

## RÉSUMÉ DE VOTRE TOUR DE JEU :

❶ - **Retournez une tuile de la pioche face visible**, si aucune n'est face visible.

❷ - **Piochez**, l'une après l'autre, **2 tuiles** ou **3 tuiles si votre chevalet est vide**.

«**Arc-en-ciel**» : Immédiatement après la pioche de toutes vos tuiles, si vous avez sur votre chevalet 5 tuiles ou plus, dont tous les Animaux sont différents et sans Joker, annoncez «Arc-en-ciel» et piochez une tuile supplémentaire. Ceci ne peut être réalisé qu'une fois par tour, après la pioche.

❸ - **Réalisez autant d'actions que vous le souhaitez** (ou le pouvez).

Chaque action peut être réalisée plusieurs fois (à l'exception de l'Action Spéciale). Les **Trèfles sont des Jokers** et peuvent remplacer n'importe quel Animal.

⚠ **RÈGLE D'OR** Une **famille** d'Animaux posée sur la table ne peut :  
• **Ni être rassemblée** avec une autre famille du même Animal.  
• **Ni être divisée**.

⊕ **Commencer une famille** : Depuis votre chevalet, posez une famille d'au moins **2 Animaux identiques**, à condition que vous ne l'avez pas déjà devant vous.

↑ **Agrandir une famille** : Depuis votre chevalet, ajoutez une tuile pour agrandir une famille posée devant vous.

«**Sept !**» : Chaque fois qu'une de vos familles atteint **au moins 7 tuiles**, prenez un **jeton 7** et conservez-le près de votre chevalet, face **+1** visible.

«**Double Sept !**» : Si vous êtes le **premier** à obtenir une **deuxième famille** d'au moins 7 tuiles, **prenez aussi le jeton 77**.

**La fin de partie est déclenchée** et chacun des **autres joueurs** aura un **dernier tour** avant la fin de partie et le comptage des points.

↻ **Échanger une famille** : Échangez une de vos familles d'Animaux avec celle d'un joueur, à condition que les deux familles contiennent **exactement le même nombre de tuiles**.

✿ **Récupérer un Joker** dans une famille déjà posée sur la table : Depuis votre chevalet, prenez une tuile **Animal correspondant** à cette famille. Remplacez le Joker par cette tuile et posez le Joker sur votre chevalet.

★ **Action Spéciale « Deux contre Un »** : **1 fois par tour maximum**. Défaussez **2 tuiles** de votre chevalet, faces visibles, sur la pioche. Puis, **piochez** une **autre tuile** de la pioche, visible ou cachée.

❹ - **Fin du tour** : Votre tour se termine si **votre chevalet est vide**, ou lorsque vous décidez de **passer**.

⚠ Si vous avez **6 tuiles ou plus** sur votre chevalet, vous devez en **défausser une et une seule**. Cette tuile est **retirée du jeu**, face visible.