

illusion

Wolfgang Warsch



Joueurs : 2 à 5 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 15 min.



Quelle quantité de couleur vois tu vraiment ?

Contenu

12 cartes flèche

98 cartes couleur



3 rouges, 3 jaunes,
3 vertes et 3 bleues

Recto

Verso

Sur le recto de cette carte couleur, on voit le pourcentage de chaque couleur que comporte la carte.

Remarque : Le pourcentage correspond à la surface blanche imprimable (le cadre gris ne compte pas).

Principe du jeu

À chaque tour, une flèche indique **avec quelle couleur** on joue. On pose une série de cartes derrière la flèche, sachant que **le pourcentage de couleur en question** doit être **croissant** carte après carte, dans le sens de la flèche (ou au même niveau).



Le pourcentage de vert doit être de plus en plus élevé carte après carte. Juste à côté de la flèche, on voit très peu de vert, puis de plus en plus. Sur la troisième carte, il y a relativement beaucoup de vert, et sur la carte tout à droite, il y en a vraiment beaucoup. Jusqu'ici, tout est correct !

Quand le tour d'un joueur arrive, soit il doute que **l'ensemble de la série déjà formée** soit correct, soit il pioche **une nouvelle carte couleur** dans la pile et la place à son tour dans la série (en espérant la placer au bon endroit).

Préparation de la partie

Mélangez les **12 cartes flèche** et placez-les **en pile, face cachée** au bord de la table. La première carte flèche est révélée et placée **face vers le haut** au milieu de la table. Mélangez également les **98 cartes couleur** et placez-les en pile **côté couleur vers le haut** sur le bord de la table, à côté des cartes flèches. Tirez la première carte couleur de la pile et placez-la face vers le haut à côté de la flèche, au milieu de la table.

Attention : Personne ne doit voir le verso de la carte couleur (indication des pourcentages).



La première carte flèche (rouge) est révélée et placée au milieu de la table. La première carte couleur de la pile est placée à côté de la flèche.

Déroulement de la partie

Le premier joueur est tiré au sort. Il prend la première carte de la pioche de cartes couleur et doit la placer à gauche ou à droite de la carte couleur qui vient d'être posée à côté de la carte flèche.

Très important : Personne ne doit voir le recto où sont indiqués les pourcentages de couleurs.



Tristan prend la première carte couleur de la pioche et la place à gauche de la carte qui se trouvait déjà sur la table. Ainsi, il indique qu'il pense que le pourcentage de rouge va croissant de gauche à droite.

C'est maintenant au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre de dire s'il pense que **l'ensemble** de la série formée **est juste** ou s'il **doute** de l'exactitude de **l'ensemble** de la série.

→ S'il pense que l'ensemble de la série est **juste**, il prend la première carte couleur de la pile et l'ajoute à la série, tout à gauche, tout à droite ou entre les deux cartes. Lorsqu'une carte est ajoutée, les cartes doivent être correctement replacées.

Remarque : Il est interdit de mélanger par la suite des cartes déjà posées.



Sarah prend la prochaine carte couleur de la pioche et la place entre les deux cartes qui se trouvaient déjà sur la table.

C'est ensuite au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre de dire si, de son côté, il pense que **l'ensemble** de la série formée **est juste** ou s'il **doute** de l'exactitude de **l'ensemble** de la série. Tant que personne n'émet de doute, on continue comme indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre, et la série s'étoffe d'une carte à chaque joueur.



Ensuite, Baptiste et Sophie jouent à leur tour et ajoutent chacun une carte couleur à la série.

→ Si c'est le tour d'un joueur et qu'il ne pense pas que la série soit juste, il le dit tout haut et annonce « j'en doute ». Dans ce cas, toutes les cartes qui ont été posées sont retournées, et on vérifie à l'aide des pourcentages si la série était correcte ou

non. **La série est considérée comme correcte** lorsque les pourcentages de la couleur de la flèche sont de plus en plus élevés de la gauche vers la droite.

Attention : Si deux cartes voisines affichent le même pourcentage, cela est considéré comme correct.



Tristan ne croit pas que la série soit juste et annonce qu'il doute. On retourne les cinq cartes. Et en effet, un 11 % (plus petite valeur) suit un 16 % : il y a une erreur.

- Si le joueur **avait raison de douter**, s'il y avait donc une erreur dans la suite (quelle que soit la personne ayant commis l'erreur !), il reçoit la carte flèche en récompense. **Tristan avait raison de douter, il reçoit la carte flèche rouge en récompense.**
- Si le joueur **a douté à tort**, (la série était donc correcte), c'est le joueur ayant placé la dernière carte couleur juste avant le joueur qui a douté, qui reçoit la carte flèche.

Suite et fin de la partie

On retire toutes les cartes couleur de la table car elles ne sont plus utiles. Un nouveau tour s'ouvre. La préparation et le déroulement de la partie sont exactement identiques à ce qui a été décrit précédemment. Le nouveau tour commence par le joueur qui a reçu la carte flèche. Les joueurs continuent les tours jusqu'à ce que quelqu'un ait 3 cartes flèche : c'est ce joueur qui a gagné. Bien entendu, il est également possible de jouer 12 tours. Dans ce cas, c'est le joueur ayant gagné le plus de cartes flèche qui gagne.