

Illusion V1

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans ; durée : Environ 20 minutes

Contenu :

- 24 jetons « Points de Vie » (« PV »)
- 50 cartes « Fleurs », divisées en 10 « Variétés » de 5 cartes chacune :



- 4 cartes « Panier » :



But du jeu :

Marquer le plus de points à l'issue de trois « Manches »

Mise en place :

Chaque joueur prend un certain nombre de jetons « PV » :

- 2 à 4 joueurs : Chacun prend 5 jetons
- 5 à 6 joueurs : Chacun prend 4 jetons

Les éventuels jetons restants sont remis dans la boîte.

Les 50 cartes « Fleur » sont bien mélangées, puis rassemblées en une seule pile posée face cachée. Les 4 cartes « Panier » sont alors disposées autour de la pile de cartes « Fleur » (Voir exemple ci-dessous)



Déroulement d'une « Manche » :

Le premier joueur est déterminé selon une partie de « Pierre, feuille, ciseaux », puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

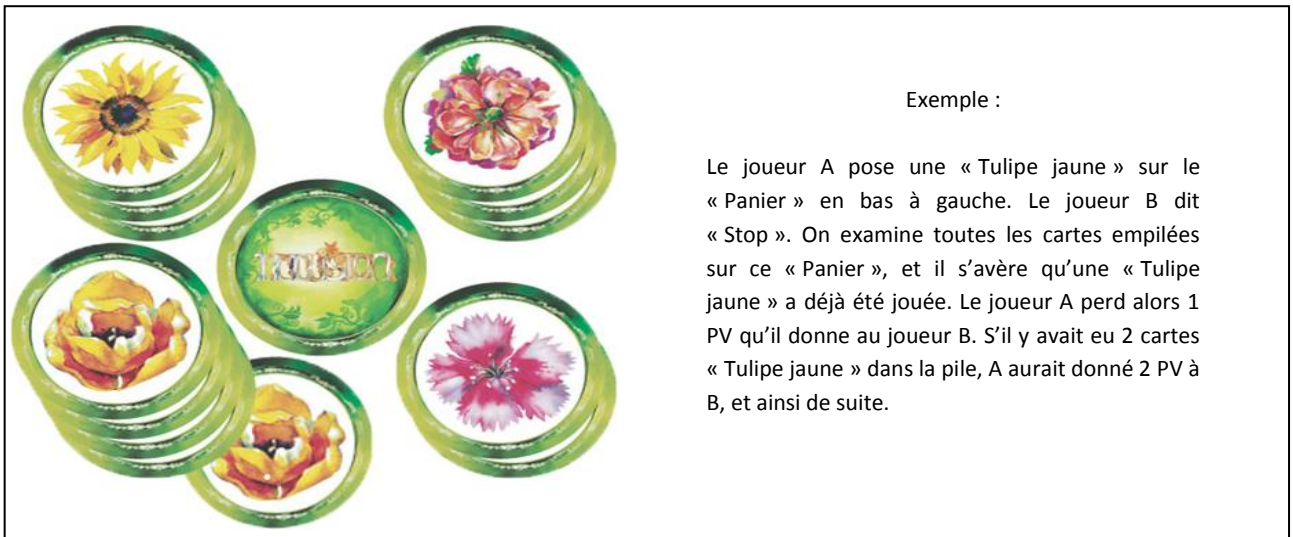
A son tour, un joueur retourne la 1^{ère} carte « Fleur » de la pile, puis la pose sur l'une des 4 cartes « Panier ».

Important :

Seule la dernière carte « Fleur » posée sur une carte « Panier » doit rester visible et recouvre donc toutes les cartes « Fleur » posées lors de tours antérieurs.

Lorsqu'un joueur a posé sa carte « Fleur » sur une carte « Panier », un autre joueur peut aussitôt interrompre le jeu en disant « Stop ». Cela signifie qu'il estime qu'une autre carte « Fleur » de la même « Variété » a déjà été jouée sur cette carte « Panier ». On regarde alors toutes les cartes « Fleur » déjà posées sur cette carte « Panier », sans les mélanger.

Si le joueur qui a dit « Stop » a vu juste (Au moins une carte de la même « Variété » a déjà été posée lors d'un tour antérieur sur la carte « Panier »), le joueur fautif perd alors autant de jetons « PV » que de cartes « Fleur » de la même « Variété » déjà jouées, et les donne au joueur qui a interrompu le jeu (Voir exemple ci-dessous).



Si le joueur qui a interrompu le jeu s'est trompé (la carte « Fleur » qui vient d'être posée sur une carte « Panier » est la seule de sa « Variété » sur ce Panier), il doit aussitôt remettre un de ses jetons « PV » dans la boîte.

Quel que soit le joueur qui a perdu un jeton « PV » suite à interruption, le jeu reprend ensuite avec le joueur à gauche de celui qui vient de poser la carte « Fleur » litigieuse.

Interrompre le jeu en disant « Stop » n'est jamais obligatoire.

Fin de la « Manche » :

Une Manche se termine dans deux cas :

- Un joueur n'a plus de « PV »
- Toutes les cartes « Fleur » ont été jouées sur les cartes « Panier »

Chaque joueur marque alors autant de points qu'il lui reste de « PV ».

Afin de préparer une nouvelle « Manche », les cartes « Fleur » sont mélangées pour reformer une pile face cachée placée entre les 4 cartes « Panier » ; ensuite, chaque joueur commence la « Manche » avec le même nombre total de jetons que lors de la mise en place (5 ou 4 en fonction du nombre de joueurs).

Fin du jeu et détermination du « Grand Vainqueur » :

Le jeu se termine à la fin de la 3^{ème} « Manche ». Chacun additionne les points qu'il a obtenus à la fin de chaque « Manche ». Celui qui en a le plus est déclaré « Grand Vainqueur ».