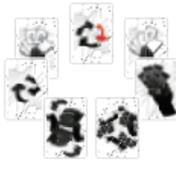




# Règles du jeu Mode enfant

Il y a deux catégories de cartes :

Les cartes Couleurs	les cartes Bonus	
 <p data-bbox="101 547 339 574">10 de chaque couleur</p>	 <p data-bbox="446 547 657 574">Les Atouts numéro</p>	 <p data-bbox="730 547 927 574">Les cartes Action</p>

## • BUT DU JEU MODE ENFANT (2 À 6 JOUEURS) :

Réunis une **suite complète de 1 à 10** devant toi **face visible d'une seule couleur** pour gagner parmi les couleur rouge, bleu, jaune, verte, rose, violet, orange.



## Les atouts numéro et cartes KO :

Vous pouvez ajouter les atouts numéros pour compléter votre suite de couleur devant vous, par exemple, s'il vous manque le numéro 4 de votre couleur, vous pouvez ajouter l'atout numéro 4 pour compléter votre suite (*voir exemple ci-dessus*).

**La carte KO :** C'est le meilleur atout du jeu, elle permet de remplacer n'importe quelle carte manquante dans votre suite. Elle peut prendre les valeurs de 1 à 10 et la couleur de votre choix.

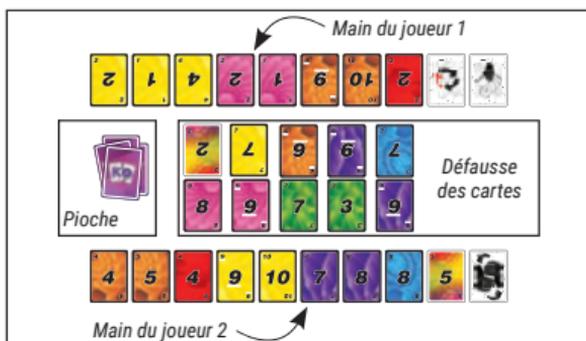
## • MISE EN PLACE DU JEU :

Sortez du jeu **les cartes 11 à 15 disponibles** pour le mode adulte uniquement.

Mélangez les cartes restantes et distribuez 10 cartes à chaque joueur.

Constituez une seule pioche avec les cartes restantes puis retournez 10 cartes face visible 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, constituez une nouvelle pioche avec toutes les cartes de « **la défausse de cartes** », laissez en 10 au centre de la table.



## IL Y A 2 ÉTAPES DANS LE JEU :

La 1<sup>ère</sup> étape consiste à réunir parmi les 10 cartes que vous avez en main, 6 cartes de la même couleur (Atouts numéro inclus) que vous poserez devant vous face visible.



- 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 cartes de couleurs posées.
- Aucun joueur ne pourra piocher ces cartes dès qu'elles seront posées dans votre suite face visible devant vous.

La 2<sup>e</sup> étape consiste à trouver vos cartes manquantes pour compléter votre suite de 1 à 10 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 carte » et « Petit coup d'oeil ».



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** lors de votre tour pour aller chercher vos cartes manquantes. Pour cela, défaussez-vous de carte 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 10 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 visible. 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 10 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 (même numéro, même couleur et suite) pour aller piocher **plus de cartes** et trouver vos cartes manquantes pour compléter votre suite soit dans « la défausse de cartes » ou dans « la pioche ». 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.

Pour vous défausser davantage de carte, vous pouvez vous défausser des **cartes Atout** en même temps que les **cartes Action**.

Il y a 3 conditions pour se défausser de plus d'une carte lors de votre tour, il faut qu'elles soient :

#### 1. De 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 ».

#### 2. Du même numéro



Vous décidez de vous défausser des cartes ci-dessus, et d'appliquer l'effet de la carte « Changement de sens ». Vous pouvez piocher 6 cartes dans « la défausse de cartes » ou 6 cartes de « la pioche ».

3. Une suite d'au moins 2 cartes minimum qui se suivent 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 carte », les cartes Action « échange de main général » et « Passe ton tour » ne s'appliquent pas car vous avez décidé d'utiliser l'effet « Vol de carte » uniquement. Vous pouvez piocher 7 cartes à l'aveugle dans « la main d'un autre joueur ». L'autre joueur doit piocher les 7 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 10 cartes en main.

#### Règles d'or :

- Vous devez toujours avoir 10 cartes en main en fin de tour.
- Les cartes Passe 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 10 cartes de la même couleur face visible devant vous, dites « KO » et remportez la partie.

## • MODE 4+ (2 À 6 JOUEURS) :

### • BUT DU JEU MODE

Vous devez être le premier à réunir une suite de cartes face visible de 1 à 6 de la même couleur devant vous.

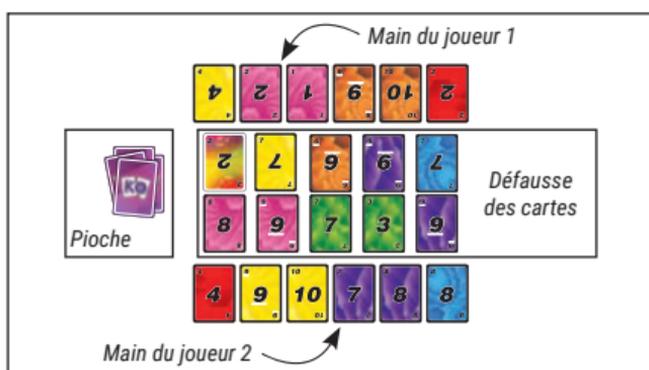


### • MISE EN PLACE DU JEU :

Gardez les **7 couleurs avec les cartes de 1 à 6 uniquement**, prenez les Atouts de 1 à 6 et les 3 cartes Ko et enlevez du jeu les cartes Action. Mélangez les cartes restantes et distribuez 6 cartes à chaque joueur.

Constituez une seule pioche avec les cartes restantes puis retournez 10 cartes face visible 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** ».



### IL Y A 2 ÉTAPES DANS LE JEU :

La **1<sup>ère</sup> étape** consiste à réunir parmi les 6 cartes que vous avez en main, 3 cartes de la même couleur (Atouts numéro inclus) que vous poserez devant vous face visible. Les cartes ne doivent pas obligatoirement se suivre

La **2<sup>e</sup> étape** consiste à trouver vos cartes manquantes pour compléter votre suite de 1 à 6 soit dans « **la pioche** », soit dans « **la défausse de cartes** ».

### • 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** lors de votre tour pour aller chercher vos cartes manquantes.

Défaussez-vous des cartes de la même **couleur** ou du même **numéro** et piochez autant de cartes défaussées dans « **la défausse de cartes** » ou dans « **la pioche** » pour remonter à **6 cartes en main** et complétez votre suite face visible devant vous après avoir pioché vos cartes.

### • FIN DE PARTIE

Lors de votre tour dès que vous avez votre suite de 6 cartes de la même couleur face visible devant vous, dites « **KO** » et remportez la partie.