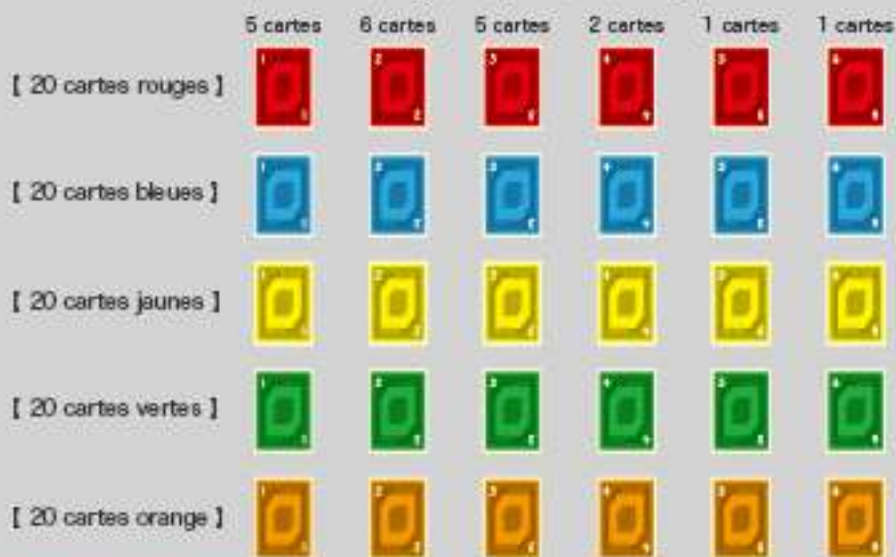


C'est un jeu de correspondance où vous devez aligner les couleurs avec les autres joueurs pour gagner des points. Plus il y a des cartes d'une couleur, plus vous gagnez de points, mais s'il y en a trop, elles ne valent rien. Vous devez garder un œil sur ce que les autres jouent!

[CONTENU]

100 cartes : 20 de chaque couleur (rouge, bleu, jaune, vert, orange)



[MISE EN PLACE]

Mélangez les cartes pour former une pioche puis donnez en 5 à chaque joueur. En fonction du nombre de joueurs, vous devrez peut être retirer des cartes de la pioche. Le détail est plus loin dans la règle.

[COMMENT JOUER]

Le jeu se divise en plusieurs manches. Dans une manche, chaque joueur joue un total de 4 cartes pendant 3 tours (2 cartes au premier tour). Après chaque tour, les joueurs refont leur main à 5 cartes. A la fin d'une manche, la valeur des cartes de la couleur majoritaire rapporte des points et toutes les autres cartes sont défaussées. Puis une nouvelle manche commence et on continue jusqu'à ce que la pioche soit vide.

1 Au premier tour, chaque joueur choisit 2 cartes et les pose faces cachées.

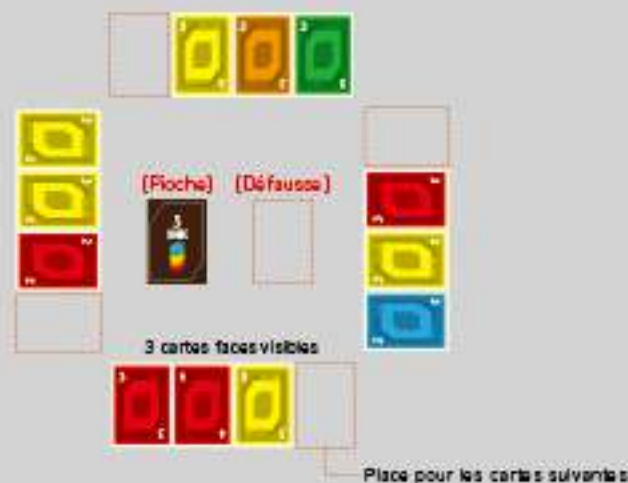
Quand tous les joueurs ont choisi, on révèle les cartes simultanément.

N'oubliez pas de refaire votre main

[Dans une partie à 4 joueurs]



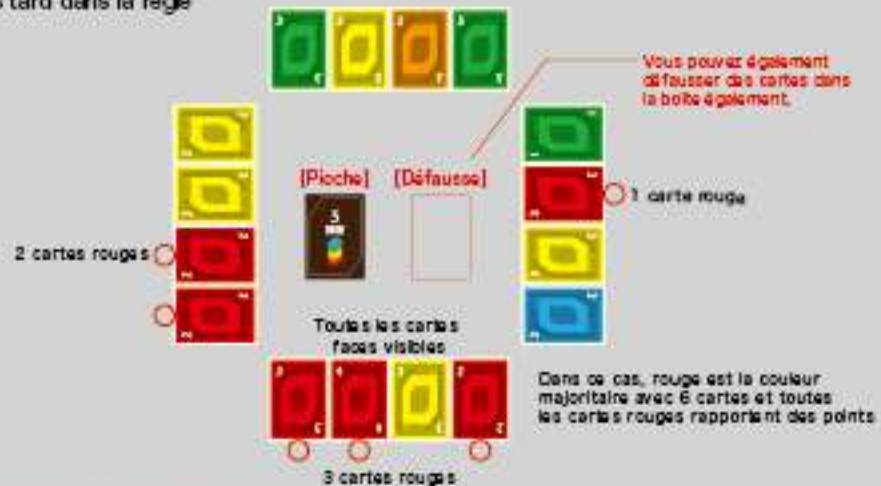
2 Deuxième tour, faire comme ci dessus mais avec seulement 1 carte.



3 Troisième tour, refaire comme ci dessus

[CALCUL DU SCORE]

En premier lieu, on détermine la couleur majoritaire. Chaque joueur prend ses cartes de cette couleur et les met dans une pile à part (la valeur des cartes rapporte des points). Le reste des cartes est défaussé. CÉPENDANT, s'il y a égalité pour la couleur majoritaire ou s'il y a trop de cartes de la couleur majoritaire ou s'il y a trop de 1s, les choses changent. Cf plus tard dans la règle

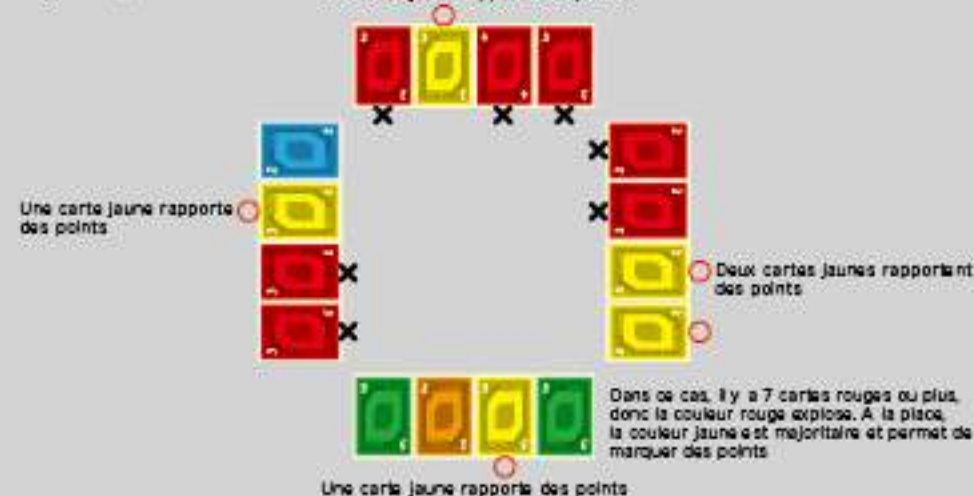


[FIN DE LA PARTIE]

Quand la pioche est vide, la partie continue avec ce que les joueurs ont encore en main jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus qu'une carte en main qui est défaussée. Le joueur avec le plus de points gagne.

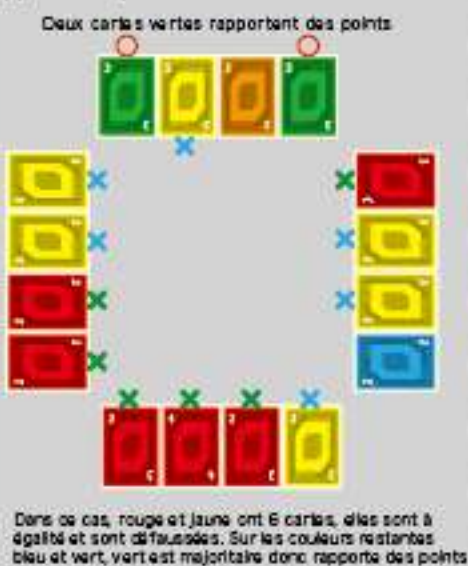
[Explosion]

Quand il y a trop de cartes de la couleur majoritaire, toutes les cartes de cette couleur sont défaussées et la couleur suivante rapporte des points. Le seuil d'explosion dépend du nombre de joueurs, voir ci dessous



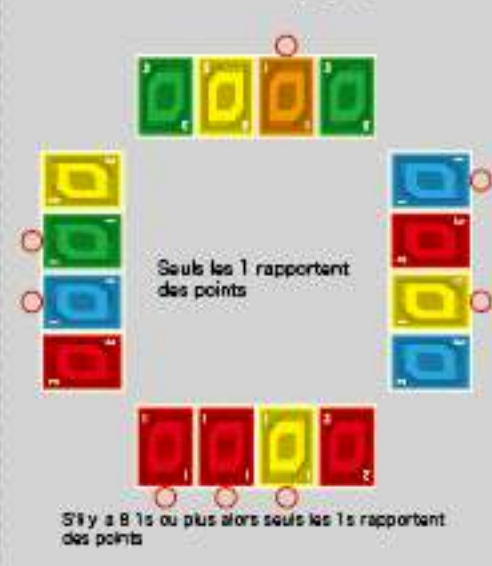
[Egalité à la majorité]

S'il y a égalité pour la majorité sur une couleur, toutes les couleurs concernées sont défaussées et la couleur majoritaire dans celles qui restent rapporte des points



[Beaucoup de 1s]

If there is a certain amount of 1s, regardless of colours, then only the 1s score, and everything else is discarded. How many a "certain" amount is varies with the amount of players; see below.



[Valeurs d'explosion]

Le seuil d'explosion dépend du nombre de joueurs

- 2 joueurs- 5 ou plus
- 3 joueurs- 6 ou plus
- 4 joueurs- 7 ou plus
- 5 joueurs- 9 ou plus

[Cartes à enlever]

En fonction du nombre de joueurs, retirez des cartes de la pioche comme suit :

- 2 joueurs- retirez 10 cartes
- 3 joueurs- retirez 13 cartes
- 4 joueurs- retirez 0 cartes
- 5 joueurs- retirez 15 cartes

[Trop de 1s]

C'est toujours 1 de plus que le seuil d'explosion

Référence : Explosion / Trop de 1s / cartes à enlever

- 2 joueurs - Explosion 5, 6 1s, enlevez 10
- 3 joueurs - Explosion 6, 7 1s, enlevez 13
- 4 joueurs - Explosion 7, 8 1s, enlevez 0
- 5 joueurs - Explosion 9, 10 1s, enlevez 15

Règle optionnelle

C'est une règle agressive pour 2-3 joueurs. On joue à chaque manche 5 cartes au lieu de 4 (on joue 2 cartes au 2 premiers tours). Quand la pioche est vide, jouez encore une fois avec ce qui vous reste en main
Explosion/Trop de 1s / cartes à enlever
2 joueurs - Explosion 6, 7 1s, enlevez 0
3 joueurs - Explosion 7, 8 1s, enlevez 10

GALLERY OUCHI

Produit par Gallery Ouchi @ouchi55
Tsuzidai3 Bld.1F. 2-2-9, Matsufukuchō,
Takamatsu-shi, Kagawa, 760-0067, Japan
e-mail:ouchi@qf6.so-net.ne.jp

Game design John Baanister
Art : Gallery Ouchi
Traduction anglaise : Zimeon
Traduction française : Dany DOAN