

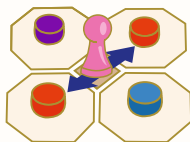
## À VOTRE TOUR

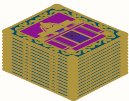







### (1) Lancez les deux dés ensemble

(2) **Récupérer** - Gagnez des jetons en fonction de la couleur du dé qui correspond aux fils à côté de votre épingle de joueur.

(3) **Action** - Réalisez une ou plusieurs actions.



	Échangez une carte motif avec la pioche. Cette action n'est autorisée que si aucune autre action n'est réalisée. Le tour du joueur se termine et l'épingle n'est pas déplacée de sa position actuelle.
	 Prenez une carte motif de la pioche.
	 Obtenez une carte action de la pioche.
	Échangez la position de deux fils sur le plateau.

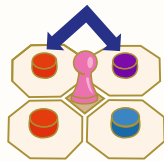
Jouez une ou plusieurs cartes action.

**Déplacement** - Un déplacement vers une case inoccupée est autorisé.

Options possibles:

- Déplacez-vous du nombre de cases correspondant au résultat du dé. Il faut se déplacer d'une case à une case adjacente. Évitez de traverser une case occupée lorsque vous faites un déplacement, sinon payez 1 jeton au joueur concerné.
- Déplacez-vous vers une case dont le chiffre est égal à celui obtenu au dé.
- Déplacez-vous vers n'importe quelle case en utilisant la carte action déplacement.

**Échange gratuit** - après le déplacement, réalisez un échange gratuit de deux fils quelconques adjacents à la nouvelle position de l'épingle. Cette action n'est autorisée que si elle est l'action qui suit immédiatement le déplacement.



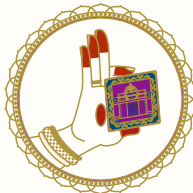
**Revendiquez un ou plusieurs motifs**



Déplacez l'épingle sur n'importe quelle case innocuée.



Obtenez 3 jetons de la réserve.



Prenez une carte motif de la pile.



Choisissez un joueur et volez un maximum de 2 jetons.



Fixez la couleur du dé et lancez uniquement le dé chiffré.



1 point de victoire. Révélez la carte immédiatement et gardez-la face visible. Ne peut pas être volée.



Tous les autres joueurs paient 1 jeton à la réserve.



Choisissez un joueur et volez-lui une carte action.



Échangez les positions de deux fils quelconques sur le plateau.



Lancez à nouveau les dés (Ne peut pas être joué avec une carte action fixer la couleur).



Annoncez un chiffre et lancez les dés. Gagnez le nombre de jetons correspondant si le nombre obtenu est supérieur ou égal au nombre annoncé.



Remplacez un fil ou une tuile chiffre par un de la réserve qui comporte 5 fils et 2 tuiles chiffre.