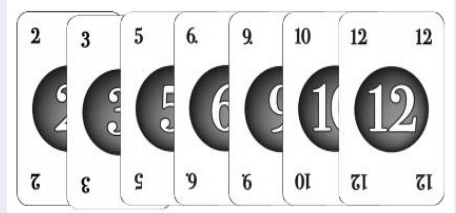




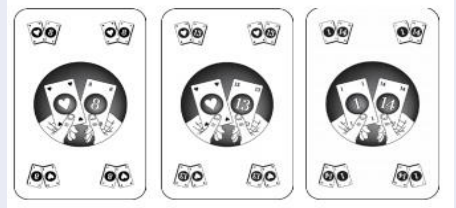
LES CARTES NORMALES NUMÉROTÉES

Avec ces cartes, vous pouvez déplacer un pion le nombre d'espaces affichés sur la carte.



CARTE 2 FONCTIONS

Si vous jouez une de ces cartes, vous pouvez choisir d'utiliser 1 des 2 fonctions possibles sur la carte.



CARTE COEUR

Cette carte ne peut être utilisée que pour déplacer un pion de la case Départ à l'espace Maison.



7*1

Cette carte peut être utilisée pour déplacer un ou plusieurs pions. Les actions de la 7* 1 peuvent être divisés entre tous les pions que vous avez en jeu, mais vous devez être en mesure d'utiliser toutes les 7 actions. Vous déplacez les pions un après les autres et vous ne pouvez déplacer un pion qu'une seule fois.

Si vous pouvez mettre votre dernier pion dans le dernier cercle de la Zone Finale et ainsi verrouiller ce pion, vous pouvez utiliser les actions restantes sur l'un ou plusieurs des pions de votre partenaire, tant que vous avez tous vos propres pions verrouillés dans les cercles de la Zone Finale.



÷4 cartes

Cette carte vous permet de reculer de 4 cases en arrière.
(Sens inverse du jeu).

Cette carte ne peut être utilisée sur les pions qui sont sur la Zone Finale.

A retenir : Cette carte peut être un avantage quand vous avez un pion sur la case Départ ou bien sur les cases 1,2,3, ou 4, elle vous permet de reculer 4 cases en arrière ainsi donc vous ramener plus près de la Zone Finale sans à avoir à faire tout le tour du plateau.



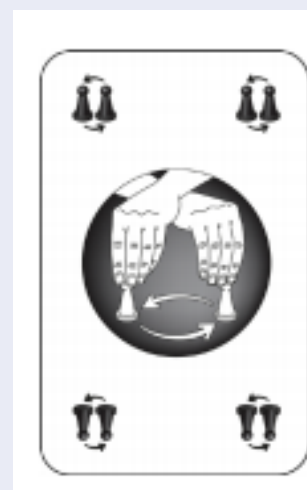
Carte Echangeur

Cette carte peut être utilisée pour échanger 2 pions au hasard sur le plateau, le vôtre, celui de votre partenaire ou bien celui de l'équipe adverse.

Vous pouvez utiliser cette carte même quand vous n'avez pas de pions en jeu.

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte sur les pions qui sont protégés exemple : les pions qui sont situés dans la Zone Finale ou bien quand il y a plus d'un pion de la même couleur sur une case.

Aussi, cette carte ne peut être utilisée pour échanger des pions qui sont sur la case de Départ ou sur l'espace Maison.



Quoi faire si on ne peut pas jouer une carte utile ?

Si vous ne pouvez pas utiliser l'une de vos cartes en main et ne pouvez donc pas bouger un pion car tous les pions sont dans l'espace Maison et que vous n'avez pas une carte avec un cœur en main, vous devez plier toutes vos cartes.

Le jeu donc continue dans le sens **des** aiguilles d'une montre, et vous ne pourriez rejoindre le jeu que seulement quand des nouvelles cartes seront distribuées à nouveau.



1. Case Maison

Dans l'espace Maison, les pions en tant que tels ne font pas partie du jeu. Un pion est d'abord mis en jeu quand, soit une carte Coeur ou une carte 2 fonctions avec un cœur est jouée. Dans ce cas, déplacez le pion de l'espace Maison sur la case Départ. Aucune autre action n'est possible.



2. Case Départ

Case Départ ne compte jamais comme une case lorsque vous déplacez vos pions sur le plateau. Dans l'exemple à gauche, le pion jaune passe d'abord la case 14, puis case 1 en sautant la case Départ (indiquée par un cœur).

La case Départ ne compte pas non plus quand vous avez complété un tour du plateau et que vous êtes prêt à entrer dans la Zone Finale.

Si un pion est sur sa case Départ, il bloque le passage de tous les pions, de sorte qu'ils ne peuvent pas passer.

Conformément à l'exemple de gauche, le pion rouge bloque le pion jaune, qui ne peut avancer que d'une seule case sur 14.

Vous pouvez avoir plus d'un pion sur la case Départ. Les 2 pions rouges sur la case Départ bloquent les autres pions dans les deux directions – dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse.

Dans l'exemple, le pion rouge sur l'espace 3 peut bien jouer une carte $\div 4$ et reculer de 4 cases sur la case 13. Il est autorisé car ce sont ses propres pions qui sont dans la case Départ et donc bloquent seulement les pions des autres joueurs.

Le pion bleu sur la case 2 ne peut pas jouer une carte $\div 4$ et reculer de 4 cases car les 2 pions rouge dans la case Départ bloquent tous les autres pions.





3. Les cases numérotées sur le plateau de jeu

Il y a 4 x 14 cases numérotées sur le plateau de jeu. Les pions sont déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre quand une carte numérotée régulière est jouée.

A gauche, le pion vert a joué un 3 et peut donc déplacer son pion de la case 9 à la case 12.



4. Les 4 cercles dans la Zone Finale

Les cercles (voir photo) sont dans la Zone Finale du jeu et les pions sont verrouillés de haut en bas de la Zone Finale, par exemple, le premier pion est dans la Zone Finale et verrouillé quand il est dans le cercle 1 (cercle début intérieur) comme illustré à gauche.

Le deuxième pion est dans le cercle et sera verrouillé seulement quand il est dans le deuxième cercle (2) (deuxième cercle début intérieur) et ainsi de suite.

Quand un pion est verrouillé, il ne peut plus être déplacé.

Dans la Zone Finale, vous ne pouvez sauter par-dessus les pions. Vous devez donc jouer une carte avec une valeur qui vous permettra de déplacer ce pion et le placer dans un cercle où il pourra être verrouillé.

Si vous ne pouvez pas verrouiller un pion car un autre pion bloque le cercle voulu, vous devez reculer ce pion du nombre restant sur la carte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. (Voir exemples 1 et 2 sur la page suivante)

Un pion qui est sur l'un des cercles dans la Zone Finale ne peut jamais être déplacé par l'équipe adverse. Vous ne pouvez même pas le faire si le pion est verrouillé ! (Voir l'exemple 4 à la page suivante).



Exemple 1:

Rouge a joué un 5 et veut déplacer son pion (Brik 1) car pion (Brik 2) ne peut avancer dans la Zone Finale, il est bloqué par (Brik 1).

Cependant (Brik 1) ne peut avancer sur la case voulu (cercle 2) et le verrouiller, car cela nécessiterait un 2. (Brik 1) doit donc avancer 2 cases en avant puis 3 en arrière de sorte qu'il termine sur la case jaune (14) en collaboration avec (Brik 2).



Exemple 2:

Rouge a joué un 5 et veut déplacer (Brik 1) qui se trouve sur l'espace jaune (14) dans la Zone Finale.

Cependant, Rouge ne peut pas bouger Brik 1 car Brik 2 bloque et il n'y a pas une case de libre devant Brik 2 pour pouvoir faire demi-tour".

Par conséquent, Rouge doit premièrement avancer Brik 2, 2 cases et puis 3 cases en arrière de sorte qu'il finisse sur la même case que Brik 1 (14).



Exemple 3:

Rouge a joué un 3 et veut déplacer Brik 2. Cependant Brik 1 bloque et Brik 2 ne peut avancer. Donc, Rouge peut seulement déplacer Brik 1, qui est contraint d'avancer 1 case en avant et 2 cases en arrière et atterrir dans sur la case 14.



Exemple 4:

Un pion qui est sur l'un des 4 cercles dans la Zone Finale est toujours protégé et ses adversaires ne peuvent jamais le bouger. (Le pion est protégé mais pas verrouillé dans ce cas)

Le rouge n'a qu'un 5 en main pour jouer (Voir l'image ci-dessous). Qu'est-ce que Rouge doit faire?



Question: Rouge peut-il déplacer le pion sur la case 13?

Réponse: Rouge ne peut pas déplacer le pion sur la case 13 car il ne peut pas sauter par-dessus le pion situé sur le cercle 4 de la Zone Finale et ne peut avancer car il n'y a pas de case libre devant pour pouvoir faire marche arrière.

Question: Rouge peut-il avancer son pion situé sur le cercle 4 deux cases jusqu' au cercle 2 et le verrouiller sans utiliser les 3 nombres restant sur la carte ou bien le pion doit avancer d'abord 2 cases en avant et 3 en arrière de sorte qu'il atterrisse sur la case 14?

Réponse: Rouge peut seulement déplacer son pion sur le cercle 2 et le verrouillez si la carte qu'il possède le permet d'avancer 2 cases et non 5. Dans ce cas, le pion doit être déplacé 5 fois (2 fois en avant et 3 fois en arrière) de sorte qu'il termine sur la case 14.

Question: Le pion situé dans le cercle 1 peut-il en aucun moment entrer en jeu?

Réponse: Le pion situé sur le cercle 1 est déjà verrouillé et il ne peut plus entrer en jeu.

CARTES SPÉCIALES DANS LA ZONE FINALE?



Question: Red veut jouer un $\div 4$ carte ou utiliser une carte Echangeur sur un ou plusieurs pions situés dans sa Zone Finale. Est-ce possible ?

Réponse: Il n'est pas possible d'utiliser l'une des cartes! Aucune des cartes peuvent être utilisées sur des pions situés sur l'un des 4 cercles dans la Zone Finale

Rouge n'a qu'un 5 en main.



Question: Rouge peut-il déplacer le pion situé sur la case 10?

Réponse: Rouge ne peut pas déplacer le pion situé sur la case 10 car le pion situé sur le cercle 4 dans la Zone Finale le bloque. Rouge ne peut déplacer que le pion sur le cercle 3 d'abord 1 fois en avant et 1 fois en arrière (total de 5 fois). Le pion dans cette case finira sur le cercle 2 et sera verrouillé.

7*1 DANS LA ZONE FINALE

Rouge joue un 7*1



Question: Rouge peut-il entrer tous ses pions avec cette carte en déplaçant le pion sur le cercle 3 en faisant avant et arrière 5 fois de sorte qu'il se termine sur le cercle 2, puis avancer le pion sur cercle 4 une fois au cercle 3 et après avancer le pion sur la case 14 au cercle 4 ?

Réponse: Oui. Un 7*1 peut être distribué sur tous les pions que Rouge a en jeu.

BLOPAGE AVEC PLUSIEURS PIONS



Question: Red veut utiliser un $\div 4$ carte sur le pion rouge situé sur la case Départ. Cela peut-il être fait tandis que les pions jaunes dans l'espace 14 font blocage ?

Réponse: La carte peut être jouée; bien que Jaune ayant 4 pions sur la case 14, ces pions ne bloquent pas Rouge, ce qui permet à Rouge de reculer sur la case 11.

Si, d'autre part, un pion venant de l'autre côté du blocage, ce pion sera renvoyé à sa case Maison s'il atterrit sur la case 14 car Jaune a plus d'un pion sur cette case.

BLOPAGE AVEC 2 PIONS



Question: Jaune a 2 pions placés sur la case 13. Ces pions bloquent Bleu qui est situé sur case 9 et le pion Jaune sur case 11?

Réponse: Non, Jaune peut facilement passer. Plusieurs pions sur la même case n'obstruent aucun pion. C'est pourquoi Bleu peut passer, mais ne peut atterrir sur la case 13 sinon Bleu sera renvoyé à sa case Maison car Jaune a plus d'un pion sur la case 13.

LES PIONS PEUVENT-ILS ETRE ECHANGER



Question: Bleu n'a qu'une carte Echangeur restante. Bleu peut-il échanger son pion situé sur case 9 avec l'un des pions jaunes sur case 13 ?

Réponse: Non, vous ne pouvez jamais échanger un pion qui a plus d'un pion de la même couleur sur une case. De plus, vous ne pouvez pas avoir 2 pions de couleur différente sur la même case. Bleu situé sur case 9 peut facilement échanger le pion jaune sur case 11. Le pion rouge dans la Zone Finale ne peut jamais être déplacé, car il est à la fois verrouillé et protégé.

POUVEZ-VOUS ECHANGER?

Rouge n'a qu'une carte Echangeur en main. Que peut-il faire ?



Question: Rouge peut-il Echanger le pion sur le cercle 1 avec un autre de ses pions?

Réponse: Non, Rouge ne peut pas changer le pion sur cercle 1 car il est verrouillé et protégé.

Question: Rouge peut-il échanger le pion sur la case Départ avec un pion dans la Zone Finale?

Réponse: Rouge ne peut pas échanger le pion rouge situé sur la case Départ avec un pion situé dans la Zone Finale car ce pion n'est plus en jeu, (il est protégé et bloqué). La carte ne peut donc être jouée parce qu'il n'a pas de possibilité !

Question:	Comptez-vous la case Départ quand vous avancez le long du plateau ?
Réponse:	Non, jamais ! La case Départ n'est utilisée que par les pions qui sont déplacés de l'espace Maison à la case Départ. C'est la raison pourquoi la case n'est pas numérotée.
Question:	Devez-vous retourner à l'espace Maison si vous atterrissez sur une case où un de votre propre pion est situé ?
Réponse:	Non, au contraire. Lorsque vous avez 2 ou plus de vos propres pions sur la même case, les pions de vos adversaires (ou même les pions de votre partenaire) doivent retourner à l'espace Maison s'ils atterrissent sur une case occupée par vos 2 pions.
Question:	Bloquez-vous les autres si vous avez 2 ou plus de vos pions sur la même case ?
Réponse:	Non ! Seulement si ces pions sont sur leur propre case Départ.
Question:	En se déplaçant le long du plateau, vous rencontrez un pion adverse qui bloque une case Maison et vous ne pouvez pas passer, devez-vous reculer ?
Réponse:	Non. Vous devez soit rester derrière le pion de l'adversaire ou bougez un autre pion si possible. Si vous n'avez pas d'autre carte en main qui peut être utilisée comme une carte ÷ 4, vous devez plier vos cartes et attendre la prochaine donne.
Question:	Pouvez-vous sauter par-dessus votre propre pion situé dans la Zone Finale ?
Réponse:	Non, vous ne pouvez pas. Lorsque vous rencontrez un de vos pions dans un cercle dans la Zone Finale, en utilisant le reste des actions de la carte, déplacez ce pion en arrière si possible. (Voir exemple 1-3 ci-dessus)
Question:	Pouvez-vous utiliser une carte Echangeur pour échanger un pion situé dans la Zone Finale avec un autre pion ?
Réponse:	Non jamais, même si le pion qui est dans la Zone Finale n'est pas verrouillé. Un pion dans un cercle dans la Zone Finale est protégé et ainsi ne peut être échangé avec un autre.
Question:	Pouvez-vous vraiment utiliser une carte Echangeur, même si vous n'avez pas un seul pion en jeu ?
Réponse:	Oui c'est possible. Vous pouvez échanger les pions de votre partenaire ou ceux de vos adversaires.

Question:	Pouvez-vous échanger 2 de vos pions avec eux-mêmes, même si l'emplacement des pions n'a pas vraiment d'importance ?
Réponse:	Oui, vous pouvez le faire si les pions sont en jeu et ne sont ni verrouillés ni protégés dans la Zone Finale (c.-à-d. que les pions ne se trouvent pas dans un des 4 cercles de la Zone Finale ou situés sur une case avec au moins 2 pions de la même couleur ou situés sur la case .)
Question:	Qu'est-ce que cela veut vraiment dire quand un pion est « protégé » ?
Réponse:	Le pion est soit dans l'un des 4 cercles dans la Zone Finale ou bien sur une case avec 2 pions ou plus de la même couleur et les adversaires ne peuvent pas les toucher. Même un pion situé sur sa propre case Départ , en tant que tel n'est pas protégé mais les adversaires ne peuvent pas le toucher.
Question:	Est-ce qu'un pion dans sa propre case Départ est vraiment protégé ?
Réponse:	Oui ce pion est protégé et ne peut être échangé .
Question:	Combien de pions pouvez-vous utiliser pour diviser leurs actions si vous jouez un 7*1 ?
Réponse:	Autant de pions que vous voulez, s'ils sont en jeu et non verrouillés. Cependant en utilisant 7 * 1, chaque pion doit être déplacé seulement une fois
Question:	Pouvez-vous jouer une carte ÷ 4 et reculer un pion situé dans l'un des cercles de la Zone Finale contre la direction du jeu ?
Réponse:	Non, il n'est pas permis d'utiliser une carte ÷ 4 sur un pion dans l'un des 4 cercles de la Zone Finale.
Question:	Si vous jouez un 7 * 1 et vous avez 2 pions en jeu, pouvez-vous déplacer le premier pion, puis le second et enfin le premier à nouveau ?
Réponse:	Non un pion ne peut être déplacé qu'une seule fois.

Question:	Si vous avez seulement un pion qui vous reste et que vous devez le verrouiller sur le dernier cercle dans la Zone Finale, pouvez-vous jouer un 7 *1, même si vous n'utilisez pas tous les actions ?
Réponse:	Oui, vous pouvez, mais seulement si vous pouvez utiliser le reste des actions pour déplacer un ou plusieurs pions de votre partenaire.
Question:	Qu'est-ce que cela signifie quand un pion est verrouillé dans un cercle dans la Zone Finale?
Réponse:	Votre premier pion est verrouillé dans les cercles de la Zone Finale, lorsque le premier pion est placé dans Cercle 1 (cercle intérieur), il se verrouille. Lorsque le pion suivant est placé dans le cercle 2, Il est également verrouillé et ainsi de suite. Quand un pion est verrouillé, il devient inactif et ne peut pas être déplacé à nouveau la durée du jeu.
Question:	Qu'advient-il si vous ne pouvez pas utiliser certaines de vos cartes et ne pouvez donc pas jouer ?
Réponse:	Si cela se produit, vous devez plier vos cartes sans jouer. Vous n'entrerez dans le jeu que seulement à la prochaine donne. Gardez à l'esprit, cependant, que vous pouvez utiliser une carte Echangeur même si vous n'avez aucun pion en jeu.
Question:	Comment déterminer qui commence à donner des cartes dans une donne ?
Réponse:	Nous vous recommandons de distribuer une carte à chaque participant et celui avec la carte qui a le plus grand nombre sera le donneur. Les cartes Echangeur et les cartes cœur comptent 0, tandis que les cartes multi-valeurs, la valeur la plus élevée gagne.
Question:	Lorsqu'un donneur a distribué les cartes 3 fois, il y aura toujours quelques cartes restantes. Que faites-vous avec ?
Réponse:	Rien. Elles seront mélangées avec toutes les autres cartes du prochain donneur avant d'être distribuées à nouveau.

Question:	Quand un pion est-il considéré comme déplacé de sorte que vous ne pouvez pas changer d'avis ?
Réponse:	Une fois que vous avez enlevé votre pion de l'espace sur lequel il se trouvait, soit le soulever ou autrement le déplacer de l'espace, vous devez déplacer ce pion. Si vous trouvez que vous ne pouvez pas déplacer le pion car cela n'est pas possible alors vous devez déplacer un autre pion avec la carte que vous avez joué.
Question:	Devez-vous mentionner, suggérer ou signaler à votre partenaire, quelle carte vous aimeriez lui donner ou avoir lors de l'échange des cartes ?
Réponse:	Non!
Question:	Pouvez-vous changer d'avis si vous avez joué une mauvaise carte ?
Réponse:	Non.
Question:	Que faites-vous si vous jouez accidentellement une mauvaise carte et il n'est pas possible d'utiliser cette carte du tout ?
Réponse:	Dans ce cas, vous devez reprendre votre carte et jouer une autre carte si vous avez une autre carte en main qui peut être utilisée. Vous devez toujours jouer une carte que vous avez en main si vous en avez une qui peut être utilisée ! Si vous ne l'avez pas, vous devez plier.
Question:	Que se passera-t-il si vous jouez une carte avant votre tour ?
Réponse:	L'erreur est humaine ! Mais quand c'est à votre tour de jouer, vous devez rejouer la même carte en toute équité s'il est possible de l'utiliser.
Question:	Combien de temps avez-vous pour jouer une carte lorsque c'est votre tour ?
Réponse:	Fondamentalement, vous devez jouer rapidement, mais dans certaines situations, il peut être nécessaire d'avoir 1 minute pour considérer un mouvement très important.