



But du jeu :

Le jeu se joue en deux manches.

Pour gagner une manche, il faut remplir un objectif que l'on pioche au hasard parmi les 4 possibles. Les objectifs des joueurs sont maintenus cachés tout le long de la manche.

Les quatre objectifs sont :

- avoir le plus de brousoufs.
- avoir le plus de cartes bleues
- avoir le plus de cartes rouges.
- avoir le plus de cartes jaunes.

Les joueurs ont quatre tours pour remplir leur objectif, deviner l'objectif de leur adversaire et tenter de leur barrer la route.

Les joueurs marquent un point par objectifs remplis à chaque manche. A la fin de la dernière manche, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Matériel :

- 9 cartes bleues.
- 9 cartes rouges.
- 9 cartes jaunes.
- 20 jetons jaunes : les brousoufs.
- 4 jetons verts pour compter les tours.
- 4 cartes objectifs.

Nombre de joueurs :

2 joueurs.

Préparation :

- On décide qui commence, ce joueur prend les 4 jetons pour le décompte des tours.
- On place en 3 tas distincts les cartes bleues, rouges et jaunes. Ce sont les réserves.
- On place les brousoufs au milieu de la table.
- On distribue une carte objectif à chacun au hasard. Une fois que tout le monde a pris connaissance de son objectif, la partie peut commencer.



Principe du jeu :

Quand le 1er joueur commence, il place au centre de la table un jeton compte tour, pour que les joueurs puissent repérer combien de tours il leur reste pour atteindre leur objectif. Il devra le faire à chaque fois qu'il commence à jouer son tour.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Ils ont le droit à 3 actions par tour. Chacune de ces actions peut être :

- prendre un brousouf du milieu de la table.
- piocher une carte dans une des réserves (bleue, jaune ou rouge).
- jouer une carte de sa main.

Exemples :

- *Je pioche une carte bleue (action 1), je prends un brousouf (action 2), je joue ma carte bleue (action 3).*
- *Je pioche une carte bleue (action 1), je pioche une carte jaune (action 2), je pioche une carte bleue (action 3).*
- *Je prends un brousouf (action 1), je prends un brousouf (action 2), je prends un brousouf (action 3).*

Toutes les combinaisons d'action sont possibles.

Pendant toute la durée du tour, la main du joueur ne pourra pas excéder **8** cartes au maximum.

Quand le joueur a terminé son tour, il replace les cartes qu'il a jouées sous les réserves correspondantes, dans l'ordre de son choix.

Les différentes cartes :

Il n'y a que 2 sortes de cartes différentes par couleur. Soit 6 sortes de cartes différentes au total.

- Les cartes bleues servent à piocher plus de cartes et plus vite. Soit dans les réserves, soit dans la main adverse.
- Les cartes jaunes servent à prendre plus de brousoufs et plus vite. Soit dans la réserves, soit chez l'adversaire.
- Les cartes rouges servent à faire défausser l'adversaire. Il y a la carte de défausse légère et la carte de défausse lourde.

Certaines cartes requièrent des brousoufs pour être jouées. Les brousoufs utilisés sont remis dans la réserve du milieu.

Fin de la manche:

Après les quatre tours, on regarde quels sont les joueurs qui ont atteint leur but. Ils gagnent un point.

Fin du jeu :

A la deuxième manche, le vainqueur est celui qui a le plus de point. Si les joueurs n'ont pas réussi à se départager : ils peuvent refaire deux manches de plus.



Détails des cartes et petits points de règles :

- Quand un joueur pioche deux cartes dans les réserves, il peut regarder la carte piochée avant de prendre la suivante.

Exemple : je joue une carte bleue pour en piocher 3 dans les réserves. Je pioche d'abord une bleue, ce n'est pas celle que je veux. J'en pioche une autre, c'est celle que je recherche, enfin je pioche une carte rouge, car j'ai déjà la bleue qui m'intéressait.

- Quand un joueur choisit des cartes dans la main de l'adversaire pour les prendre ou pour les défausser on choisit la couleur de chaque carte, mais c'est l'adversaire qui choisit quelle carte de cette couleur il va donner ou défausser.

- Les cartes défaussées sont mises **directement** sous la réserve correspondante au moment où la carte rouge est jouée. Ceci contrairement aux cartes jouées par le joueur qui sont remises en dessous à la fin du tour de ce joueur.

- Si une carte vous amène à prendre ou défausser plus que l'adversaire n'a, l'adversaire doit se défausser ou donner tout ce qu'il a. Le reste de l'effet de la carte est perdu.

- Il est interdit de cacher aux autres joueurs le dos des cartes de sa main et le nombre de cartes de chaque couleur.

