



pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans  
un jeu conçu et illustré par **Chris Handy**

Apprenez à jouer en 3 minutes sur [www.oya.fr/hue](http://www.oya.fr/hue)

Les joueurs forment ensemble un patchwork au centre de la table.  
A la fin, le score d'un joueur sera la somme des tailles de la plus grande surface de chaque couleur présente sur sa dernière carte en main (vous pouvez relire cette phrase plus doucement pour la comprendre (et surtout lire la règle ci-dessous)).

#### Matériel



Chaque carte est composée de 3 Carrés. Certains Carrés sont composés de 3 couleurs différentes (cartes Standard à rayures ou cartes Départ).

#### Préparation d'une manche

Mélanger et étaler face cachée sur la table les différents types de cartes.

Tirer 3 cartes Départ au hasard et les poser au centre au la table, légèrement décalées, comme sur l'exemple à côté.

Chaque joueur tire une carte Poison et 5 cartes Standard (4 seulement à 5 joueurs) qu'il garde en main, visibles de lui seul. Toutes les cartes restantes sont écartées et ne seront pas utilisées pour cette partie.

L'Oya (le joueur qui commence) est celui avec les vêtements les plus colorés.

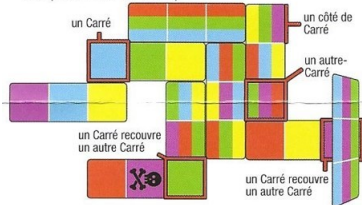


#### Déroulement d'une partie

Chaque joueur à tour de rôle, durant toute la partie, doit poser une de ses cartes en main en respectant une de ces deux règles :

1/ au moins un côté d'un Carré de la carte posée doit toucher un côté d'un Carré d'une carte déjà présente et cela sans recouvrir aucune carte déjà présente.

2/ un Carré (et un seul) de la carte posée doit recouvrir un Carré d'une carte déjà présente. (2, 3 ou 4 cartes peuvent ainsi s'empiler sur le même Carré).



#### Fin de partie

La partie s'arrête dès que chaque joueur n'a plus qu'une carte en main.

Cette carte est sa carte Score et seules les 3 couleurs présentes dessus lui rapportent des points.

Chaque couleur rapporte autant de points que la plus grande surface non-empoisonnée de cette couleur.

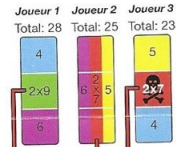
Chaque tiers de Carré rapporte un point, chaque Carré rapporte 3 points.



De plus, la couleur au centre de la carte Score compte double (la couleur du Carré central (avec ou sans poison) ou la couleur de la rayure centrale).

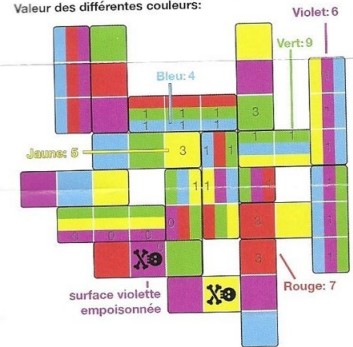
En cas d'égalité, l'Oya, ou le joueur à égalité le plus proche de lui dans le sens du tour l'emporte.

Dans cet exemple à 3 joueurs, le Joueur 1 l'emporte avec 28 points.



Rappel: la couleur au centre de la carte Score compte double !

Valeur des différentes couleurs:



Pour toute question sur ce jeu, vous pouvez nous joindre à [oya@oya.fr](mailto:oya@oya.fr) ou au 01 47 07 59 59.