

- **Contenu** : 52 cartes (24 attaques & 28 protections)
- **Nombre de joueurs** : 3/4 joueurs (prévoir 2 jeux à partir de 5 joueurs)
- **Distribution** : 7 cartes par joueur, le reste constitue la pioche. A côté de la pioche se trouve la pile de défausse. Commence le joueur se situant sur la gauche de celui qui a distribué les cartes.

■ Comment jouer et conditions de victoire

Le premier joueur n'ayant plus de cartes en mains et dont toutes les attaques qu'il a reçues sont couvertes remporte la partie.

A chaque tour, vous pouvez jouer une carte de votre jeu et/ou piocher une carte dans la pile ou utiliser la dernière carte de la défausse (mouvements autorisés ci-dessous).

	Jouer directement	Piocher une carte et jouer	Utiliser la dernière carte défaussée
Attaquer un autre joueur	OK	OK	OK
Vous protéger d'une attaque	OK	OK	OK
Protéger un autre joueur	OK	OK	OK
Faire un échange	OK	OK	OK
Passer votre tour		OK	
Défausser une carte		OK	

■ Attaque couverte couverte non couverte

Une attaque est couverte lorsque les points de protection sont supérieurs ou égaux aux points d'attaque.



Protection de base



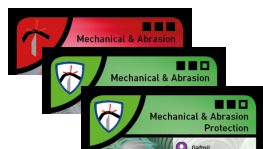
Protection supérieure
(surprotection)



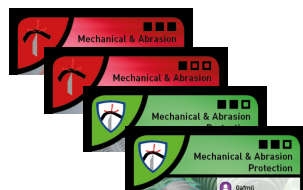
Joker (attaques rouges uniquement)



1 défense peut couvrir 2 attaques



2 défenses (placées l'une après l'autre)



Toute autre combinaison

■ Attaques

Placer une carte **rouge** ou **orange** face à un adversaire.

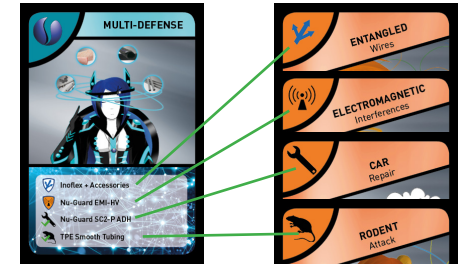


■ Protections

Placer une **protection DELFINGEN** adaptée (carte verte avec même pictogramme ou un **JOKER** sur la carte d'attaque rouge).



Ou placer une **MULTI-DEFENSE** sur les cartes **orange**.



■ Comment faire un échange

Si un adversaire a surprotégé une attaque, à votre tour, vous pouvez échanger cette carte qui surprotège avec une carte de moindre valeur mais qui, néanmoins, couvre l'attaque subie par votre adversaire. Vous devez utiliser cette carte forte pour vous protéger d'une attaque que vous subissez.

