

illusion ?

Wolfgang Warsch

Joueurs : 2 à 5 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 15 min.

Que vois-tu vraiment ?

But du jeu

A chaque manche, une flèche annonce la couleur. On forme une rangée de cartes ayant de plus en plus de cette couleur présente sur ces cartes. A son tour, un joueur doit insérer une nouvelle carte à sa place dans cette rangée... Ou mettre en doute l'exactitude de la rangée.



Près de la flèche, il y a peu de vert et plus on s'en éloigne, plus la quantité de vert augmente.

Matériel

12 cartes Flèche

98 cartes Illusion



3 rouges, 3 jaunes,
3 vertes et 3 bleues



face



dos

Sur le dos de chaque Illusion est indiqué le pourcentage de chaque couleur présente sur le côté face (100% correspond à la totalité de la surface entourée de gris).

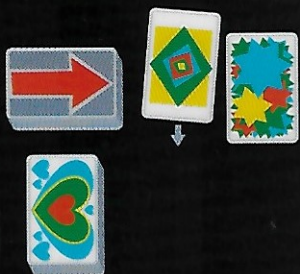
Préparation

Mélanger et former une pile avec les 12 cartes Flèche, face visible au bord de la table. Mélanger et former une pioche avec les 98 cartes Illusion face visible. L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui a la meilleure vue.



Déroulement de la partie

La partie est une succession de 12 manches. La couleur de la manche est indiquée par la couleur de la Flèche au sommet de la pile. Pour commencer une manche, l'Oya prend les deux Illusions au sommet de la pioche et décide laquelle contient le moins de la couleur de la manche : il place celle-ci près de la flèche et l'autre à côté pour commencer une rangée.

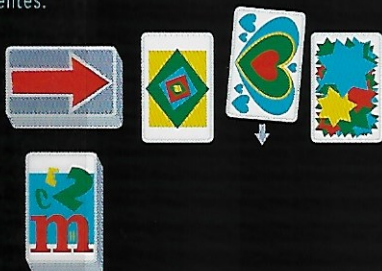


Cyrille (L'Oya) prend les deux cartes Illusion au sommet de la pioche et place celle qu'il pense avoir le moins de rouge le plus près de la Flèche (rouge).

A partir du joueur suivant, chaque joueur à tour de rôle va devoir effectuer une des deux actions suivantes :

- 1) il prend l'Illusion au sommet de la pioche et l'insère dans la rangée à l'emplacement qui lui semble correspondre. Le but est que, plus la carte est éloignée de la flèche, plus elle contient de la couleur de la flèche. Le joueur ne peut qu'insérer sa carte entre deux cartes déjà présentes ou à une extrémité de la rangée, il ne peut pas réordonner les cartes déjà présentes.

Anaïs prend l'Illusion au sommet de la pioche et l'insère entre les deux cartes déjà présentes.



Valentin et Lina jouent à leur tour et ajoutent chacun une Illusion à la rangée.



- 2) il déclare qu'il y a une erreur dans la rangée et retourne toutes les cartes de la rangée pour vérifier :

- ➔ S'il y a effectivement une erreur, il gagne la Flèche.
- ➔ S'il n'y a pas d'erreur, c'est le joueur précédent qui gagne la Flèche (deux Illusions avec le même pourcentage qui se suivent ne constituent pas une erreur).

Dans les deux cas, les cartes de la rangée sont écartées et L'Oya pour la manche suivante est le joueur ayant gagné la Flèche.

A son tour Cyrille déclare qu'il y a une erreur et retourne les 5 cartes de la rangée. En fait, un 11% rouge a été placé à la droite d'un 16% rouge : il y a une erreur. Cyrille gagne la Flèche rouge et devient l'Oya pour la manche suivante.



Important : En dehors de la vérification, il est interdit de regarder le dos des cartes Illusion.

Après 12 manches, le joueur ayant gagné le plus de Flèche est le vainqueur.

Pour toute question sur « Illusion » vous pouvez nous contacter à
oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59