

18 Cartes

Jeu de pose et combinaison de cartes pour 3 à 6 joueurs

But

Avoir 3 couleurs identiques dans son quartier

Matériel

18 cartes avec :

- 1 Rôle
- 1 Couleur
- 1 Zone

Couleurs

- 4 cartes jaune
- 4 cartes vert
- 4 cartes bleu
- 4 cartes rouge
- 2 cartes quadricolore (remplacé n'importe quelle couleur)

Zones d'effet :

- Voisin gauche et voisin droite
- Tous sauf soi, voisin gauche et voisin droite
- Ceux a gauche
- Ceux a droite
- Soi et vis-à-vis
- Tout le monde

Chaque carte représente les joueurs pouvant être visés (schémas pour 3, 4, 5 et 6 joueurs)

Rôles

- **Percepteur** : tous les joueurs visés mettent une carte dans la pioche (la remelanger), le joueur pioche une carte
- **Prestidigitateur** : prendre une carte de la main du joueur visé et lui en donner une de la sienne (y compris celle prise)
- **Voleur** : Prendre une carte du quartier du joueur visé et la mettre dans sa main
- **Rénovateur** : Mettre à la défausse une carte du quartier du joueur visé
- **Fouineur** : prendre une carte dans la défausse
- **Voyant** : piocher 2 cartes, en prendre une dans sa main, mettre l'autre à la défausse

Emplacements

Chaque joueur a 2 emplacements : sa main, et son quartier (zone de pose devant lui)

Tour de jeu

Le joueur actif réalise une action puis le joueur à sa gauche devient le joueur actif, tant qu'un joueur n'a pas 3 couleurs identiques dans son quartier.

Le premier joueur est le vainqueur de la partie précédente ou désigné par toute autre méthode

Actions

- Piocher une carte dans sa main [après avoir refait la pioche en mélangeant la défausse si la pioche était vide et la défausse non vide]

- Poser une carte de sa main [et appliquer les effets s'il y en a]
- Défausser une carte de son quartier

Règles complémentaires

- Chaque joueur débute avec 2 cartes en main
- 3 cartes maxi dans son quartier
- 3 cartes maxi en main
- L'effet d'un rôle s'applique sur un joueur de la zone à la pose dans son quartier de la deuxième carte d'un couple Rôle - Zone

Exceptions

- **Fouineur** et **Voyant** s'appliquent sans Zone
- **Percepteur** s'applique à tous les joueurs de la Zone
- Si 2 effets s'appliquent (création de 2 couples Rôle-Zone lors de la pose d'une carte dans son quartier), le joueur les applique dans l'ordre qu'il veut.