RÈGLES

MISE EN PLACE

Ajoutez les 14 nouvelles cartes Géant à celles du jeu de base, puis mélangez-les.

Vous pouvez également ajouter l'extension *Flower Power* qui permet notamment de jouer jusqu'à 6.

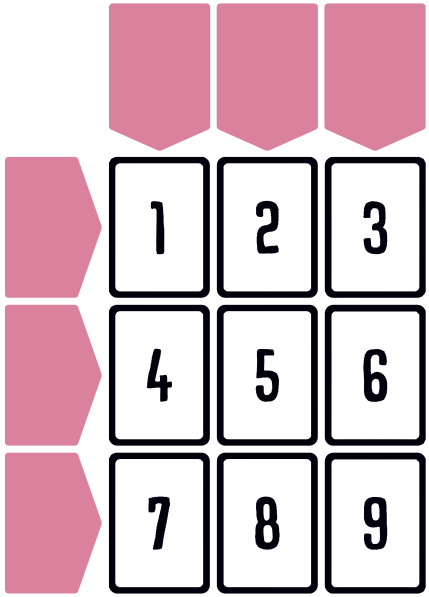
TOUR DE JEU

Le tour de jeu suit les règles habituelles. À votre tour, vous pouvez prendre une carte de *Little Giants*, parmi celles révélées au centre de la table, s'il y en a. Mais elle ne se place **pas** sur l'un des 9 emplacements de votre aire de jeu ! Selon le sens de sa flèche, vous devez la poser :

▼ en haut **(dans l'alignement d'une colonne)**

OU

▶ à gauche **(dans l'alignement d'une ligne).**



Une carte placée ne peut pas être déplacée.

Note : vous devez toujours attribuer votre carte Géant à une ligne ou à une colonne, même si votre aire de jeu est encore très peu remplie, voire vide. Dans ce cas, annoncez à haute voix la ligne ou la colonne à laquelle vous l'attribuez.

Il ne peut y avoir qu'**une seule carte Géant par ligne et par colonne.** Si vous en prenez une, mais que vous avez déjà trois cartes Géant avec ce type de flèche (ligne ou colonne), retournez-la face cachée. Puis, placez-la sur un emplacement vide parmi les 9 de votre aire de jeu, comme s'il s'agissait d'une carte face cachée du jeu de base (voir le cas 3 des règles du jeu de base).



DÉCOMPTE

Les cartes Géant ont une couleur, certaines sont multicolores. Lors du décompte des points, celles que vous avez placées comptent, que ce soit pour votre zone de couleur ou pour les cartes spéciales.

D'autre part, chaque carte Géant vous rapporte un bonus détaillé ci-contre.



Elle vous rapporte 3 spirales pour chaque **carte validée** dans sa colonne.



Elle vous rapporte 4 spirales pour chaque carte face visible **sans spirale** dans sa colonne. Pour qu'une carte soit considérée sans spirale, elle ne doit avoir AUCUNE spirale représentée dessus. Voir exemples ci-dessous :





Elle vous rapporte 2 spirales pour chaque carte face visible de la **couleur indiquée** dans sa ligne. Elle rapporte donc elle-même 2 spirales puisqu'elle est de la couleur indiquée.



Elle **annule toutes les croix** sur les cartes face visible de sa ligne (peu importe la provenance des croix).



Elle vous rapporte 2 ou 3 spirales, selon ce qui est indiqué, pour chaque carte face visible qui n'est **pas validée** dans sa ligne ou sa colonne.

CALCULEZ VOTRE SCORE

Pour calculer votre score, vous pouvez télécharger notre application Bombyx Score :

RULES

GAME SETUP

Add the 14 new *Little Giants* cards to the base game and shuffle them together.

The *Flower Power* expansion can also be added, which allows play with up to 6 players.

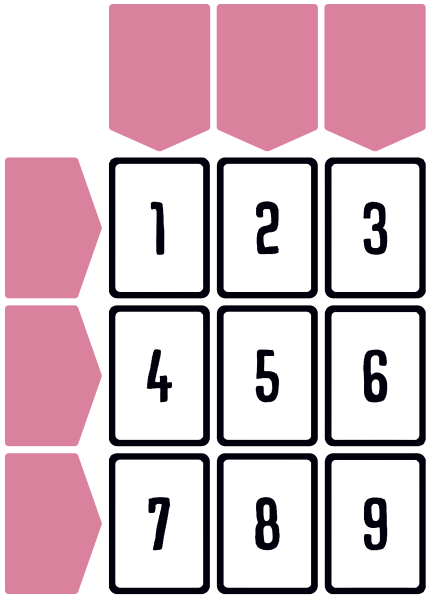
GAME TURNS

The game turn follows the usual rules. On your turn, you may take one of the *Little Giants* cards if any are revealed in the center of the table. However, this card is **not** placed in one of the 9 spaces in your playing area! Depending on the direction of its arrow, you must place it:

▼ at the top **(aligned with a column)**

OR

▶ on the left **(aligned with a row).**



Once placed, a card cannot be moved.

Note: You must always assign your Giant card to a row or column even if your playing area is still mostly empty or completely empty. In these cases, announce aloud which row or column you are assigning the card to.

There must **only be one Giant card for each row and column.** If you take one but you already have three Giant cards with that type of arrow (row or column), flip the card facedown and place it on any empty space among the 9 spaces of your playing area, as if it were a facedown card from the base game (see case 3 in the base game rules).



SCORING

The Giant cards have a color like other cards, and some are multi-colored. During scoring, these cards are taken into account both for your color zones and for special cards.

In addition, each Giant card earns you a bonus as detailed below:



This card earns you 3 spirals for each **validated card** in its column.



This card earns you 4 spirals for each faceup card in its column **that has no spirals.** For a card to have no spirals, it must show NONE of the spiral symbols. Examples are shown below.





This card earns you 2 spirals for each faceup card in its row that is the **indicated color.** It earns 2 spirals for itself, since it is of the indicated color.



This card **cancels all crosses** on faceup cards in its row (regardless of where those crosses come from).



This card earns you 2 or 3 spirals (as shown) for each faceup card in its row or column that is **not validated.**

CALCULATING YOUR SCORE

To calculate your score, you can download our app Bombyx Score: