



4 Pattes

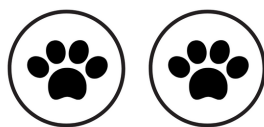
2-8 joueurs / 15min / 6+

~~Chaque carte patte compte !~~

Dans ce jeu de stop ou encore semi-coopératif arrêtez-vous au bon moment ou prenez le risque de faire monter le score...

Matériel

- 36 cartes de jeu (numérotées de 0 à 4)
- 25 jetons "papattes"



But du jeu

Être le premier joueur à récupérer 4 jetons "papattes"

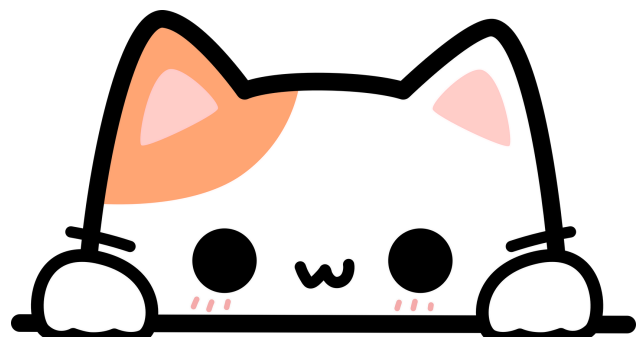
Mise en Place

- 1) Mélangez les cartes de jeu
- 2) Distribuez-en à chaque joueur selon le tableau suivant

- 2j = 10 cartes
- 3j = 9 cartes
- 4j = 8 cartes
- 5j = 7 cartes
- 6j = 6 cartes
- 7j = 5 cartes
- 8j = 4 cartes

3) Placez les jetons "papattes" et les cartes restantes sur le côté de votre zone de jeu.

4) Déterminez le premier joueur au hasard puis commencez la partie



Tour de jeu

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur pose une carte de sa main au centre de la table, face visible **OU** arrête le score et la manche.

(Plus il y a de cartes au centre de la table plus la valeur totale augmente tandis que celle des joueurs diminue).

Fin d'une manche

1. Tous les joueurs placent leur main au centre de la table s'ils sont d'accord avec celui qui à arrêté la manche. Le joueur qui vient de jouer sa carte ne peut pas placer sa main au centre, les autres joueurs peuvent décider s'ils suivent ou non.

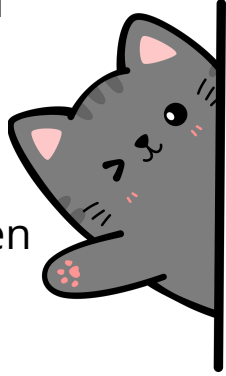
2. Tous les joueurs révèlent leur carte en main.

3. Calcul des scores :

- Score total des joueurs = somme des valeurs des cartes en mains
- Score total du centre = somme des valeurs des cartes au centre + les éventuels jetons "papattes" devant les joueurs.

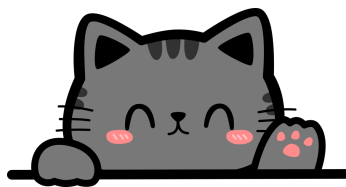
4. Attribution du jeton "papatte" :

- Si le score total au centre de la table est strictement supérieur au score total des joueurs alors le joueur qui a mis fin à la manche et ceux qui l'on suivi gagnent 1 jeton "papatte"
- Si le score total au centre de la table est égal ou inférieur au score total des joueurs alors le ou les joueurs qui n'ont pas suivis celui qui a arrêté la manche gagnent 1 jeton "papatte".



Nouvelle manche

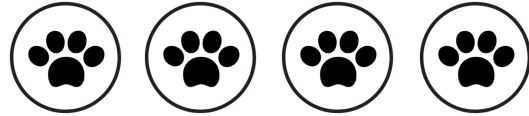
Pour débiter une nouvelle manche, mélangez toutes les cartes du centre de la table et les éventuelles cartes non distribuées puis complétez la main des joueurs comme lors de la mise en place. C'est le joueur qui a mis fin à la manche précédente qui commence.





Fin de partie

Lorsqu'un joueur obtient son 4ème jeton "papatte" il gagne immédiatement la partie et peut repartir avec son nouveau chaton adopté. En cas d'égalité c'est le joueur qui a mis fin à la manche qui décide du gagnant.



Effets des cartes

Certaines cartes ont des effets à réaliser lorsqu'elles sont jouées :



2 = Les joueurs doivent taper avec leur deux mains dans les deux mains d'un autre joueur, puis la partie continue.



0 = Le prochain joueur devra jouer sa carte face cachée. (*celle-ci sera révélée en fin de manche et additionnée aux autres cartes du paquet central*). Le joueur qui joue cette carte doit "miauler" afin d'indiquer au prochain joueur que son action sera différente.



<3 = Le chadoré, cette carte n'a aucune valeur mais lorsqu'elle est jouée face visible au centre de la table elle ajoute 1 jeton "papatte" à gagner pour cette manche **ET** le prochain joueur est obligé de jouer une carte.



Quentin Lammerant
"cleonis"
qlammerant@gmail.com
+32495741010

