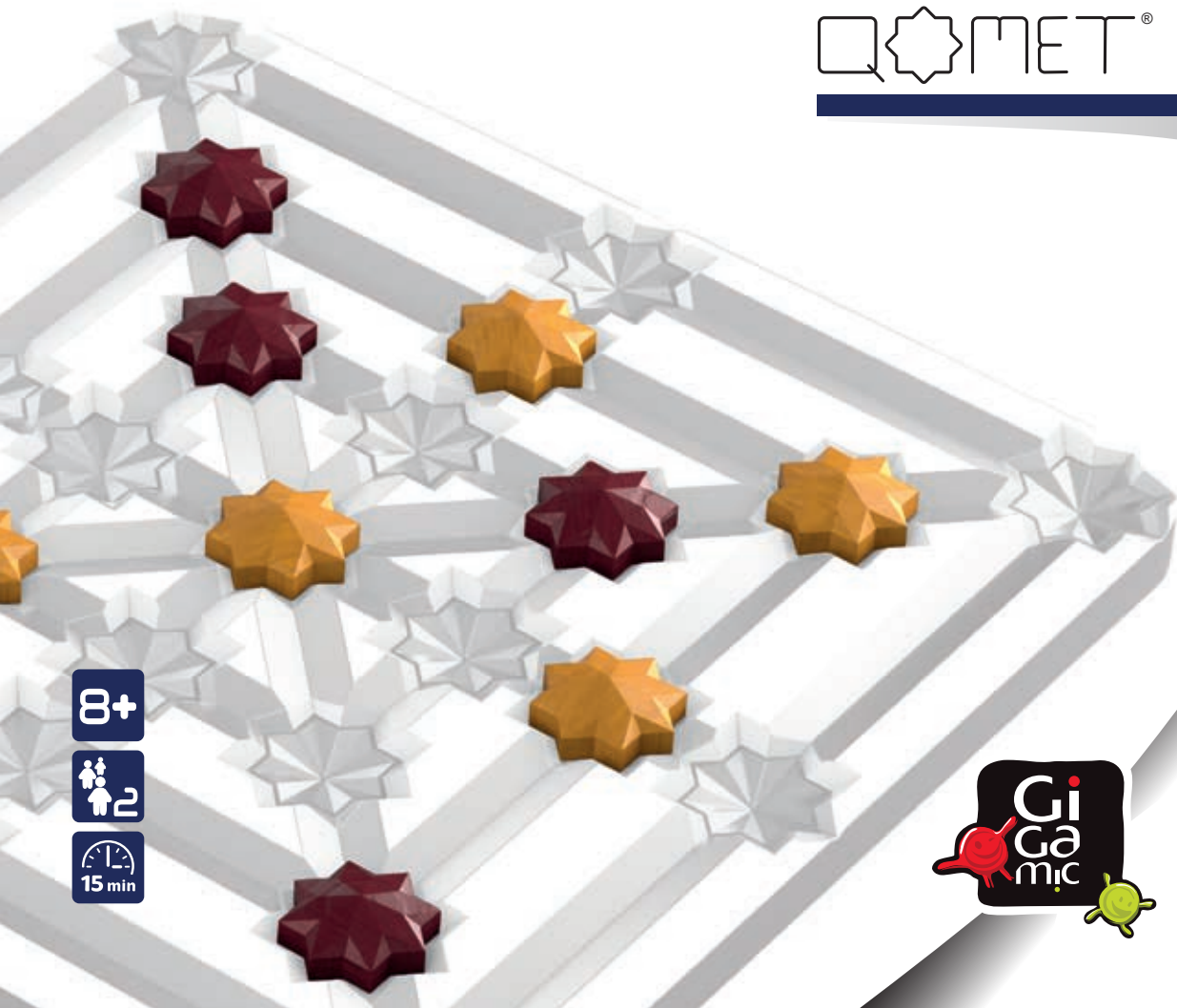


QOMET®



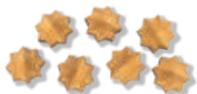
8+

 2

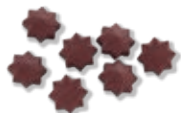
 15 min



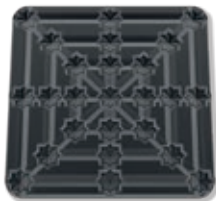
CONTENU



7 étoiles claires



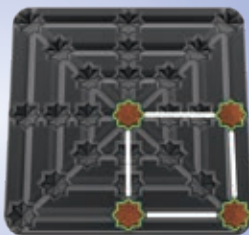
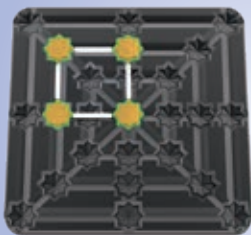
7 étoiles foncées



1 plateau de jeu comportant
25 emplacements reliés
par des lignes

BUT DU JEU

Former un carré parfait de 4 étoiles de sa couleur, reliées par des lignes droites.



MISE EN PLACE

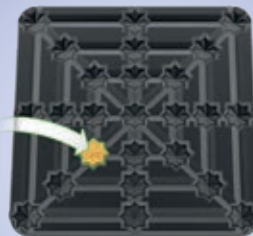
Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 7 étoiles correspondantes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir observé les étoiles commence.

Lors de votre tour, effectuez l'une des 2 actions suivantes :



Poser une étoile de sa couleur sur un
emplacement libre du plateau.

OU



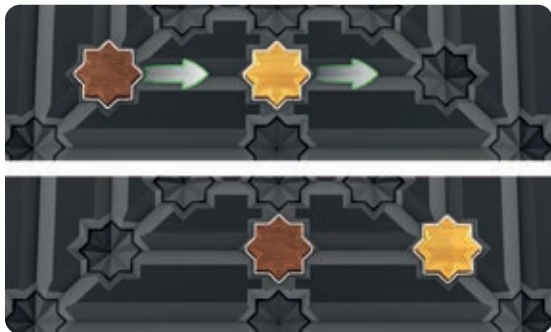
Déplacer une étoile de sa couleur.

Pour déplacer une étoile, faite-la glisser le long d'une ligne jusqu'à l'emplacement suivant.

Les déplacements peuvent s'effectuer à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

✳️ **Si l'emplacement est vide**, rien ne se passe.

✳️ **Si l'emplacement est occupé** par une autre étoile (de l'une ou l'autre couleur), vous pouvez pousser cette étoile **dans la même direction** sur l'emplacement connecté suivant. Vous ne pouvez cependant **pousser une étoile sur un autre emplacement** que si celui-ci est **vide**.

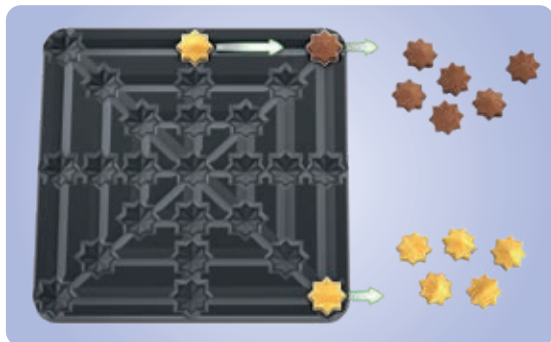


Note :

- ✳️ Il n'est pas permis de pousser plus d'une étoile à la fois.
- ✳️ Vous ne pouvez pas annuler le coup du joueur précédent en jouant le mouvement inverse.

Il est possible de pousser votre étoile ou celle de l'adversaire hors du plateau depuis le carré extérieur. Dans ce cas, l'étoile retourne en possession de son propriétaire et pourra être rejouée normalement.

Vous pouvez également faire sortir l'une de vos étoiles, située sur le carré extérieur, en la faisant glisser hors du plateau.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à former un carré de 4 étoiles de sa couleur reliées par des lignes droites remporte la partie. Ignorez les étoiles de votre adversaire.

Si vous créez un carré pour votre adversaire en poussant une étoile, ce dernier remporte la partie.

De même, si votre mouvement forme simultanément un carré d'étoiles à votre couleur et à celle de l'adversaire, c'est ce dernier qui remporte la partie.

Données et adresse à conserver.
Keep this information and address for future reference.
Diese Information aufbewahren.
Informatie bewaren voor referentie.
Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Guarde esta información para el futuro.
Manter esta informação e endereço para referência futura.
Gem denne information til fremtidig reference.
Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.
Spara denna information för framtida referens.
Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.
Uschovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.
Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.
Сохраните эту информацию и данные производителя для будущего использования.
Sailitage info ja maaletooja kontaktandmed.
Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzzīnai.
Sačuvajte ovo uputstvo, možda vam zatreba.
Adres ve bilgileri referans için.
Храните эту информацию и адрес для дальнейшего использования.

CREDITS:

GAME DESIGN:

Fabrice PULEO

3D:

FUGAFOUR BV

PUBLISHING MANAGER:

Alain MIHRANYAN

GRAPHICS:

Simon WATEL & Grégoire ALLEMAND



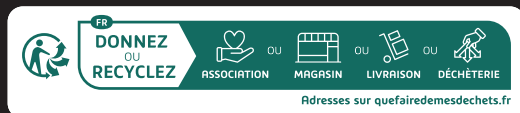
Imported by: Hachette Boardgames UK Ltd.
Carmelite House
50 Victoria Embankment
London EC4Y 0DZ, UK

® & © Gigamic 2025



Imported by: Hachette Boardgames USA
2363 James St 537
Syracuse, NY 13206
USA

ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France



Made in China. 07-2025.