



Règles du jeu

But du jeu

Choisissez les bonnes couleurs et dirigez vos cartes « flèche » vers les cibles. Toutes les cibles ont été atteintes ? Le joueur qui obtient le meilleur score remporte la partie !

Préparation

Séparez les cartes « cible » des cartes « flèche ». Mélangez les cartes « cible » et déposez-en quatre en ligne horizontale entre les joueurs. Posez les cartes restantes en un tas côté face contre table. Mélangez les cartes « flèche » et distribuez-en huit à chaque joueur - ne trichez pas ! Tenez vos cartes dans une seule main.

Le jeu

1. Les joueurs décomptent chacun à leur tour : 3...2...1.
2. À 1, tout le monde retourne sa carte « flèche » du dessus et essaie de faire correspondre au moins une des couleurs avec une cible. Dirigez le plus rapidement possible vos cartes « flèche » vers les cibles. Si votre flèche correspond aux quatre couleurs de la cible choisie, déposez cette cible devant vous. Elle vous appartient. Déposez vos cartes « flèche » au bas de votre jeu, côté face vers le bas.

3. Si une couleur correspondante sur une cible est libre, vous devez diriger votre flèche vers elle, même si vous complétez ainsi la cible d'un adversaire.

4. Si toutes les couleurs ne correspondent pas, gardez la cible pour le tour suivant. TOUTS les joueurs peuvent alors la remporter en rassemblant les couleurs restantes.

5. Si deux joueurs choisissent la même cible et peuvent rassembler toutes les couleurs, c'est celui qui atteint la cible en premier qui l'emporte.

6. Si deux joueurs jouent pile au même moment et qu'aucun vainqueur ne peut être désigné, les deux flèches « se neutralisent » et reviennent dans leurs jeux respectifs. Déposez de nouvelles cibles (du tas) entre les différents tours de façon à ce qu'il y en ait toujours quatre sur la table.

Le vainqueur

Continuez la partie jusqu'à ce que toutes les cibles aient été utilisées ou jusqu'à ce qu'un des joueurs n'ait plus de cartes « flèche ». Calculez la valeur des cibles afin de connaître votre score final. Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.

© 1994