



Règles du jeu Mode adulte

Il y a deux catégories de cartes :

| Les cartes Couleurs | les cartes Bonus |
|---|---|
|  <p data-bbox="103 547 336 576">15 de chaque couleur</p> |  <p data-bbox="445 547 657 576">Les Atouts numéro</p> <p data-bbox="730 547 927 576">Les cartes Action</p> |

• BUT DU JEU MODE ADULTE (2 À 5 JOUEURS) :

Réunis en premier **une suite de 1 à 15 (Atouts numéro inclus) devant toi face cachée d'une seule couleur** et dis « **KO** » lors de ton tour pour remporter la partie.



Les cartes Atouts et les cartes Action permettent :

- **Soit** de se défausser de plus de cartes lors de votre tour pour en piocher plus et trouver vos cartes manquantes pour faire votre suite.

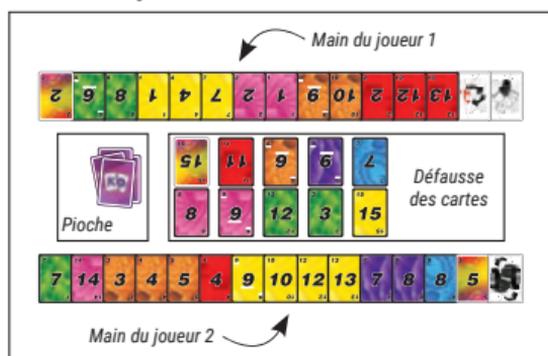
- **Soit** de compléter votre suite de couleur avec les atouts du numéro manquant (le 1 d'atout remplace le 1 de votre couleur seulement). **Seule la carte KO remplace n'importe quelle carte numéro et couleur.**

- **Soit** d'utiliser les cartes Action tel que **changement de sens, passe ton tour, échange de main et vol de cartes** qui permettront de pimenter encore plus la partie (*voir effet des cartes en dernière page*).

• MISE EN PLACE DU JEU :

Mélangez toutes les cartes et distribuez 15 cartes à chaque joueur. Constituez une seule pioche avec les cartes restantes puis retournez 10 cartes face ouverte devant « **la pioche** » qui sera « **la défausse de cartes** » pendant toute la partie.

Il n'y a pas de limite de nombres de cartes dans « **la défausse de cartes** ». Mais lorsque « **la pioche** » est épuisée, cela signifie que vos cartes manquantes se trouvent soit dans « **la défausse de cartes** » soit dans la main des autres joueurs.



IL Y A 2 ÉTAPES DANS LE JEU :

La 1^{ère} étape consiste à réunir parmi les 15 cartes de votre main, 8 cartes de la même couleur (**Atouts numéro inclus**) que vous poserez devant vous face cachée puis **remontez à 15 cartes**.

- Vous ne pouvez poser **qu'une seule couleur à la fois** devant vous!
- Les cartes **ne doivent pas obligatoirement se suivre**.
- Le numéro de l'Atout doit être différent des numéros des cartes de couleurs posées.
- **Aucun joueur ne pourra piocher ces cartes** dès qu'elles seront dans votre suite face cachée devant vous.

Les cartes réunies faces cachées :



Changement de couleur : Si vous voyez qu'un autre joueur fait la même couleur que vous ou que vous souhaitez changer de couleur, vous pouvez **au début de votre tour** reprendre toute la couleur que vous avez posée devant vous **dans votre suite** et la changer par une autre couleur de votre main. **Vous devez obligatoirement en poser 8 minimum à la place.**

La 2^e étape du jeu consiste à trouver vos cartes manquantes pour compléter votre suite de 1 à 15 soit dans « **la pioche** », soit dans « **la défausse de cartes** » ou dans « **la main d'un autre joueur** » seulement avec les cartes Action « **Vol de cartes** » et « **Petit coup d'œil** ».

Les cartes manquantes :



• DÉROULEMENT D'UN TOUR :

Le plus jeune commence. En début de tour, vous pouvez vous défausser d'une seule carte si vous le souhaitez mais **votre objectif est de vous défausser d'un maximum de cartes** pour aller chercher vos cartes manquantes. Pour cela, défaussez-vous de plusieurs cartes soit de la **même couleur**, soit du **même numéro**, soit **une suite d'au moins 2 cartes** pour aller piochez davantage de carte et faire votre suite.

Piochez ensuite vos cartes pour remonter à 15 cartes soit uniquement dans « **la pioche** » soit dans « **la défausse de cartes** » soit dans « **la main d'un autre joueur** ».

En fin de tour, vous pouvez poser **une seule fois** une ou plusieurs cartes en plus, dans votre suite face cachée. Piochez alors autant de cartes déposées dans votre suite lors de votre tour soit dans « **la défausse de cartes** », soit dans « **la pioche** » pour remonter à 15 cartes dans votre main. C'est ensuite au joueur à votre droite de jouer.

Les cartes Action et les Atouts numéro :

Vous pouvez les ajouter avec vos cartes que vous défaussez lors de votre tour (même **numéro**, même **couleur** et **suite**) pour **aller piocher plus de cartes** et trouver vos cartes manquantes pour compléter votre suite. Si vous défaussez lors de votre tour plusieurs cartes à effet,

appliquez seulement l'effet d'une des cartes de votre choix ou aucun effet si vous le souhaitez.

Vous pouvez vous défausser des **cartes Atout** en même temps que les **cartes Action**.

Il y a 3 conditions à respecter pour défausser **plusieurs cartes** de votre main et en piocher d'autres à la place :

1. Vous défaussez des **cartes de même numéro**.



Vous décidez de vous défausser des cartes ci-dessus, et d'appliquer l'effet de la carte « **Petit coup d'œil et vol d'une carte** ». Vous volez une carte au joueur de votre choix **puis** piochez 7 cartes de « **la défausse de cartes** » ou 7 cartes de « **la pioche** ». Vous remontez à 16 cartes en main, mais vous ne pouvez en avoir que 15, défaussez-vous d'une carte!

2. Vous défaussez des **cartes qui ont la même couleur**.



Vous décidez de vous défausser des cartes ci-dessus, et de ne pas appliquer l'effet de la carte « **Échange de main** ». Vous pouvez piocher 5 cartes dans « **la défausse de cartes** » ou 5 cartes de « **la pioche** ».

3. Vous défaussez **d'une suite de 2 cartes minimum** mais pas obligatoirement de la même couleur.



Vous décidez de vous défausser des cartes ci-dessus, et d'appliquer l'effet de la carte « **Vol de cartes** ». Les effets des autres cartes à effet ne s'appliquent pas car vous avez décidé d'utiliser l'effet « **Vol de cartes** » uniquement. Vous pouvez alors piocher 9 cartes dans « **la main d'un autre joueur** » pour remonter à 15 cartes. L'autre joueur doit piocher les 9 cartes dans « **la défausse de cartes** » ou dans « **la pioche** », mais il ne peut pas les piocher dans « **la main d'un autre joueur** » pour remonter à 15 cartes en main.

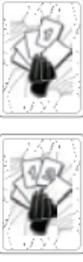
Règles d'or :

- Vous devez toujours avoir 15 cartes en main en fin de tour.
- Vous pouvez regarder les cartes de votre suite à tout moment.
- Les cartes **Passer ton tour** et **Changement de sens** jouées ou défaussées lors d'un tour sont à sortir du jeu.

• FIN DE PARTIE

Lors de votre tour **dès que vous avez votre suite de 15 cartes de la même couleur** face cachée devant vous, dites « **KO** », retournez vos 15 cartes devant les autres joueurs pour tous les mettre KO et remporter la partie.

Les cartes Action et Atouts, quand et comment les jouer ?

| | |
|--|---|
|  | <p>La carte KO : C'est la meilleure carte du jeu, elle permet de remplacer n'importe quelle carte manquante dans votre suite. Elle peut prendre les valeurs de 1 à 15 et la couleur de votre choix.</p> |
|  | <p>Atout numéro : Il y a un seul atout numéro de 1 à 15 soit 15 atouts dans le jeu. L'atout 1 remplace le numéro de 1 de votre couleur uniquement.</p> |
|  | <p>Changement de sens : Défaussez vos cartes en début de tour pour inverser le sens du jeu si vous choisissez cet effet. (Sortez la carte du jeu une fois que vous l'avez joué. À 2 joueurs, rejouer une seconde fois).</p> |
|  | <p>Passe ton tour : Défaussez vos cartes en début de tour pour faire sauter le tour d'un joueur de votre choix si vous choisissez cet effet. (Sortez la carte du jeu une fois que vous l'avez joué. Non cumulable avec une carte changement de sens, à 2 joueurs rejouez à nouveau.)</p> |
|  | <p>Échange de main : Défaussez vos cartes en début de tour dans « la défausse de cartes », remontez à 15 cartes dans votre main puis appliquez l'effet «Échange de main» et échangez vos 15 cartes en main contre les 15 cartes d'un autre joueur si vous choisissez cet effet.</p> |
|  | <p>Échange de main général : Défaussez vos cartes en début de tour dans « la défausse de cartes », remontez à 15 cartes dans votre main, appliquez l'effet puis chaque joueur échange sa main avec le joueur situé à sa droite si vous choisissez cet effet.</p> <p>Pour les 2 cartes à effet «Échange de main» ou «Échange de main générale», vous pouvez ensuite ajouter des cartes dans votre suite devant vous en fin de tour.</p> |
|  | <p>Petit coup d'œil et vol d'une carte ou 2 cartes : Défaussez vos cartes en début de tour pour regarder le jeu du joueur de votre choix et volez lui 1 ou 2 cartes de sa main si vous choisissez cet effet. Il devra piocher 1 ou 2 cartes dans « la défausse de cartes » ou dans « la pioche » pour remonter à 15 cartes. Vous pouvez ajouter ces cartes piochées à votre suite devant vous lors de ce même tour.</p> |
|  | <p>Vol de cartes : Défaussez vos cartes en début de tour pour en voler le même nombre dans « la main d'un autre joueur » sans les voir si vous choisissez cet effet. Par exemple si vous en avez défaussé 8 lors de votre tour, piochez 8 cartes dans la main d'un autre joueur face caché au lieu de les piocher dans la « la défausse de cartes » ou dans « la pioche ».</p> |