

PRÉPARATION :

Chaque joueur prend 12 cadres colorés : un petit, un moyen et un grand de chaque couleur (vert, mauve, bleu et jaune).



DÉROULEMENT :

Un joueur retourne la première carte du paquet et la place au centre de la table, à la vue de tous.

Le plus rapidement et minutieusement possible, les joueurs doivent disposer leurs cadres de façon à reproduire le motif de la carte.

Le premier qui termine tape la carte avec sa main. Si sa composition est correcte, il gagne la carte et la conserve près de lui.

Le joueur qui gagne une carte retourne la prochaine carte du paquet et on poursuit le jeu.

Pénalités

Si un joueur tape la carte mais...

→ n'a pas la bonne composition;

→ qu'un de ses cadres tombe...

... il doit redonner une carte gagnée précédemment dans la partie et la placer sous le paquet. Il place également la carte en jeu sous le paquet avant de poursuivre avec une nouvelle carte.

Si un joueur est pénalisé mais qu'il n'a pas de carte à redonner, il doit passer son prochain tour de jeu.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine lorsqu'un joueur accumule 10 cartes. Il est alors déclaré grand vainqueur!

LES CARTES

- DÉBUTANT
- INTERMÉDIAIRE
- ◆ AVANCÉ
- ◆◆ EXPERT



Débutant ●

Commencez avec les cartes du niveau débutant pour vous familiariser avec le jeu. Les motifs à recréer dans ce niveau se font à plat sur la table.

Intermédiaire ■

Dans ce niveau, certains motifs à recréer se font à plat sur la table avec l'ajout d'un deuxième étage.



Avancé ◆ / Expert ◆◆

Certaines de ces cartes sont illustrées d'une ligne noire. Cela signifie que la structure à réaliser doit être debout (à la verticale) et non pas à plat sur la table.

La ligne noire ne fera pas nécessairement face à vous sur l'illustration, selon le sens de la carte retournée, ce qui ajoute de la difficulté à votre jeu. Vous devez toujours tenir pour acquis que cette ligne représente la table. Recréez alors le motif en conséquence, comme si la ligne était face à vous.

