

Informations : Jeu de base

1

Prenez une bille de votre réserve et placez-la sur votre case de départ, OU déplacez une de vos billes d'une case en avant.

4

Reculez de quatre cases.

7

Déplacez autant de vos billes que vous voulez d'un total de 7 cases. Vous pouvez faire sortir une bille adverse en passant par dessus. Vous pouvez vous déplacer en avant et en arrière dans vos cases d'arrivée libres.

8

Déplacez-vous de huit cases en avant OU faite passer un tour à votre adversaire de gauche qui doit défausser une carte. **Cette carte n'a pas de valeur si vous n'avez pas de billes sur la piste.**

13

Prenez une bille de votre réserve et la placer sur la case de départ, OU déplacez une de vos billes de treize cases.

TRICKSER

Echangez la position de deux billes de n'importe quelle couleur. **Cette carte n'a pas de valeur si vous n'avez pas de billes sur la piste.**

TAC

Annulez l'action précédente de votre adversaire et utilisez sa carte pour vous-même.

Informations : Jeu de base

1

Prenez une bille de votre réserve et placez-la sur votre case de départ, OU déplacez une de vos billes d'une case en avant.

4

Reculez de quatre cases.

7

Déplacez autant de vos billes que vous voulez d'un total de 7 cases. Vous pouvez faire sortir une bille adverse en passant par dessus. Vous pouvez vous déplacer en avant et en arrière dans vos cases d'arrivée libres.

8

Déplacez-vous de huit cases en avant OU faite passer un tour à votre adversaire de gauche qui doit défausser une carte. **Cette carte n'a pas de valeur si vous n'avez pas de billes sur la piste.**

13

Prenez une bille de votre réserve et la placer sur la case de départ, OU déplacez une de vos billes de treize cases.

TRICKSER

Echangez la position de deux billes de n'importe quelle couleur. **Cette carte n'a pas de valeur si vous n'avez pas de billes sur la piste.**

TAC

Annulez l'action précédente de votre adversaire et utilisez sa carte pour vous-même.

Informations :

Jeu avec les cartes « maîtres »

Les cartes « maîtres » peuvent être jouées même si vous n'avez pas de billes sur la piste (sauf le guerrier).

The jester ou der Narr (le fou)

Si **le fou** est joué, tous les joueurs doivent se passer toutes leurs cartes, faces cachées, d'un joueur vers la droite. Le joueur qui a posé **le fou** rejoue immédiatement.

The angel ou der Engel (l'ange)

Le joueur qui joue **l'ange** doit prendre une bille de la réserve du joueur suivant et la placer sur la case de départ de celui-ci. Si toutes les billes de ce joueur sont en jeu, il doit déplacer l'une d'entre elles de 1 ou 13 cases en avant.

The warrior ou der Krieger (le guerrier)

Lorsque vous jouez **le guerrier**, vous devez sortir de la piste la prochaine bille qui se trouve devant vous et prendre sa place.

The devil ou der Teufel (le diable)

Le diable vous permet de regarder les cartes du joueur assis à votre gauche et de jouer un tour à sa place avec une de ses cartes.

Informations :

Jeu avec les cartes « maîtres »

Les cartes « maîtres » peuvent être jouées même si vous n'avez pas de billes sur la piste (sauf le guerrier).

The jester ou der Narr (le fou)

Si **le fou** est joué, tous les joueurs doivent se passer toutes leurs cartes, faces cachées, d'un joueur vers la droite. Le joueur qui a posé **le fou** rejoue immédiatement.

The angel ou der Engel (l'ange)

Le joueur qui joue **l'ange** doit prendre une bille de la réserve du joueur suivant et la placer sur la case de départ de celui-ci. Si toutes les billes de ce joueur sont en jeu, il doit déplacer l'une d'entre elles de 1 ou 13 cases en avant.

The warrior ou der Krieger (le guerrier)

Lorsque vous jouez **le guerrier**, vous devez sortir de la piste la prochaine bille qui se trouve devant vous et prendre sa place.

The devil ou der Teufel (le diable)

Le diable vous permet de regarder les cartes du joueur assis à votre gauche et de jouer un tour à sa place avec une de ses cartes.