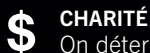


RÉSUMÉ DES CARTES ÉVÉNEMENT



Attention : l'utilisation de base des cartes Événement est expliquée dans la règle du jeu. Il suffit de lire les différents effets au moment où la carte correspondante est retournée pendant la partie.



CHARITÉ

On détermine d'abord le ou les joueurs qui ont le plus de cartes en main. Tous les autres joueurs tirent une carte chez ce joueur (chez Chaque joueur des joueurs s'il y en a plusieurs).



COMMUNISME

Chaque joueur prend des cartes dans la pioche jusqu'à ce qu'il en possède autant que le joueur avec le plus grand nombre de cartes en main.



JUGEMENT DERNIER

On met fin à la manche **immédiatement**. Chaque joueur reçoit 50 points. Les cartes en main ne sont pas comptées.



SÉISME

Chaque joueur donne les cartes de sa main au joueur suivant dans le sens du jeu.



CROISSANCE

Les joueurs piochent un certain nombre de cartes dans le sens du jeu : le premier joueur une carte, le deuxième deux cartes, le troisième trois, etc.



LIGNE D'ARRIVÉE

La manche est terminée **immédiatement** (on ne peut même plus jouer la carte « bien essayé ») – comptez les points des cartes de votre main.



VENDREDI 13

Nous sommes vendredi 13. Vous croisez un chat noir qui vient de la gauche ! Mais cela n'a aucune importance. Il ne se passe rien.



JEU DE HASARD

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose devant lui face cachée. Retournez ensuite les cartes. Celui qui a la carte avec la deuxième plus petite valeur doit prendre toutes les cartes posées dans sa main. Si un joueur ne peut pas poser de carte parce qu'il n'en a plus, il doit prendre toutes les cartes posées dans sa main. Rappel : on peut aussi poser une carte Spéciale (= 7 points) ou la carte « Fuck you » (= 42 points).



LA BOURSE

Retournez autant de cartes qu'il y a de joueurs. Chaque joueur prend une de ces cartes dans sa main dans le sens du jeu.



SAISON DE REPRODUCTION

Chaque joueur pose toutes les cartes de sa main dont il possède au moins deux exemplaires de même valeur.



JOYEUX NOËL

Chaque joueur pose toutes les cartes de sa main devant des joueurs au choix, face cachée. Chaque joueur décide de la répartition. Ensuite, Chaque joueur prend les cartes posées devant lui dans sa main.



RECHARGE

Chaque joueur écarte toutes les cartes de sa main et tire trois cartes de la pioche dans le sens du jeu.



DÉCROISSANCE

Tous les joueurs se séparent d'un certain nombre de cartes de leur choix dans le sens du jeu : le premier joueur une carte, le deuxième deux cartes, le troisième trois, etc. Si un joueur a moins de cartes en main que le nombre demandé, il les pose toutes.



ROBIN DES BOIS

Celui qui possède le plus petit nombre de cartes (ou aucune s'il est celui qui vient de déclencher l'événement avec sa dernière carte) et celui qui en possède le plus grand nombre échangent leurs mains. (Rappel : si plusieurs joueurs sont concernés, respecter le sens du jeu).



SURPRISE PARTIE

Chaque joueur choisit un partenaire et lui donne une des cartes de sa main.



VOYANCE

Tous les joueurs posent devant eux leurs cartes, faces visibles. La partie reprend quand tout le monde est d'accord.

3

UN...DEUX..TROIS...

Chaque joueur pioche trois cartes.



TIC TAC

Chaque joueur dispose encore de trois coups maximum. Si un joueur se débarrasse de toutes ses cartes avant la fin de ce compte à rebours et met fin à la manche, dix points lui sont retirés. Tous les autres reçoivent dix points supplémentaires. Si aucun joueur ne peut mettre fin à la manche avant la fin du compte à rebours, les points de tous les joueurs comptent double.



TORNADE

Posez toutes les cartes de votre main face cachée devant vous. Le joueur qui a posé la carte « tornade » les rassemble, les mélange et les redistribue toutes une à une, face cachée, dans le sens du jeu.



VANDALISME

Chaque joueur doit se séparer de toutes les cartes de sa main de la dernière couleur jouée (la carte concernée peut aussi se trouver un peu plus bas dans la défausse). Si aucune carte Couleur n'a encore été jouée, cette carte n'a aucun effet.