



1 jeu 2 Bruno Ktala  
pr 2 a 10 fermié 2 7 à 77777 an  
(o -)



## PRESENTATION

lé fermié rasemblé lé vach en troupo pr lé rentré à l'établ. Certain vach son 1fêst 2 mouch. Chak fermié essé alor 2 lé évité...

## C KIL FO FER

Avoir 1 - possibl 2 mouch dan son étabi en f1 2 parti.

Chak paké conti 1 48 CART VACH pr 1 total 2 74 mouch. Illustration I è V  
15 vach numéro 1 à 15 san mouch / 13 vach 2 2 à 14 avk 1e mouch chac1e / 11 vach 2 3 à 13 avk 2  
mouch / 3 vach 2 7 à 9 avk 3 mouch / 6 vach spécial avk 1 supè pouvoir... è 5 mouch! / 1 carT FLECH  
1dikan l sens 2 rotation du tour 2 jeu / 4 carT illustration. (Paqué ver I à IV – paqué jone V à VII)

## KOMEN JOUÉ

Pr 3 à 5 joueur, prendr l paqué à do ver è l mélangé.

Pr 6 à 10 joueur, regroupé lé 2 paqué è lé mélangé.

Chak fermié reçoï 5 carT vach. L rèst è posé en pil, faS caché, ver l centr 2 la tabl. L fermié ki comen  
C la parti plac la FLECH devan lui en direction 2 son vois1 2 goch. Il pos 1e première vach 2 sa m1 o  
centre 2 la table è pioch 1e nouvel carT vach. Pui, chac1 leur tour, lé otres fermiés ajouTent 1e vach, don  
l numéro è soi + peti, soi + gran k cel déjà posé. Aprè avoir posé 1e vach, n pa oublié 2 pioché 1e nouvel  
carT vach !!!

*Sur l'illustration 2, il è possible d'ajouTé 1e vach avk 1 numéro 1férieru à 7 ou supérieur à 11.*

**Ka particulié, lé vach spécial à 5 mouch du paqué ver** illustration III

**Vach Ser fil a)** Joué cet vach pr bloqué 1e extrémité du troupo.

**Vach Acrobat b)** Empilé cet vach sur 1e vach 2 mém numéro k celui 1diqué. Cet vach n peu être joué k  
sur 1e vach déjà présent dan l troupo è portan l mém numéro (7 ou 9).

**Vach Retardataire c)** 1séré cet vach dan 1 espac libr entr 2 otres numéro. Par exempl entr 5 è 9, el peu  
prendre la plac du 6, 7 ou 8.

**Attention !** Joué 1e vach spécial à 5 mouch issu du paqué ver permè o fermié, s'il l désir, 2 changé l sens du  
tour 2 jeu. Il plac alor la FLECH devan lui, dan la direction 2 son choi. L vois1 1si désigné continu  
normalement l jeu....

**Ka particuliés, lé vach spécial à 5 mouch du paqué jone** illustration VI è VII

**Vach Ser fil d)** Joué cet vach pr bloqué 1e extrémité du troupo.

**Vo e)** Cet carT doit être posé à côté d'1e vach san mouch (fon ver) à l'extrémité du troupo. Son n° è donc  
imédiatemen 1férieru ou supérieur à la carT voisine. Posé à goch du 1, el dev1 donc 1 0. (C ki, en +,  
1terdit la poz d'1e otre vach 2 numéro 0 !)

**Vach Maigr f)** L joueur ki ajouT cet carT o troupo n pioch pa 2 carT à la f1 2 son tour.

**Vach à lé g)** L joueur ki ajouT cet vach o troupo pioch 2 carT o lieu d'1e seul.

**Vach folle h)** Remplacé 1e vach portan l numéro 8 par la vach fol. Prené en m1 la carT 2 numéro 8. N  
pioché pa 2 carT. Osi lontem qu'1e vach fol è présente dan l troupo, ok1 joueur n peu joué 2 carT vach  
san mouch !

**Attention !** Joué 1e vach spécial à 5 mouch issu du paqué jone permè o fermié 2 désigné ki sera l  
procha1 joueur, san changé l sens 2 rotation. L jeu repren normalemen à partir 2 c joueur....

## ACUEILIR L TROUPO DAN SON ETABL

1 fermié ki n PEU PA ou n VEU PA ajouTé 1e vach ramace toute lé vach du troupo è lé poz face caché dan  
son étabi devan lui, pui il démar 1 nouvo troupo. Chak mouch présente sur lé vach dan son étabi vot 1  
po1 2 hont.

## F1 2 MANCH È 2 PARTI

Lorsk la dernièr vach 2 la pil è pioché, l jeu se poursui juska c qu'1 fermié ramass l dernièr troupo. Pui,  
toute lé fermié acueil dan leur étabi lé vach ki leur reste en ma1. ChaK1 addition lé mouch présente sur  
l'ensembl dé vach 2 son étabi è cumul l résultat obtenu avk celui dé manch précédente. Car 1e parti 2  
MOW se jou en plusieurs manch : dé qu'1 fermié totaliz 100 mouch aprè la f1 d'1e manch, la parti c termin.  
L gagnan è celui ki a l - 2 mouch. Il è fréken d'entend l perdan imité l beuglemen 2 la vach... 2 hont è 2  
tristess !

## TÊT A TET 2 BEUF PR 2 FERMIE (JOUÉ AVK L PAQUÉ VER) (Illustration IV)

On jou sur 3 troupo différen, disposé en étoil. Pr + 2 comodIT, lé carT peuve être superposé. O dépar  
2 chak manch, la FLECH è diriG dan l sens orair. L premièr fermié comenC 1 troupo. Pui, l 2ièm fermié  
comenC 1 2ème troupo. Pui, l premièr fermié comenC 1 3ème troupo. Pui l 2ièm fermié continu avk l  
premièr troupo etc. Il y a 1s1 3 troupo sur la tabl complété alternativemen. Lorsk1 fermié n PEU PA ou  
n VEU PA ajouT 1e vach, il ramaS l troupo è recomenC 1 nouvo troupo o mém endroi, san touché lé 2  
otres. Lorsk la pioché è vide è k l'1 dé fermiés ramaS 1 des 3 troupo la manch pren f1. Lé po1 dé 2 troupo  
rèstan sur la tabl n sont atribué à ok1 fermié. Lé otres règl n change pa.

**Remerciemen:** Nou remercion lé vach du monD entiè car, san el, c jeu n'existerè pa. Hurrican certifi  
ok1e vach n'a été maltraité lor 2 la miz o po1 2 c jeu.

**Traduction:** Vou parlé è écrité 1e langue ki n'è pa présent dan c livrè 2 règl ? Alor, n'ésité pa : Traduisé lé  
règle 2 Mow, è envoyé-lé à [mow@hurricangames.com](mailto:mow@hurricangames.com), nou lé publiron sur notr sit 1tneret !

*Cet règl à èT traduIT en FransMS par Mat1cIL.*