

Déroulement

- 1 Le joueur actif révèle un Lieu.
- 2 Chacun peut poser une Action liée à ce lieu.
- 3 Si personne ne peut jouer → on défausse le lieu et on en révèle un nouveau.
- 4 Si un joueur ne peut rien poser → il pioche 1.

Types de cartes

Mitsvot : se jouent uniquement au bon lieu.

Midot : jokers universels ; combinables avec une Rare (piocher 1).

Minhagim : coutumes souples, jouables sur plusieurs lieux.

Averot : fautes jouables au lieu correspondant ; font piocher 2.

Rares ★ : valides à 1–2 lieux précis ou échangeables contre 2 cartes.

Combos ♂ : 2 cartes thématiques posées d'un coup (ex. *Talit + Tefillin*).

Bonus & Malus

Carte hors contexte → reprise

Contestation correcte → carte retirée ; si tort → le joueur pioche 1.

Combo Rare + Mida → autorisé, mais on pioche 1 ensuite.

Fin de partie

Le premier à vider sa main gagne.

Si les lieux sont épuisés : celui avec le moins de cartes restantes l'emporte.