

The Blue Lion



But du jeu : The Blue Lion est un diamant bleu convoité. **Arsène Lupin ou Lady X** doit être le **1^{er}** à **remporter 7 PV** (point de victoire). Pour obtenir des PV, il faut **réaliser des alignements de 3 tuiles** (comme indiqué sur les aides de jeu), qui permettent de **voler le diamant bleu** ou de **livrer son adversaire à la police**.

Préparation :

- Mettre **les diamants sur le coté**. Ceux-ci **représentent les PV**.
- Donner **1 tuile « aide de jeu »** à **chaque joueur**.
- **Mélanger et lancer en l'air sur la table, les 6 tuiles** qui sont **recto verso** avec : Arsène, Lady X, le policier et le Blue Lion. (Chaque image est représentée 3 fois (avec au dos, 1 des 3 autres images)).



Déroulement du jeu :

► PHASE 1 : FORMER UNE FILE DE 6 TUILES

- Le 1^{er} joueur **choisit 1 des 6 tuiles** et la place au centre de la table **comme DEMARRAGE DE LA FILE de 6 tuiles**.
 - **Soit sur la face VISIBLE**, comme elle est tombée.
 - **Soit sur la face CACHEE** mais dans ce cas, **sans l'avoir regardée auparavant !**
 - > Le joueur **s'il fait ce choix de la retourner, doit DECIDER DE QUEL COTE il met sa carte AVANT de la retourner !**
- L'autre joueur fait de même en posant **à l'UNE OU L'AUTRE EXTREMITÉ DE LA FILE** et ainsi de suite.

!! Si un joueur trouve que la situation est trop favorable à son adversaire, il peut passer son tour. Plus personne ne pourra désormais passer son tour lors de cette partie !!

► PHASE 2 : DEPLACER OU RETOURNER UNE TUILE DE LA FILE

1 fois que la file de 6 tuiles est terminée, le joueur doit choisir 1 de 3 ACTIONS SUIVANTES :

- soit **DEPLACER 1 TUILE D'1 EXTREMITÉ à l'AUTRE SANS LA RETOURNER**.
- soit **ECHANGER LA PLACE DE 2 TUILES CENTRALES CONTIGÜES SANS LES RETOURNER**.
- soit **RETOURNER 1 TUILE SANS L'AVOIR REGARDÉE AVANT**.

► PHASE 3 : QUAND UNE COMBINAISON EST OBTENUE.

Dès qu'un joueur en phase 1 et 2 obtient une combinaison, il prend ses PV correspondants en diamants bleus. **!! Si vous créez une combinaison pour votre adversaire il prend les PV correspondants !**

Comment marquer des points

Encadrer un personnage adverse = 1 point.

Encadrer un diamant = 2 points.

Aligner les 3 Tuiles Blue Lion = 3 points.



- > La **TUILE CENTRALE DE LA COMBINAISON** est momentanément **RETIREE DE LA FILE** sans être retournée.
- > Le joueur suivant joue **D'ABORD** son tour normalement avec les 5 tuiles restantes comme en PHASE 2 (en faisant 1 des 3 actions)
- > Puis termine **ENSUITE** son tour en replaçant la tuile écartée comme en PHASE 1 (à l'une des extrémités de la file, et en la retournant s'il le souhaite)

!! Personne ne reçoit les PV même si une combinaison gagnante est réalisée grâce à la remise en jeu de la 6^{ème} carte « tuile » !

!! Il est possible de réaliser 2 ALIGNEMENTS GAGNANTS EN MEME TEMPS ! : Les 2 cartes centrales sont retirées et le joueur suivant joue avec 4 tuiles et il replacera les 2 tuiles aux extrémités selon son choix (mais toujours sans marquer de PV à ce moment là).

!! Si le joueur fait un ALIGNEMENT GAGNANT AVEC CES 5 TUILES, les PV sont marqués, la tuile centrale est momentanément écartée et la tuile écartée AU TOUR PRECEDENT est replacée.

Fin du jeu : aussitôt que l'un des 2 adversaires a 7 PV.