

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible. Le premier qui n'a plus aucune carte en main et dans sa pioche gagne la partie !

MISE EN PLACE DU JEU

Mélange les cartes et distribue les aux joueurs. Les cartes distribuées forment la pioche de chaque joueur, ils y piochent 3 cartes qui forment leur main. Lorsque tout le monde est prêt, le donneur place une de ses cartes au centre de la table, la partie peut alors commencer !

Note : la première carte ne peut pas être une carte «Spéciale» (voir plus bas), si c'est le cas, retournez-la.

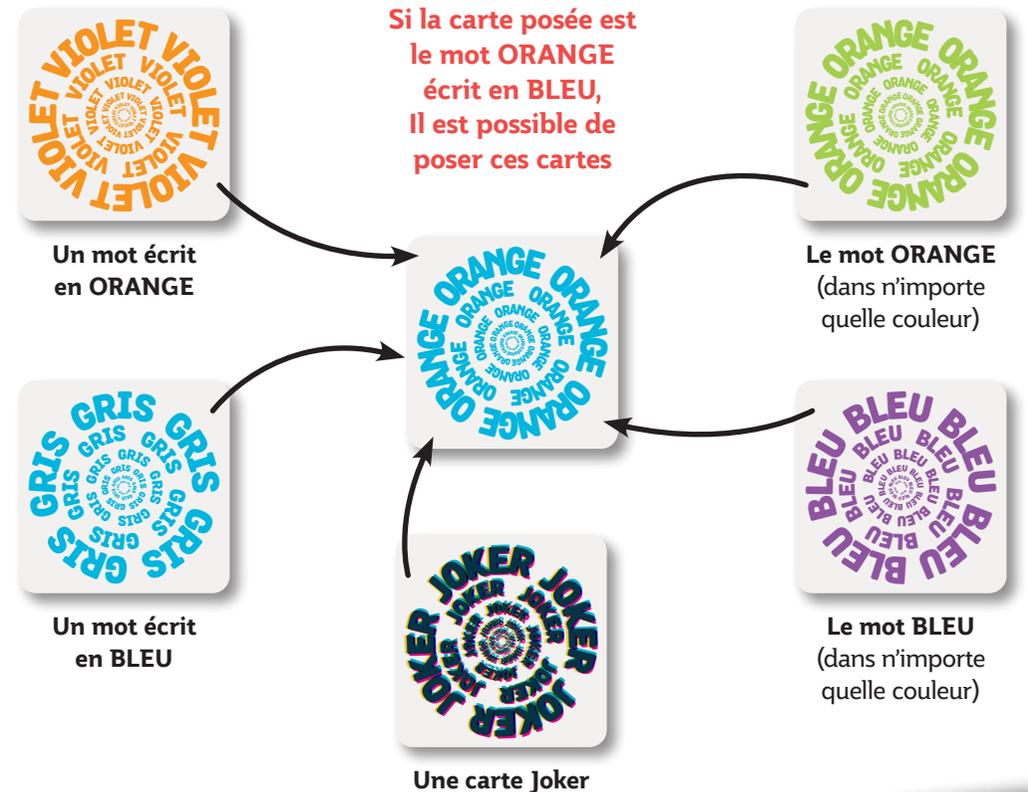
DÉROULEMENT DU JEU

Au Color Addict, les joueurs jouent tous en même temps. Ce n'est pas chacun son tour mais « dès que tu peux, tu poses ». La partie part rapidement en sucette alors reste bien concentré.

Les cartes sont toutes recto-verso, et chaque face compte, alors regarde bien les deux faces de chaque carte de façon à jouer le plus rapidement possible. Garde aussi un œil sur ton tas de cartes qui montre aussi une carte (puisque'elles sont recto-verso), si tu peux jouer cette dernière, fais-le, pas de temps à perdre !

Lorsqu'un joueur pose une carte, il est conseillé d'annoncer la couleur qui est commune avec la carte du tas central, cela évite les erreurs et facilite le jeu, mais vous faites comme vous voulez...

Pour poser une carte, il faut respecter la correspondance des mots ou des couleurs, selon le schéma ci-dessous :



Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

LES CARTES SPÉCIALES

Dans une partie de Color Addict, il n'y a pas que les couleurs qui peuvent te prendre la tête. Eh oui, il existe des cartes spéciales qui peuvent embêter tes adversaires et complètement retourner le cours de la partie.



La carte Joker

Lorsqu'un joueur pose une carte Joker sur le tas, ses adversaires doivent s'arrêter et l'écouter (Faites-vous respecter un peu !). Il doit alors annoncer la couleur qui l'arrange pour continuer à jouer. La partie peut ensuite reprendre.



La Carte Manchot

Posez cette carte devant l'un de vos adversaires. Elle permet de lui infliger un handicap : il devra continuer à jouer avec une main dans le dos ! Pour se débarrasser de ce malus, il faut jouer 5 cartes dans cette position inconfortable.



La Carte Freeze

Lorsqu'un joueur pose cette carte à côté de la pile centrale et dit «Freeze», ses adversaires sont obligés de s'arrêter de bouger pendant 10 secondes.

Il profitera de ce répit pour se débarrasser d'un maximum de cartes, en respectant bien sûr les contraintes de base.



La Carte Switch

Lorsqu'un joueur pose cette carte à côté de la pile centrale et dit «Switch», tous les joueurs doivent alors échanger leur tas de cartes avec le joueur qui se trouve à leur gauche (ils conservent les cartes qu'ils ont en main).

Une fois que tous les échanges ont été effectués, la partie reprend son cours.



La Carte Buzz

Très redoutée, on ne sait jamais quand elle va frapper et elle peut faire très mal, au sens propre comme au figuré !

Lorsqu'un joueur pose cette carte à côté de la pile centrale et dit «Buzz», tous les autres joueurs doivent alors taper sur la carte le plus vite possible ! Le joueur le moins réactif qui a tapé en dernier doit alors ramasser les 10 dernières cartes posées et les mettre en dessous de sa propre pile.

Une fois qu'une carte Buzz a été jouée, elle est défaussée et placée à côté de la pile centrale.

Les règles de jeu