

REINER KNIZIA Equinox

Aux confins d'une forêt vierge, des créatures fantastiques se sont rassemblées pour célébrer l'équinoxe. Dans une compétition amicale et relevée, ces créatures s'affrontent en utilisant leurs pouvoirs magiques avec pour objectif de continuer à exister dans les contes et les fables qui raconteront leurs exploits. Trois d'entre elles triompheront, les autres sombreront dans l'oubli. Quelles créatures entreront dans la légende ?

But du jeu

Gagner le plus de points en misant sur les créatures qui finiront le tournoi. Plus une prédiction est placée tôt, plus elle rapportera de points. Par contre, plus vous misez sur une créature, plus vos adversaires auront intérêt à l'éliminer. À la fin de la partie, le joueur dont les prédictions rapportent le plus de prestige est le vainqueur.

Matériel



Cartes Champion (x14) : Ces cartes représentent les créatures qui participeront au tournoi. Chaque créature possède un pouvoir spécial, lequel est activé lorsque son **contrôleur** (voir l'encadré à la page 5) joue une carte Créature du même type.

Cartes Créature (x154) : Ces cartes représentent les compétiteurs du tournoi. Chacune des 14 créatures compte un ensemble de 11 cartes Créature, numérotées de 0 à 10 dans le coin supérieur gauche. Ce nombre représente la **valeur de force** d'une carte Créature.



Cartes Caméléon (x11) : Bien qu'il ne participe pas officiellement à la compétition, cet être aux mille visages se joint au chaos du tournoi et n'hésitera pas à prendre l'apparence d'une autre créature, aidant ou nuisant à celle-ci. Ces cartes ont une valeur de force variant de 0 à 10, tout comme les cartes Créature. Elles annulent momentanément les pouvoirs spéciaux des créatures dont elles prennent l'apparence (voir à la page 5). **Note** : Il n'y a pas de carte Champion correspondant au caméléon.

Cartes Arbre (x3) : Les doyens de la forêt veillent au bon déroulement de la compétition. Ces cartes ont des effets variés lorsqu'elles sont jouées.



Cartes Rangée (x6) : Ces cartes identifiables par les icônes (D, B, C, A, E) servent à distinguer les différentes manches tout en rappelant la valeur des prédictions placées dans leurs rangées respectives.

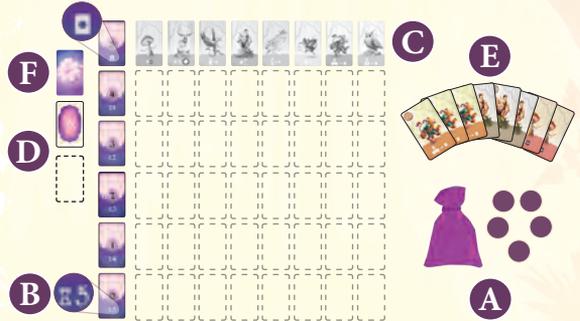
Cartes Disparition (x11) : Ces cartes indiquent les créatures éliminées au fil des manches.



Cailloux Prédiction (x25) et sacs (x5) : Ces jetons (5 dans chacune des couleurs) servent à placer des mises sur les créatures participant au tournoi.

Les sacs permettent d'identifier la couleur correspondant à chaque joueur.

Mise en place



1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 **cailloux Prédiction** et le **sac** de cette couleur **A**. Chaque joueur place ses 5 cailloux et son sac devant lui. Remettez dans la boîte les cailloux et les sacs des couleurs non utilisées.
2. Choisissez 8 des 14 **cartes Champion** que vous utiliserez pour cette partie (d'un commun accord ou aléatoirement). Remettez dans la boîte les cartes Champion non utilisées ainsi que les cartes Créature correspondantes, car elles ne serviront pas pour cette partie.
3. Sur la surface de jeu, formez une colonne (ligne verticale) avec les **cartes Rangée** en plaçant tout d'abord la carte **D**, suivie des autres **B**, en dessous, en ordre croissant de **C** à **E**. Ensuite, à droite de la carte **D**, formez une rangée (ligne horizontale) avec les 8 cartes Champion sélectionnées en les plaçant, face visible, une à la suite de l'autre **C**. L'ordre des cartes Champion n'a pas d'importance.
4. Mélangez les **cartes Créature** restantes avec les **cartes Caméléon** et les **cartes Arbre** pour former une pioche face cachée. Disposez la pioche à proximité de la surface de jeu et réservez également un espace pour la défausse **D**. Chaque joueur pioche 8 cartes, face cachée, pour constituer sa main **E**. Les joueurs peuvent consulter secrètement leurs cartes.
5. Gardez les **cartes Disparition** à portée de main **F**.
6. Le premier joueur est celui dont la date d'anniversaire est la plus rapprochée du prochain équinoxe*.

* **Équinoxe** : Chacune des deux périodes de l'année où, le soleil passant par l'équateur, le jour à une durée égale à celle de la nuit, d'un cercle polaire à l'autre. Dans l'hémisphère Nord, l'équinoxe de printemps a lieu autour du 21 mars et l'équinoxe d'automne, autour du 23 septembre.

Aperçu du jeu

La partie se déroule en 5 manches ⌚. Chaque manche est divisée en un ou plusieurs tours pour chaque joueur. Le jeu se joue en sens horaire en commençant par le premier joueur. À chaque tour, une carte est jouée, remplissant éventuellement la rangée actuelle. Une manche se termine lorsqu'une créature est éliminée de la rangée actuelle.

Le tour d'un joueur est divisé en 5 phases :

- Phase 1 : Placer ou Révéler une prédiction.
- Phase 2 : Jouer une carte.
- Phase 3 : Défausser des cartes de sa main.
- Phase 4 : Piocher des cartes pour refaire sa main à 8 cartes.
- Phase 5 : Élimination d'une créature, s'il y a lieu.

Important :

Si vous placez une **prédiction secrète** lors de la phase 1, sautez la phase 2 et passez directement à la phase 3.

Carte créature



Déroulement de la partie

Phase 1

Placer ou Révéler une prédiction

Vous pouvez miser sur une créature dans l'espoir qu'elle soit encore en jeu à la fin de la partie. Plus une prédiction est placée tôt, plus elle rapportera de points de prestige (PP) à la fin de la partie si la créature termine le tournoi.

Durant cette phase, choisissez l'une des options suivantes :

- A) Placer une prédiction normale
- B) Placer une prédiction secrète
- C) Révéler une prédiction secrète
- D) Passer cette phase

A) Placer une prédiction normale : Choisissez un emplacement sans caillou au croisement de la rangée actuelle et de la colonne d'une créature encore en jeu. Prenez un de vos cailloux Prédiction disponibles et posez-le directement sur cet emplacement s'il est vide, ou dans le coin supérieur droit de la carte s'y trouvant.

- Il ne peut y avoir qu'une seule mise par créature par manche.
- La valeur d'une mise dépend de la manche où elle a été placée (voir à la page 4).
- **Important :** Un joueur ne peut faire qu'une prédiction avec chacun de ses cailloux au cours d'une partie. Un caillou posé ne peut pas être repris par son propriétaire à moins d'activer le pouvoir de *Lichen*.

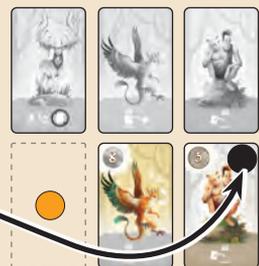
Exemple :

Christophe veut miser sur *Panache*. Il place son caillou Prédiction au croisement de la rangée actuelle et de la colonne de *Panache*. Il n'est plus possible de miser sur cette créature lors de cette manche.



Exemple :

À son tour, *Laurence* veut miser sur *Bicéphale*. Elle place son caillou Prédiction au croisement de la rangée actuelle et de la colonne de *Bicéphale*, directement sur la carte s'y trouvant. Il n'est plus possible de miser sur cette créature lors de cette manche.



OU

B) Placer une prédiction secrète : DURANT LA PREMIÈRE MANCHE SEULEMENT 🎲, vous pouvez aussi choisir de placer une prédiction secrète. Dans ce cas, choisissez une **carte Créature** de votre main, placez-la face cachée devant vous, prenez un de vos cailloux Prédiction disponibles et posez-le sur le dos de cette carte.

Vous ne pouvez pas jouer de carte durant le tour où vous placez une prédiction secrète. Sautez la phase 2 et passez directement à la phase 3.

- La carte Créature indique la créature sur laquelle la prédiction secrète a été placée.
- Une prédiction secrète peut aussi être placée sur une créature sur laquelle une prédiction normale (ou secrète) a déjà été placée durant la première manche.
- Une prédiction secrète vaut 5 PP à la fin de la partie si la créature correspondante n'a pas été éliminée.
- Un joueur ne peut faire qu'une **seule prédiction secrète** par partie.
- **Rappel** : Les cartes Caméléon et les cartes Arbre ne sont pas des cartes Créature. Vous **ne pouvez pas** placer une prédiction secrète sur ces types de cartes.

Exemple :

Stéphane souhaite faire une prédiction secrète.

Il prend une carte de sa main, la place face cachée devant lui et pose un de ses cailloux Prédiction disponibles dessus.



OU

C) Révéler une prédiction secrète : Au lieu de placer une prédiction, vous pouvez choisir de révéler votre prédiction secrète. Dans ce cas, révélez la carte Créature se trouvant sous votre caillou Prédiction et défaussez-la. Placez votre caillou Prédiction sur la **carte Champion** correspondante (de la rangée 🎲).

Révéler votre prédiction secrète peut vous aider à devenir le contrôleur d'une créature (voir à la page 4).

Une prédiction secrète révélée a une valeur prestige de 5.

- Lorsqu'un joueur joue la carte Arbre L'Ancêtre, celle-ci peut vous obliger à révéler votre prédiction secrète même si ce n'est pas votre tour.
- Révéler une prédiction secrète ne vous empêche pas de jouer une carte ce tour-ci.
- Il est possible que plusieurs joueurs aient placé une prédiction secrète sur la même créature. Dans ce cas, il est possible de placer des cailloux de différents joueurs sur une même carte Champion.

Exemple :

Maryse souhaite révéler sa carte prédiction secrète. Elle enlève le caillou Prédiction et retourne sa carte, face visible.



Elle pose le caillou Prédiction sur la carte Champion correspondante.



Puis elle défause sa carte Créature.



OU

D) Passer cette phase : Vous pouvez choisir de ne pas effectuer d'action lors de cette phase.



Valeur des prédictions

Chaque joueur a 5 mises, représentées par ses 5 cailloux Prédiction, qu'il peut placer durant la partie. À la fin de la partie, une prédiction rapporte des PP si elle est placée sur une créature encore en jeu après les 5 manches du tournoi. Chaque prédiction rapporte une certaine valeur de prestige à la fin de la partie selon la manche durant laquelle elle a été placée. La valeur de prestige de chaque manche est indiquée sur la carte Rangée correspondante.

À la fin de la partie, une prédiction secrète, dont le caillou Prédiction se retrouve sur une carte Rangée , vaut 5 PP si la créature correspondante n'a pas été éliminée.

Carte Rangée



Le contrôleur

Le contrôleur d'une créature est le joueur qui a placé le total de valeur de prestige le plus élevé dans la colonne correspondante.

- Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la plus forte valeur de prestige sur une créature, personne ne contrôle cette créature.
- Les prédictions secrètes ne comptent pas dans le total de la valeur de prestige sauf si elles ont été révélées.

Exemple :

Maryse a placé une prédiction sur Plume de velours aux manches 1 et 2, ce qui lui donne une valeur totale de prestige de 7 (4 pour la prédiction à la manche 1, plus 3 pour la prédiction à la manche 2).



À moins qu'un autre joueur n'ait un total de valeur de prestige égal ou supérieur à 7 sur cette créature, Maryse contrôle Plume de velours et elle peut activer le pouvoir spécial de celui-ci à chaque fois qu'elle joue une carte Créature de Plume de velours.

$$4 + 3 = 7$$



Phase 2

Jouer une carte

Au cours d'une manche, des cartes sont jouées dans les colonnes identifiées par les cartes Champion, alignées horizontalement avec la carte Rangée actuelle. Ces cartes forment la rangée actuelle. Dans la rangée actuelle, on joue les nouvelles cartes de façon à recouvrir les éventuelles cartes déjà posées. La carte du dessus d'une pile détermine la valeur de force de cette créature pour cette manche. Durant cette phase, choisissez l'une des options suivantes :

- A) **Jouer une carte Créature**
- B) **Jouer une carte Caméléon**
- C) **Jouer une carte Arbre**
- D) **Passer**

Note : vous ne pouvez jouer de carte au tour où vous avez fait votre prédiction secrète.

A) Jouer une carte Créature : De votre main, placez une carte Créature au croisement de la rangée actuelle et de la colonne de la créature correspondante.

- Vous ne pouvez pas jouer une carte d'une créature éliminée.
- Si une autre carte se trouve déjà dans cet emplacement, posez la nouvelle carte par-dessus. Seule la carte du dessus de cette pile compte.
- Si un caillou Prédiction se trouve sur cet emplacement, glissez votre carte Créature sous ce caillou.
- Personne n'a le droit de consulter les cartes recouvertes.

Pouvoir spécial

Lorsque vous jouez une carte Créature, ET QUE VOUS ÊTES LE CONTRÔLEUR DE CETTE CRÉATURE, vous pouvez immédiatement utiliser le pouvoir spécial de celle-ci. Les pouvoirs des créatures sont décrits à la section « **Pouvoirs des créatures** » de l'annexe. Toutefois, il existe des règles générales qui s'appliquent à toutes les créatures :

- Si le pouvoir d'une carte contredit une règle énoncée dans ce feuillet, le pouvoir de cette carte a priorité sur la règle.
- Le pouvoir spécial d'une créature ne peut être utilisé que par son contrôleur. Aucun autre joueur ne peut l'utiliser.
- Le contrôleur d'une créature ne peut activer son pouvoir spécial qu'en jouant une carte Créature de sa main. La **présence d'une carte Caméléon** ou le **déplacement** de cartes Créature par d'autres pouvoirs spéciaux **n'activent pas** le pouvoir spécial d'une créature!

OU

B) Jouer une carte Caméléon : Placez une carte Caméléon au croisement de la rangée actuelle et de la colonne de la créature de votre choix (comme si c'était une carte Créature de celle-ci).

- Vous ne pouvez pas jouer une carte Caméléon dans la colonne d'une créature éliminée.
- Jouer une carte Caméléon ne permet **pas** d'activer le pouvoir d'une créature.
- Si une autre carte se trouve déjà dans cet emplacement, posez la nouvelle carte par-dessus. Seule la carte du dessus de cette pile compte.
- Par la suite, lorsqu'une carte Créature est jouée **directement sur** une carte Caméléon visible, le pouvoir de la créature **ne s'active pas**.



Exemple :

Maryse joue une carte Caméléon sur le Duc, recouvrant ainsi cette carte Créature.



Au tour suivant, Stéphane (qui est le contrôleur du Duc) joue une carte Créature du Duc, recouvrant ainsi le caméléon. Comme la carte Créature du Duc a recouvert un caméléon, Stéphane ne peut pas activer le pouvoir spécial du Duc !



OU

C) Jouer une carte Arbre : Lorsque vous jouez une carte Arbre, suivez les instructions de la carte et défaussez-la. Il existe deux types de cartes Arbre : L'Ancêtre et la Dryade (voir à la section « **Pouvoirs des Arbres** » de l'annexe).



OU

D) Passer : Il est possible que votre main ne contienne que des cartes de créatures éliminées. Dans ce cas, vous ne pouvez jouer de carte. Vous devez alors montrer vos cartes aux autres joueurs pour prouver que vous ne pouvez en jouer ce tour-ci. Vous ne pouvez pas passer si vous avez des cartes jouables.

Phase 3

Défausser des cartes de sa main

Durant cette phase, vous pouvez défausser  jusqu'à 3 cartes **Créature** de créatures ayant été éliminées. Montrez aux autres joueurs chaque carte ainsi défaussée pour prouver que la carte correspond bien à une créature éliminée.

Note : Durant la partie, il n'est pas permis de consulter la défausse.

Phase 4

Piocher des cartes pour refaire sa main à 8 cartes.

Si vous avez moins de 8 cartes en main, piochez des cartes  pour en avoir à nouveau 8 en main.

Si vous prenez la dernière carte de la pioche, la partie se termine immédiatement. Ne vérifiez pas si une créature a été éliminée à cette manche. C'est le seul cas où la partie peut se terminer avec plus de trois créatures encore en jeu.

Phase 5

Élimination d'une créature, s'il y a lieu

Votre tour se termine en vérifiant si une créature est éliminée. Une créature est éliminée si, dans la rangée actuelle, toutes les colonnes de créatures encore en jeu sont occupées par des cartes Créature ou des cartes Caméléon, et qu'une seule d'entre elles possède la force la plus faible.

- En cas d'égalité pour des créatures dont la force est la plus faible, la manche se poursuit.
- Si une créature a été éliminée, cela met **fin à la manche actuelle**. Placez une carte Disparition  sous cette créature (dans la prochaine rangée). Procédez ensuite à la mise en place de la prochaine manche.

Mise en place de la prochaine manche

Remplissez partiellement la prochaine rangée en plaçant une carte Disparition sous chacune des créatures éliminées lors des manches précédentes.

C'est maintenant au tour du prochain joueur en sens horaire.

Exemple :

À la fin du tour d'un joueur, toutes les colonnes des créatures encore en jeu ont une carte, mais le Duc et Lichen sont à égalité pour la force la plus faible. La manche n'est donc pas terminée.



La manche se poursuit et une carte du Duc de valeur 4 est jouée. Lichen est désormais la seule carte de la rangée actuelle à avoir la force la plus faible. Lichen est éliminé et la manche prend fin.



Dans la prochaine rangée, posez une carte Disparition sous Lichen, et pour la mise en place de la prochaine manche, placez également une carte Disparition sous chacune des créatures éliminées lors des manches précédentes.



Fin de la partie

La partie se termine soit à la fin de la cinquième manche , soit lorsque la pioche est vide.

Si la partie s'est terminée à la fin de la cinquième manche, marquez la créature nouvellement éliminée en plaçant une carte Disparition  directement sur la dernière carte de sa colonne.

À la fin de la partie, le jeu sera généralement composé de la rangée de cartes Champion et d'une rangée pour chacune des 5 manches. Ensuite, révélez toutes les prédictions secrètes restantes et placez les cailloux Prédiction sur les cartes Champion correspondantes (tel que décrit à la page 3).



Décompte final

Chaque joueur calcule la somme de ses prédictions placées sur les créatures toujours en jeu. Le joueur ayant le plus grand total de points de prestige gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur ayant placé une prédiction secrète sur une des créatures encore en jeu. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de cailloux sur ces créatures dans la rangée 1 gagne la partie. À chaque fois que l'égalité persiste, procédez de la même manière avec les cailloux de la rangée suivante. Si l'égalité persiste après avoir comparé celles de la rangée 5, la victoire est partagée.

										<i>Rangée de cartes Champion Chaque prédiction secrète vaut 5 PP</i>
										<i>Rangée 1 — Manche Chaque prédiction vaut 4 PP</i>
										<i>Rangée 2 — Manche Chaque prédiction vaut 3 PP</i>
										<i>Rangée 3 — Manche Chaque prédiction vaut 2 PP</i>
										<i>Rangée 4 — Manche Chaque prédiction vaut 1 PP</i>
										<i>Rangée 5 — Manche Chaque prédiction vaut 0 PP</i>

Bolet, Gruyère et Le Duc sont encore en jeu.



Par conséquent, seules les prédictions sur ces trois créatures rapportent respectivement :

4 + 1 + 5 + 4 + 3 = 17 PP à Stéphane,

5 + 3 + 3 + 1 = 12 PP à Maryse,

4 + 2 = 6 PP à Christophe et

2 PP à Laurence.

Stéphane remporte la partie!

Crédits

Auteur : Reiner Knizia
 Réalisation : Sophie Gravel
 Illustrations : Chris Quilliams
 Graphisme : Stéphane Vachon et Tarek Saoudi
 Rédaction : Sophie Gravel et Anh Tú Tran



Tous droits réservés
 © 2021 Plan B Games Inc.
 19 rue de la Coopérative,
 Rigaud, QC J0P 1P0 Canada
 Informations à conserver pour vos dossiers.
 Aucune partie de ce produit ne peut être
 reproduite sans permission spécifique.
 Fabriqué en Chine.

Annexe

Pouvoir des créatures



Gruyère : Piochez 3 cartes (ni plus ni moins) pour les ajouter à votre main. Si de cette manière vous épuisez la pioche, la partie s'arrête immédiatement.



Lichen : Récupérez l'un de vos cailloux Prédiction déjà posés dans la colonne d'une créature (éliminée ou non). Remettez votre

caillou devant vous. Si vous récupérez le caillou de votre prédiction secrète, défaussez la carte Créature qui y est associée. Vous pouvez placer une nouvelle prédiction avec ce caillou lors d'un tour suivant.



Panache : Désignez un autre joueur. Piochez aléatoirement la moitié (arrondie au supérieur) de ses cartes en main et posez-les face cachée devant lui sans les regarder.

Le joueur ne peut en aucun cas utiliser ces cartes à son prochain tour. Il doit les reprendre en main durant la phase 3 de son tour, après avoir défaussé des cartes, mais avant de refaire sa main à 8 cartes.



Griso : Placez immédiatement un de vos cailloux Prédiction disponibles sur une créature qui n'en a pas déjà, dans n'importe quelle rangée (y compris les rangées précédentes). Vous ne pouvez placer ce caillou sur une carte Champion.

Exemple : au cours de la quatrième manche, vous pouvez placer une prédiction sur une créature encore en jeu de la 1^{re} rangée si aucune ne s'y trouve déjà. La valeur de cette prédiction est de 4 PP, comme si elle avait été placée durant la première manche.



Bicéphale : Jouez immédiatement une seconde carte, comme si vous aviez une phase 2 supplémentaire à ce tour. Vous ne pouvez activer ce pouvoir spécial plus d'une fois par tour.



Le Duc : Désignez un joueur et nommez une créature qui n'a pas encore été éliminée. Ce joueur doit vous donner une carte Créature de celle-ci s'il en a une. S'il n'en a pas, il doit vous montrer sa main. Vous ne pouvez dévoiler aux autres joueurs ce que contient sa main. Le joueur ne peut vous donner une carte qui a été posée face cachée à cause du pouvoir spécial de Panache ni vous montrer les cartes qui sont face cachée.



Carmen : Ce pouvoir ne prend effet qu'à la phase 3 de votre tour. À la phase 3 de votre tour, vous pouvez défausser des cartes de créatures encore en jeu ou éliminées. Vous n'avez pas à montrer chaque carte défaussée aux autres joueurs. Cependant, vous ne pouvez défausser plus de 3 cartes ce tour-ci.



Bolet : Choisissez une autre créature qui a été éliminée durant la partie et activez immédiatement son pouvoir spécial. Vous ne pouvez déclencher le pouvoir d'une des créatures qui ne sont pas incluses dans la partie.

Note : si vous choisissez *Croc ardent* (voir plus bas) avec le pouvoir de *Bolet*, vous pourrez récupérer une carte visible de *Bolet*.



Sabot : Choisissez un autre joueur qui a au moins 3 cartes en main. Piochez 3 cartes dans la main de ce joueur et regardez-les. Gardez-en une de votre choix et rendez les deux autres à son propriétaire, sans les montrer aux autres joueurs. Vous ne pouvez piocher des cartes qui ont été placées face cachée suite aux effets du pouvoir spécial de Panache.



Croc ardent : Récupérez une carte Créature visible de *Croc ardent* dans une rangée précédente puis l'ajouter à votre main.



Rainette : Choisissez la colonne d'une créature encore en jeu. Échangez d'emplacements deux cartes Créature visibles de cette colonne.

Exemple : si une colonne a actuellement une carte Créature de force 4, et une carte Créature 8 dans une rangée précédente, vous pouvez échanger ces deux cartes pour mettre la carte 8 dans la rangée actuelle, à la place de la carte 4 qui, elle-même, prendra la place de la carte 8.



Plume de velours : Défaussez une carte Créature ou une carte Caméléon visible dans une autre colonne de la rangée actuelle. Une carte révélée grâce à ce pouvoir est considérée comme la carte actuelle de cette créature. Une fois que la carte choisie a été défaussée, vous ne pouvez plus changer d'avis.



Ursus : Au cours de la partie, Ursus n'a pas de pouvoir particulier. Néanmoins, la force de chacune de ses cartes Créature est d'une demie de plus que la normale. Les valeurs sont comprises entre 0.5 et 10.5.

Note : La valeur de force d'une carte Créature Ursus n'est pas affectée lorsque que celle-ci est jouée directement sur une carte Caméléon visible.

Lors du décompte final, si Ursus est encore en jeu, chaque joueur marque 0.5 PP pour chacun de leurs cailloux Prédiction se trouvant dans cette colonne.



Le Pèlerin : Récupérez une carte Caméléon visible d'une rangée de votre choix pour l'ajouter à votre main. Une carte révélée grâce à ce pouvoir est considérée comme la carte actuelle de cette créature.

Pouvoir des arbres



L'Ancêtre : Choisissez une créature encore en jeu. Chaque joueur qui a placé une prédiction secrète sur cette créature doit immédiatement la révéler. Cela peut changer le contrôleur de la créature. Une prédiction secrète vaut 5 PP.



Dryade : Récupérez une carte Créature visible (de la manche actuelle ou d'une manche précédente) puis ajoutez-la à votre main.