





**Mise en place.** Mélange les cartes et distribue-les pour que chaque joueur ait une **grille de 3×3 cartes face cachée**. Le reste des cartes forme la pioche. Retourne 2 cartes de la pioche face visible pour créer 2 défausses.





**Tour de jeu.** On joue à tour de rôle. À ton tour, tu dois :

- **Prendre une carte** sur l'une des défausses ou en piocher une.
- Ensuite, utilise-la pour **remplacer** une carte de ta grille (et défausse l'ancienne) ou bien défausse-la et **retourne** une carte de ta grille. Avant de défausser, regarde ta carte et **choisis** bien ta défausse !

 **Suppression.** Dès que 3 cartes de même valeur se touchent (pas en diagonale), **elles sont défaussées (dans la défausse et dans l'ordre que tu veux).**

 **Fin de partie.** Tes cartes sont toutes retournées ? Le jeu s'arrête pour toi. Les autres jouent encore une fois chacun, puis les cartes encore face cachée sont révélées.

 **Objectif.** Avoir le **moins** de points ! Chaque zone de cartes de même couleur adjacentes vaut la valeur de la carte **la plus élevée** qu'elle contient. Chaque **carte sombre** ajoute un point en plus.

 **Mélange et/ou rééquilibre** si un des 3 tas est vide.