

FIGARO^{1.0}

3 à 6 | 30 mm > avoir le tapis le plus court

→ **préparation** | Pour chacune des 3 manches, piocher du sac autant de tapis que de joueurs -1, classés par ordre décroissant | Distribuer toutes les cartes

— **memo** à 3 J., enlever auparavant toutes les cartes "1" des 5 couleurs, ainsi que 2 farandoles et 2 jongleurs (de valeur 1 et 2)

Tour de jeu

le joueur choisit entre

❖ POSER 1 CARTE DEVANT SOI OU DEVANT 1 JOUEUR

— **memo** un joueur ne peut avoir qu'une couleur devant lui

— **memo** deux joueurs ne peuvent pas avoir la même couleur

❖ RAMASSER DES CARTES

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer ou qu'il a devant lui au moins un total de 6 points, il ramasse toutes les cartes f.v de tous les joueurs. Il constitue une pile f.c à côté de lui

— **memo** un joueur peut volontairement ramasser les cartes au lieu de jouer une carte

❖ JONGLEUR

Peut être joué n'importe où, même devant un joueur qui n'a pas encore de couleur attribuée

❖ FARANDOLE

Chaque joueur passe les cartes posées f.v devant lui au joueur situé à sa gauche.

Nouveau tour

C'est le joueur qui a ramassé les cartes qui commence un nouveau tour.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur débute son tour sans aucune carte, il prend la figurine du roi et chacun compte les cartes ramassées. Celui avec le + grand nombre prend le tapis le plus grand, et ainsi de suite. Le ou les joueurs avec le moins de cartes ne prennent rien. Les éventuels tronçons non attribués sont écartés.

— **memo** si égalité : gagne le roi ou le plus proche du roi (en sens horaire)

— **memo** avant la répartition des tapis de la dernière manche, le joueur avec le moins de cartes amassées durant la manche échange son plus long tapis avec le plus court des tapis à attribuer.

Gagnant

Chacun met bout à bout ses tapis (prendre appui sur la boîte de jeu) et le plus court remporte la partie

FIGARO^{1.0}

3 à 6 | 30 mm > avoir le tapis le plus court

→ **préparation** | Pour chacune des 3 manches, piocher du sac autant de tapis que de joueurs -1, classés par ordre décroissant | Distribuer toutes les cartes

— **memo** à 3 J., enlever auparavant toutes les cartes "1" des 5 couleurs, ainsi que 2 farandoles et 2 jongleurs (de valeur 1 et 2)

Tour de jeu

le joueur choisit entre

❖ POSER 1 CARTE DEVANT SOI OU DEVANT 1 JOUEUR

— **memo** un joueur ne peut avoir qu'une couleur devant lui

— **memo** deux joueurs ne peuvent pas avoir la même couleur

❖ RAMASSER DES CARTES

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer ou qu'il a devant lui au moins un total de 6 points, il ramasse toutes les cartes f.v de tous les joueurs. Il constitue une pile f.c à côté de lui

— **memo** un joueur peut volontairement ramasser les cartes au lieu de jouer une carte

❖ JONGLEUR

Peut être joué n'importe où, même devant un joueur qui n'a pas encore de couleur attribuée

❖ FARANDOLE

Chaque joueur passe les cartes posées f.v devant lui au joueur situé à sa gauche.

Nouveau tour

C'est le joueur qui a ramassé les cartes qui commence un nouveau tour.

Fin d'une manche

Dès qu'un joueur débute son tour sans aucune carte, il prend la figurine du roi et chacun compte les cartes ramassées. Celui avec le + grand nombre prend le tapis le plus grand, et ainsi de suite. Le ou les joueurs avec le moins de cartes ne prennent rien. Les éventuels tronçons non attribués sont écartés.

— **memo** si égalité : gagne le roi ou le plus proche du roi (en sens horaire)

— **memo** avant la répartition des tapis de la dernière manche, le joueur avec le moins de cartes amassées durant la manche échange son plus long tapis avec le plus court des tapis à attribuer.

Gagnant

Chacun met bout à bout ses tapis (prendre appui sur la boîte de jeu) et le plus court remporte la partie