

Objectif

- Marquer le plus de points en accusant des joueurs de dépasser les limites !

Mise en place

Chaque joueur

- 5 cartes Couleur par joueur

Commun

- Pioche cartes Limite (carte avec -2)
 - Retirer : 14 cartes à 2 joueurs, 6 cartes à 3 ou 4 joueurs, 10 cartes à 5 ou 6 joueurs
- Pioche cartes Couleur
- Cartes Points (1 et 5 à portée de main)

Déroulement d'une manche

- Retourner une carte Limite
 - Pour chaque couleur : chaque nombre indique la limite à ne pas dépasser (X = aucune limite)
- Chaque joueur joue face cachée une carte couleur
 - Chaque carte couleur augmente de 1 la limite
 - Chaque joueur peut regarder à tout moment sa carte
- Création de la pile de jeu
 - Premier joueur = joueur ayant obtenu la carte Limite au tour précédent
 - Cf. tour de jeu



Déroulement d'un tour (pour le joueur actif) : à tour de rôle, chaque joueur choisit 1 action parmi 3

- La pile doit être correctement empilée (ne pas voir les cartes du dessous)
- La pile ne peut pas être inspectée

Poser une carte sur la pile de jeu

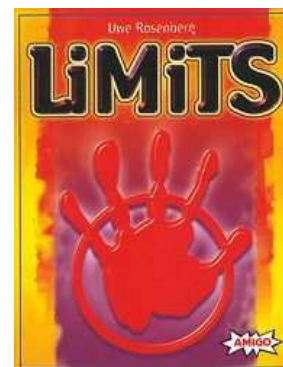
- Le joueur joue une de ses cartes sur la pile, face visible
- Pioche d'une carte : si oublié de piocher, c'est balo : il joue avec une carte en moins aux tours suivants

Échanger 4 cartes de même couleur

- Montre les 4 cartes
 - 2 sur la pile de jeu
 - 2 sur la pioche Couleur
- Pioche 4 nouvelles cartes pour sa main
- Pioche carte 1 Point

Accuser un joueur

- Peut accuser n'importe quel joueur
- L'accusation porte sur la dernière carte posée par le joueur accusé
- On dévoile les cartes secrètes de chaque joueur pour connaître les nouvelles limites
- On compte les cartes jouées sur la pile depuis la dernière carte jouée par l'accusé (on ne tient pas compte des cartes jouées après)
 - Limite dépassée
 - L'accusé reçoit la carte limite (-2 points)
 - L'accusateur reçoit 1 point
 - Limite non dépassée
 - L'accusateur reçoit la carte limite (-2 points)
 - L'accusé reçoit 1 point
- Fin de manche
 - Chaque joueur reprend dans sa main la carte couleur secrète
 - Pile de jeu placée sous la pioche SANS la mélanger
 - Mains des joueurs complétées à 5 cartes au besoin
 - Nouvelle manche



Fin de partie

Condition

- Lorsqu'un joueur reçoit la dernière carte Limite

Décompte

- Vainqueur = celui qui a le + de points

Règles spéciales à 2 joueurs

- Retrait de 14 cartes Limite
- 6 cartes Couleur par joueur (au lieu de 5)
- 2 cartes Couleur posées secrètement devant soi (au lieu de 1)

