

Informations à conserver.

Les couleurs et décorations peuvent varier.
Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique
et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet
avant de le donner à l'enfant.



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr



REF. 75150



CONTENU :
54 cartes,
1 carte de départ

7+

2 à 5
JOUEURS

15
MINUTES

BUT DU JEU

Débarrasse-toi de toutes tes cartes avant
les autres pour gagner la partie !

MISE EN PLACE

- Mélange les cartes et distribues-en 6 à chaque joueur. Chacun choisit un des deux côtés de ses cartes pour commencer la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Choisissez tous ensemble un côté sur la carte de départ et placez-la au centre de la table : côté classique (sans croix), côté expert (avec croix).

Carte de départ



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur tient ses cartes en main. À chaque tour, il doit **poser** OU **piocher** une carte. Quand tu pioches, tu dois le faire face visible vers toi, c'est-à-dire que tout le monde voit la carte que tu as piochée. Elle rejoint ensuite ta main dans ce sens-là, sans être retournée.

Cette carte ne peut pas être jouée tout de suite : ton tour se termine juste après.

Poser une carte :

- Tu peux placer une carte dans n'importe quel sens, sur une ou plusieurs cartes déjà posées.
- Les trous doivent obligatoirement recouvrir des points de la même couleur.
- Un trou ne peut jamais être posé à même la table : il doit toujours recouvrir un point ou un autre trou déjà rempli.
- Les autres zones de la carte (sans trou) peuvent recouvrir n'importe quels points déjà sur la table, quelle que soit la couleur.
- Les croix doivent toujours rester visibles ! Elles peuvent être recouvertes par un trou vide, mais jamais par un point coloré.



Cartes spéciales / actions :

Si la carte que tu poses montre une action, tous les joueurs doivent la faire immédiatement, une seule fois :

- Retourne toutes tes cartes 
- Échange une carte de ta main avec le joueur sur ta gauche (chaque joueur choisit quelle carte il souhaite donner) 
- Défi +1 : Le joueur à ta gauche doit poser une carte pour recouvrir le +1 que tu viens de poser. Il y arrive ? On passe au joueur suivant. Il échoue ? Il pioche une carte et son tour s'arrête. Puis au joueur suivant d'essayer, jusqu'à ce que quelqu'un réussisse ! 

Fin de partie :

- Le premier joueur qui n'a plus de cartes remporte la partie, même si la dernière carte qu'il a posée comportait une action.
- Si la pioche est vide, chaque joueur joue un dernier tour, y compris celui qui a tiré la dernière carte. Le joueur avec le moins de cartes en main à la fin gagne ! Et s'il faut piocher à ce moment-là ? Tant pis, la pioche est vide !