



 **Mise en place.** Mélange les cartes et donne en 4 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Tu auras **des lignes de cartes** dans ta **zone** de jeu. Les lignes du haut et du bas sont les lignes **actives**.


— Règles des lignes. Elles ne sont créées **qu'en haut ou en bas**, doivent toujours rester de la **même couleur** et valent **leur carte la plus haute** en point.


 **Déroulement.** Premier tour : pose une carte pour créer ta première ligne et pioche une carte. Tours suivants :

-  Tu **dois** jouer une carte dans la zone d'un adversaire pour créer ou incrémenter une **ligne active**.

-  Joue une autre carte dans ta zone pour incrémenter une ligne (**active ou non**) ou créer une nouvelle ligne (l'ancienne ligne active doit avoir une carte de même valeur, **un 10, 11, 12 ne peut pas être joué ainsi**). Tu peux ignorer cette étape en défaussant une carte. Termine ton tour en piochant 2 cartes.

 **Fin de partie.** Quand une zone a 4 lignes de couleurs différentes, le tour en cours se termine normalement et les autres joueurs jouent chacun **un dernier tour**.

 Tu peux avoir plusieurs lignes de la même couleur.

 **Lignes inactives.** Mets-les à côté de ta zone pour faire de la place, en ne conservant que la carte de valeur maximale pour chaque ligne (les autres sont défaussées).