



## 1. APERÇU DU JEU

Vous êtes un-e gardien-ne des couleurs du Royaume des Couleurs. Une grande fête se prépare dans le royaume et une foule de couleurs est attendue! Il risque d'y avoir un record d'affluence et l'attente pour entrer s'annonce explosive!

Vous faites partie de l'équipe postée à l'entrée. Il vous faudra être vigilant-e, car lorsque **deux couleurs identiques sont**

**l'une à côté de l'autre, elles explosent et peuvent entraîner une réaction en chaîne!** Disposez habilement les couleurs pour ne pas tourner la fête en fiasco avant même qu'elle ne débute!

Seul-e un-e gardien-ne des couleurs doué-e, capable de gérer les couleurs tout en gênant les autres, pourra être reconnu-e!

## 2. MATÉRIEL

**50 cartes Pop : 5 couleurs X 10 cartes :**

- 20 cartes avec des symboles Flèche - numérotées de 1 à 10 et de 41 à 50

- 30 cartes avec des symboles Explosion
  - 3 explosions de 1 à 5 et de 46 à 50,
  - 2 explosions de 16 à 20 et de 31 à 35,
  - 1 explosion pour les cartes restantes.



5 cartes File d'attente



1 carte Chef Multicolore



1 règle française et 1 règle anglaise

### 3. RÈGLES DU JEU EN MODE COMPÉTITIF (DE 2 À 5 JOUEURS-EUSES)

#### 3-1. MISE EN PLACE

 **Mélangez toutes les cartes Pop et placez-en 5 face visible en ligne.**

Il ne doit pas y avoir deux couleurs identiques adjacentes, si cela arrive lors de la mise en place, remplacez la carte Pop de couleur identique par une autre.

*Exemple: La carte 42 et la carte 12 sont de même couleur. Vous devez donc remplacer la 12 par une autre carte (la 15 dans cet exemple).*



**3** Placez les cartes **File d'attente** sous les 5 cartes **Pop** alignées, par ordre alphabétique, de gauche à droite.

**3** Mélangez les cartes **Pop** restantes et distribuez-en 9 à chaque joueur pour former leur main.

*\*Consultez vos cartes, mais ne les montrez pas aux autres.*

**4** Placez les cartes **Pop** restantes face cachée à portée de tous et toutes pour former la pioche.

*\*Dans une partie à 5 joueurs-euses, il n'y a pas de pioche.*

**5** Mise en place de la carte **Chef Multicolore** :

- Dans une partie de 2 à 4 joueurs-euses, placez la carte **Chef Multicolore** à côté de la pioche. Cette carte compte comme un joueur.
- Dans une partie à 5 joueurs-euses, vous n'avez pas besoin de la carte **Chef Multicolore** ; rangez-la dans la boîte.



## 3-2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en trois manches, chacune composée de plusieurs tours effectués comme suit :

### 1 PLACER DES CARTES POP SUR LA CARTE CHEF MULTICOLEURE :

Placez un certain nombre de cartes Pop (prises de la pioche), en fonction du nombre de joueurs-euses, sur la carte Chef Multicolore (si vous l'utilisez).

*\*Dans une partie à 5 joueurs-euses, la carte Chef Multicolore n'est pas utilisée.*



Vous retournerez les cartes face cachée à l'étape 3 : « Révéler les cartes Pop ».

NOMBRE DE JOUEURS-EUSES	NOMBRE DE CARTES À PLACER
2	1 face visible, 2 face cachée
3	1 face visible, 1 face cachée
4	1 face visible

### OPTION POSSIBLE LORS D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS-EUSES :

Au début de chaque tour, les joueurs piochent 1 carte et l'ajoute à leur main. Les joueurs placent ensuite 2 cartes face cachée dans la zone de jeu (contrairement à 1 avec le mode compétitif standard).

Le Chef Multicolore place 1 carte face visible dans la zone de jeu (contrairement à 1 carte face visible et 2 cartes face cachée avec le mode compétitif standard).



### SÉLECTIONNER DES CARTES POP

Chaque personne choisit une carte Pop de sa main et la place face cachée devant elle.



### RÉVÉLER LES CARTES POP

Tout le monde retourne sa carte simultanément.

*\*Si une ou plusieurs cartes Pop face cachée se trouvent sur la carte Chef Multicolore, retournez-les également.*



### PLACER LES CARTES POP ET VÉRIFIER LES EXPLOSIONS

#### 1 - PLACER LES CARTES POP

Placez les 5 cartes Pop retournées, une par une, comme illustré ci-dessous.

*\*Chaque fois qu'une carte Pop est placée, vérifiez si elle provoque une explosion et résolvez-la s'il y a lieu (2. Vérifier s'il y a une explosion).*

- Si le nombre de cartes avec des symboles  est inférieur ou égal à 2, placez les cartes Pop de gauche à droite, dans l'ordre croissant des nombres, en

décalant les cartes File d'attente vers le bas à chaque placement.



- Si le nombre de cartes avec des symboles  est supérieur à 2, placez les cartes Pop de droite à gauche, dans l'ordre décroissant des nombres, en décalant les cartes File d'attente vers le bas à chaque placement.



#### 2 - VÉRIFIER S'IL Y A UNE EXPLOSION

Chaque fois que vous placez une carte Pop, vous devez vérifier si elle est adjacente verticalement ou horizontalement à d'autres cartes de même couleur.

- Si aucune carte Pop de même couleur n'est adjacente, suivez les instructions **1. Placer les cartes Pop** pour décaler la prochaine carte File d'attente et placer votre carte Pop.



- Si des cartes Pop de même couleur sont adjacentes, toutes les cartes Pop adjacentes de même couleur explosent.

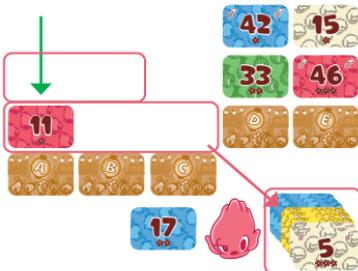
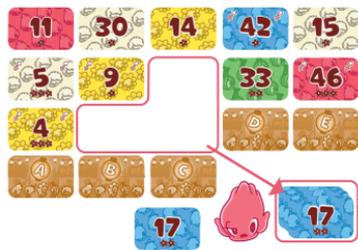


La personne qui a placé la carte Pop responsable de l'explosion récupère toutes les cartes Pop qui ont explosé et les place devant elle.

**Après une explosion, décalez vers le bas les cartes Pop situées au-dessus des cartes qui ont explosé afin de ne laisser aucun emplacement vide.** Cela peut déclencher d'autres explosions.

Dans ce cas, la personne qui a placé la carte Pop responsable de l'explosion d'origine récupère toutes les cartes Pop qui ont explosé et les place devant elle.

Répétez ce processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes de même couleur adjacentes.



Une fois qu'il n'y a plus de cartes de même couleur adjacentes, suivez les instructions  
**1. Placer les cartes Pop** pour décaler la prochaine carte File d'attente et placer les cartes Pop restantes.

*"Les cartes Pop que le Chef Multicolore fait exploser sont traitées de la même manière.*

Placez-les à côté du Chef Multicolore. **La prochaine personne à faire exploser des**

**cartes Pop prendra également les cartes Pop que le Chef Multicolore a fait exploser.** (Le Chef Multicolore reporte ses erreurs sur les gardiens-nes des couleurs!)

Cela conclut le tour.

Effectuez des tours jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une carte en main (au bout de 8 tours).

### 3-3. FIN DE LA MANCHE

Lorsqu'il ne vous reste plus qu'une carte en main, passez au décompte des points.

Additionnez le nombre de symboles Explosion sur vos cartes.



Symbole  
Explosion

Il s'agit de votre score pour cette manche, notez-le, puis passez à la prochaine manche jusqu'à en avoir effectué trois.

### 3-4. FIN DE LA PARTIE

À la fin de la troisième manche, additionnez vos trois scores pour obtenir votre score final. **La personne qui a le moins de points remporte la partie.**

En cas d'égalité, la personne qui a le moins de symboles Explosion sur la carte qui lui reste en main à la fin de la dernière manche remporte la partie.

Si l'égalité persiste, les personnes à égalité se partagent la victoire.

## 4. RÈGLES DU MODE COOPÉRATIF (POUR 3 À 5 JOUEURS-EUSES)

Nous vous proposons un mode coopératif dans lequel vous tentez ensemble d'éviter toute explosion, y compris celles engendrées par les cartes Pop du Chef Multicolore. Contrairement au mode compétitif, une partie se déroule en une seule manche.

### 4-1. MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle indiquée à 3-1. Mise en place.

## 4-2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule de la même manière qu'indiqué à 3-2. Déroulement de la partie à quelques exceptions près :



### PLACER DES CARTES POP SUR LA CARTE CHEF MULTICOLEURE

Les cartes Pop placées sur la carte Chef Multicolore sont toutes face visible.

*\*Dans une partie à 5 joueurs-euses, la carte Chef Multicolore n'est pas utilisée.*

NOMBRE DE JOUEURS-EUSES	NOMBRE DE CARTES À PLACER
3	2 cartes face visible
4	1 carte face visible



3 joueurs



4 joueurs



### SÉLECTIONNER DES CARTES POP

Comme habituellement, chaque joueur choisit une carte Pop de sa main et la place face cachée devant elle.

**Durant cette étape, vous pouvez discuter entre vous, mais vous ne devez pas révéler les nombres figurant sur vos cartes.**

En revanche, vous pouvez indiquer les couleurs de vos cartes et les emplacements de la file d'attente que vous souhaitez.

#### Ce que vous pouvez dire :

« J'aimerais placer une carte rouge sur la file d'attente A. »

« J'aimerais placer une carte rouge à gauche de la carte que le Chef Multicolore a placée. »

« J'ai 3 cartes rouges en main. »

#### Ce que vous ne pouvez pas dire :

« J'aimerais placer une carte 20 sur la file d'attente B. »

« J'ai le plus grand nombre. »

### 4-3. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement dans les deux cas suivants :

- **Défaite :** Lorsque, après avoir placé des cartes Pop, des cartes de même couleur se retrouvent adjacentes. Les cartes Pop explosent et la partie prend fin.
- **Victoire :** Lorsque tous les joueurs ont épuisé leur main et placé toutes leurs cartes.

Le niveau du groupe est déterminé en fonction du nombre de cartes restantes dans la main des joueurs à la fin de la partie.

NOMBRE DE CARTES RESTANTES	NIVEAU
5 cartes ou plus	Gardiens-nes novices !
3-4 cartes	Gardiens-nes stagiaires
1-2 cartes	Gardiens-nes aguerris-es
0 carte (échec au dernier tour)	Gardiens-nes experts-es
0 carte (succès au dernier tour)	Gardiens-nes légendaires

## 5. RÈGLES DU MODE SOLO

Dans ce mode, vous êtes un-e gardien-ne maléfique qui cherche à faire exploser seul-e toutes les cartes Pop. Contrairement au mode multijoueurs, une partie se déroule en une seule manche.

### 5-1. MISE EN PLACE

Choisissez un niveau de difficulté :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	NOMBRE DE RANGÉES DE CARTES POP AU DÉPART
Débutant	1
Intermédiaire	2
Avancé	3
Expert	4

La mise en place est identique à celle indiquée à **3-1. Mise en place** à quelques exceptions près :

- Mise en place initiale des cartes Pop: Le nombre de rangées de cartes Pop varie en fonction du niveau de difficulté choisi.

**EXEMPLE: APRÈS LA MISE EN PLACE INITIALE - Difficulté: Intermédiaire**

Pour la difficulté intermédiaire, les cartes Pop initiales sont disposées sur 2 rangées.

- **Préparer votre main:** Mélangez les cartes Pop restantes et prenez-en 10 pour former votre main. Les cartes Pop restantes constituent la pioche.
- **Préparer la carte Chef Multicolore:** Vous n'avez pas besoin de la carte Chef Multicolore lorsque vous jouez avec le mode solo.



## 5-2. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie est identique à celui indiqué à 3-2. Déroulement de la partie à quelques exceptions près :

- **Sélectionner des cartes Pop:** Lors de la sélection des cartes Pop, choisissez 5 cartes de votre main et placez-les face visible devant vous.
- **Révéler les cartes Pop:** Ignorez cette étape (les cartes Pop sont déjà placées face visible dès leur sélection).
- **Fin du tour:** S'il reste des cartes dans la pioche à la fin du tour, piochez 5 cartes et ajoutez-les à votre main. Ainsi, vous avez de nouveau 10 cartes avant de commencer le prochain tour.

**Si la pioche est vide, effectuez le prochain tour avec les 5 cartes qu'il vous reste en main.**

À la fin du tour, si toutes les cartes Pop du jeu ont été retirées ou si vous n'avez plus de cartes en main, la partie prend fin. Passez alors à l'étape 5-3. Fin de la partie.

### 5-3. FIN DE LA PARTIE

Si vous avez retiré toutes les cartes Pop de la zone de jeu, vous remportez la partie (même s'il vous reste des cartes en main).

Si vous n'avez plus aucune carte en main et qu'il reste au moins une carte Pop dans la zone de jeu, vous avez perdu.

En cas de réussite, votre niveau dépend du niveau de difficulté choisi :

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	NIVEAU DE VICTOIRE
Débutant	Gardien-ne novice
Intermédiaire	Gardien-ne méchant-e
Avancé	Gardien-ne maléfique
Expert	Gardien-ne renégat-e

### VARIANTE SOLO : ÉNIGMES

En plus des règles du mode solo habituelles, nous vous proposons un mode énigmes dans lequel vous devez retirer toutes les cartes le plus vite possible. Durant la mise en place, les cartes Pop sont placées à des endroits précis et votre but est de faire exploser toutes les cartes en un seul tour. Vous trouverez les différentes énigmes à résoudre en scannant ce code QR.



Designer : Kamoto & Mr. Kou

Artiste : Michi

Packaging : Mehdi Bouti

Traduction / Corrections : Ambre Poilvé

Mise en page : Stéphanie Lairet



**Musoka Studio**

58 rue de Monceau - 75008 Paris - France

©2025 Musoka Studio