Règle du jeu

1

Le gagnant du jeu est celui qui aura cumulé le moins de points possibles, au terme d'une partie.

Celle-ci se termine :

- Lorsqu'un temps décidé à l'avance est passé (par exemple 15 minutes)
- Lorsque l'un des joueurs atteint un score décidé à l'avance (par exemple 500 points).

Une partie est composée de manches ; pour gagner une manche, il faut que l'un des joueurs parvienne à ne plus avoir de cartes en main.
On comptabilise alors, pour les autres joueurs, les points de leurs cartes restantes :

- **Valeur faciale :** de 0 à 9 points
- **Carte « On change de sens ! », carte « Suivant, passe ton tour ! » et carte « Danger dissémination +2 » de couleur :** 20 points
- **Carte mauve :** 50 points

Lorsqu'un joueur ne possède plus qu'une seule carte, il doit dire ***« allergono ! »***, sous peine de piocher 2 cartes si un des autres joueurs s'en aperçoit, avant que le joueur suivant ne joue. Il n'est pas permis de finir en jetant une carte mauve.

Règle du jeu

2

Début du jeu :
On distribue 7 cartes à chaque joueur, le reste des cartes constitue la pioche.
Quand il le souhaite, le joueur qui a distribué retourne la première carte de la pioche, indiquant à son voisin de gauche la consigne de jeu.
Pour jouer, il faut soit déposer une carte de la couleur du talon (par exemple « rouge » quelconque), soit le même type de carte (par exemple « 8 » quelconque).

Attention, des cartes spéciales viennent pimenter le jeu :

• **La carte « Danger dissémination +2 » :** le joueur qui devait jouer ne le peut pas, et prend 2 cartes à la pioche, sauf s'il dispose lui-même d'une carte « Danger dissémination +2 » de couleur, auquel cas l'amende se cumule pour le joueur suivant. Si un « Danger dissémination +2 » est retourné en début de jeu, la même règle s'applique.

• **La carte « On change de sens ! » :** le sens du jeu est inversé. Cette carte peut être jouée sur une carte de la même couleur ou sur une autre carte Inversion. Si cette carte est retournée en début de jeu, le donneur joue en premier, puis le jeu continue dans le sens anti-horaire.

Règle du jeu

3

• **La carte « Suivant, passe ton tour !» :** le joueur suivant doit passer son tour, même s'il possède la même carte. Cette carte ne peut être jouée que sur une carte de même couleur ou sur une carte « Suivant, passe ton tour ! ». Si cette carte est retournée en début de jeu, la règle s'applique.

• **La carte « Captain Allergo » est une carte joker,** qui permet au joueur de choisir la couleur de la carte suivante (il annonce son choix en jouant la carte). Elle peut être posée dans toutes les conditions, sauf sur un « Danger dissémination +2 », une carte « Pic de pollen +3 » ou une carte « Terrain sensible + 4 ».

• **La carte « Pic de pollen +3 » :** c'est une carte joker qui force chaque joueur (sauf celui qui l'a posée) à piocher 3 cartes, même s'il possède la même carte. Le jeu continue, en tenant compte de la carte située immédiatement en dessous. Elle peut être posée dans toutes les conditions, sauf sur une carte « Terrain sensible +4 ».

• **La carte « Terrain sensible +4 » est une carte joker** qui, en plus, oblige le joueur suivant à piocher 4 cartes et à passer son tour. Elle peut être posée sur n'importe quelle carte, sauf une autre « Terrain sensible +4 » ou « Danger dissémination +2 ».

Règle du jeu 4

Si la carte « Terrain sensible +4 » est retournée en début de jeu, la règle ne s'applique pas mais le joueur qui distribue choisit la couleur.
ATTENTION ! Cette carte « Terrain sensible +4 » ne doit pas être jouée si, dans son jeu, on peut jouer une autre carte. En cas de doute, le joueur subissant la pioche peut dire « menteur » et voir le jeu de celui qui l'a déposée.
S'il y a effectivement tromperie, celui qui a déposé le « Terrain sensible +4 » pioche 6 cartes ; s'il n'y a pas tromperie, c'est lui qui pioche 6 cartes au lieu de 4.

Pénalités :
- Si un joueur dépose une carte incorrecte (ce n'est pas à lui de jouer, pas la bonne couleur, mauvaise interception…), il récupère sa carte jouée, pioche une carte et ne peut jouer.

Variante de jeu possible
Clonage :
- Un joueur qui possède une carte de 0 à 9 identique (même nombre, même couleur) à celle qui vient d'être posée, peut la poser même si ce n'est pas à son tour de jouer. Le sens du jeu n'est pas bouleversé.