



Les Trois Mousquetaires

*Le rouge bat le jaune, le jaune bat le bleu,
et le bleu bat le rouge. À chaque défaite,
tu choisis une nouvelle couleur.*



6+



8+



Smart-
sleeves

Préparation

- ✕ Prendre quelques cartes des Smartsleeves.
- ✕ Les répartir sur le terrain de jeu.

Règles du jeu

- ✕ Ta manette Picoo s'allume en rouge, bleu ou jaune.
- ✕ Approche-toi d'un joueur d'une autre couleur.
Un duel commence!
- ✕ Voici comment le gagnant est désigné :
 - Le rouge bat le jaune
 - Le jaune bat le bleu
 - Le bleu bat le rouge
- ✕ Le gagnant garde sa couleur. Il peut maintenant provoquer quelqu'un d'autre en duel.
- ✕ Tu as perdu? Scanne une carte pour obtenir une nouvelle couleur.



- ✖ Si tu perds trois fois de suite, tu deviens un caméléon. Un caméléon gagne contre tout le monde, sauf contre les autres caméléons.
- ✖ Tu es un caméléon et tu as gagné deux duels? Tu redeviens alors un joueur normal.

Fin du jeu

- ✖ Tu gagnes un point pour chaque duel remporté.
- ✖ Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Couleurs et interaction



Rouge, bleu, jaune
mousquetaire



Rouge, bleu, jaune clignotant
caméléon



Violet clignotant
duel perdu, scanne une carte



Vert clignotant + son + vibration
gagnant



Rouge clignotant + son + vibration
perdant



Pour le manuel le plus
à jour, visitez:
www.picoo.com/games/