

INTERFERENCE

Your game is everyone's game.

Chaos and strategy for you + your opponent + everybody else.

SETUP

You and your opponent get a **black piece** from an attendant.
There must be at least one other pair of players for you to start a game.

YOUR GOAL

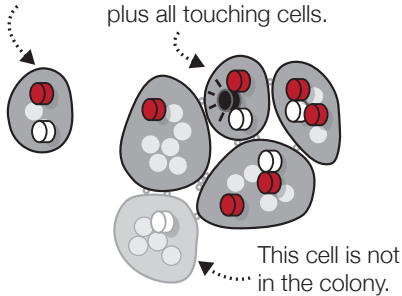
This is a cell.

Your colony is the cell that contains your black piece plus all touching cells.

You win when each cell in your colony has more of your color than your opponent's color.

The black piece is wild:

you can count it as your color, if it lets you win!



*Red won this game!
There is more red than white
in each cell of the colony.*



HOW TO PLAY

START

nearby other players, on any wall.

- One of you places the black center piece.
- The other chooses to be red or white.
- The player who placed the black piece takes the first turn.

EACH TURN

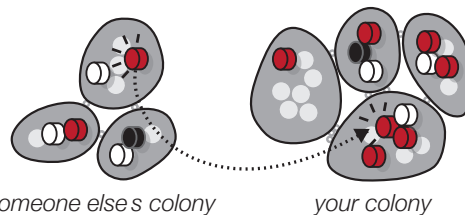
1. You must take one piece from someone else's colony.

- YES! You must steal a red or white piece from a game being played by other players on ANY wall. It may pay to negotiate as you take the piece.
- You **cannot** take from a cell with only 1 piece.

2. Then place the piece in your colony.

Your opponent takes the next turn.

Each turn, you take a piece from another colony and then put it in your own.



RADICALS

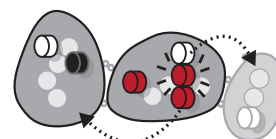
- After you take a piece, check to see if it is a radical.
- Radicals have **different symbols** on front and back.

●/● or ○/○ = normal piece

⚡/⚡ = radical piece

- After you place a radical in your own colony, you must **expel all pieces that directly touch the radical.** Move them to any adjacent cell.

The radical has expelled two pieces!



- **The black center piece can be expelled too!** Then your whole colony changes location.

WINNING

The game ends immediately when every cell in the colony has more of your color.

The winner may move the black piece of any other game to an adjacent cell.

The loser returns your black piece to the attendant.

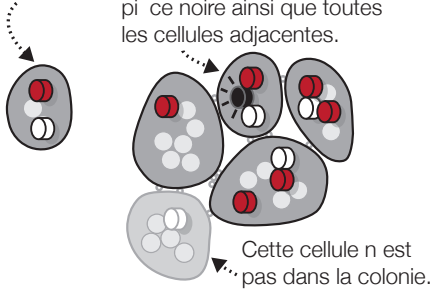
INTERFERENCE

Misez-vous des affaires des autres.
Chaos et stratégie pour vous + votre adversaire + tous les autres.

PRÉPARATION Vous et votre adversaire obtenez une **pièce noire** auprès d'un agent d'accueil. Il faut au moins un autre duo de joueurs pour commencer une partie.

VOTRE BUT

Ceci est une **cellule**. Votre **colonie** est constituée de la cellule qui contient votre pièce noire ainsi que toutes les cellules adjacentes.



Vous gagnez lorsque chacune des cellules de votre colonie comporte plus de pièces de votre couleur que de celle de votre adversaire.

La pièce noire est un joker.

Vous pouvez la compter comme de votre couleur, si cela vous permet de gagner !

*Le rouge a gagné cette partie !
Il y a plus de rouge que de blanc dans chaque cellule de cette colonie.*



COMMENT JOUER

COMMENCEZ

près d'autres joueurs, sur n'importe quel mur.

- L'un de vous place la pièce centrale noire.
- L'autre choisit sa couleur, rouge ou blanc.
- Le joueur qui a posé la pièce noire commence.

CHAQUE TOUR

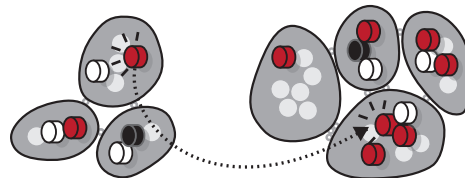
1. Vous devez prendre une pièce dans une autre colonie.

- OUI ! Vous devez voler une pièce rouge ou blanche dans la partie d'autres joueurs sur N'IMPORTE QUEL MUR. Rien ne vous empêche de négocier avec les autres.
- Si une cellule ne comporte qu'une pièce, vous ne pouvez pas la voler.

2. Placez ensuite la pièce dans votre colonie.

C'est maintenant au tour de votre adversaire.

À chaque tour, prenez une pièce dans la colonie de quelqu'un d'autre, puis placez-la dans votre colonie.



la colonie de quelqu'un d'autre

votre colonie

RADICALES

- Après avoir pris une pièce, vérifiez s'il s'agit d'une radicale.

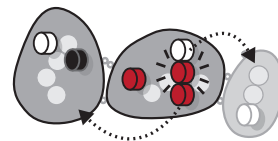
- Les radicales ont **différents symboles** au recto et au verso.

●/● ou ○/○ = pièce normale

●/●
/ /
○/○
/ /
= radicale

- Après avoir placé une radicale dans votre colonie, **vous devez expulser toutes les pièces directement en contact** et les mettre dans n'importe quelle cellule adjacente.

La radicale a expulsé deux pièces !



- **La pièce centrale noire peut être expulsée aussi !** Toute votre colonie change alors de place.

GAGNER

La partie est terminée

si que chaque cellule de votre colonie contient majoritairement votre couleur.

Le gagnant peut bouger la pièce noire d'une autre partie dans n'importe quelle autre cellule adjacente. **Le perdant** doit rendre votre pièce noire à l'agent d'accueil.