Crazy Mistigri



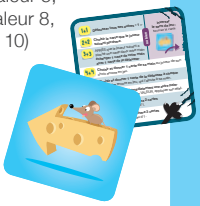
Un jeu de **Bruno Cathala** *&* **Matthieu Lanvin,**
illustré par Vainui de Castelbajac.

De 3 à 5 joueurs à partir de 7 ans



MATÉRIEL

- 46 cartes **Chat**
  (9 de valeur 1, 8 de valeur 2,
  7 de valeur 3, 6 de valeur 4, 5 de valeur 5,
  4 de valeur 6, 3 de valeur 7, 2 de valeur 8,
  1 de valeur 9 et 1 Mistigri de valeur 10)
- 5 cartes **Aide de jeu**
- 1 carte **Flèche** (sens du jeu)
- La règle du jeu



BUT DU JEU

Se défausser de ses cartes afin d'avoir le moins de points de pénalité possible en fin de partie.

MISE EN PLACE :

A 5 joueurs : prenez les 46 cartes **Chat**.

A 4 joueurs : retirez les 9 chats de valeur 1 avant le début de la partie.

A 3 joueurs : retirez les 9 chats de valeur 1, les 8 chats de valeur 2 et le chat de valeur 9.

- Chacun place une **Aide de jeu** devant soi.
- Placez la carte **Flèche** pointant dans le sens horaire, entre 2 joueurs.
- Prenez quelque chose pour compter les points (feuille, smartphone ou croquettes pour chat).

LE JEU :

Le joueur le plus jeune (lors de la 1re manche) ou celui qui a le score le plus élevé (lors des manches suivantes) est désigné 1er joueur. Il distribue 9 cartes à chaque joueur. Il donne l'ultime carte au joueur situé à sa droite, qui aura donc 10 cartes en main. Puis il commence la partie.

Lors de son tour, un joueur :

1. **DOIT d'abord piocher une carte au hasard dans la main du joueur précédent** (donc son voisin de droite en début de manche).
2. PEUT ensuite **défausser, face visible au centre de la table, une paire de chats :**
   - Soit de **même COULEUR**, ce qui ne déclenche **aucun effet**.
   - Soit de **même VALEUR**, ce qui déclenche immédiatement un **effet spécial** que le joueur DOIT appliquer.

Note : Si un joueur défausse une paire de même couleur et même valeur, il applique l'effet.

Voici les effets (également résumés sur l'Aide de jeu) :



1+1 : **Défaussez tous vos autres « 1 »** immédiatement. (sans effet si vous n'avez pas d'autre « 1 »)

ou bien inversez le sens de jeu (tournez la carte **Flèche** dans l'autre sens).



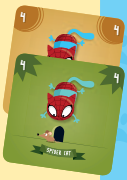
2+2 : **Choisissez la carte que le joueur suivant devra piocher dans votre main** (il ne pioche pas au hasard).

ou bien inversez le sens de jeu (tournez la carte **Flèche** dans l'autre sens).



3+3 : **APRÈS que le joueur suivant a pris une carte dans votre main, défaussez une de vos cartes** et **remplacez-la par celle de votre choix** prise dans la défausse.

ou bien inversez le sens de jeu (tournez la carte **Flèche** dans l'autre sens).



4+4 : **Choisissez une carte de votre main et donnez-la au joueur de votre choix** encore en jeu.



5+5 : **Choisissez une carte de la défausse pour chaque adversaire encore en jeu**. Ces adversaires ajoutent cette carte à leur main.



6+6 : **Vous pouvez défausser immédiatement une autre paire de chats**. S'il s'agit d'une paire de même VALEUR, **appliquez aussi son effet spécial**.





7+7 : **le joueur suivant doit piocher DEUX cartes** (si possible) **au hasard dans votre main** au lieu d'une seule.



8+8 : **le joueur suivant doit piocher TROIS cartes** (si possible) **au hasard dans votre main** au lieu d'une seule.



Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main, il quitte la manche en disant « **MIAOUUUUU** ». La manche se poursuit sans lui.



Lorsqu'un joueur ne peut défausser aucune paire, il dit simplement « **JE PASSE** », retourne son **Aide de jeu** face cachée et c'est au joueur suivant de jouer.

Un joueur qui a passé a toujours le droit de jouer si son tour revient (s'il joue, il remet son **Aide de jeu** face visible).

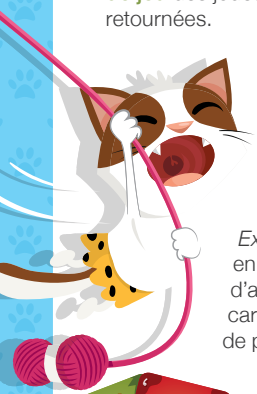
Une manche se termine si :

1 Il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cartes en main.

Ce joueur termine son tour (il peut donc défausser une paire et appliquer son effet s'il possède une cible valide). Puis il reçoit une pénalité égale à la somme des valeurs des cartes lui restant en main.

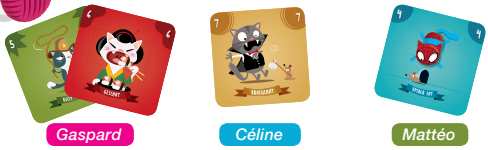
2 Tous les joueurs encore en jeu disent successivement « JE PASSE ».

Pour vous repérer, voyez si toutes les **Aides de jeu** des joueurs encore en lice sont retournées.



Dans cette situation, TOUS les joueurs possédant encore des cartes en main reçoivent immédiatement une pénalité égale à la somme des valeurs des cartes leur restant en main.

Exemple : les 3 joueurs encore en jeu disent « Je passe » d'affilée. Ils dévoilent leurs cartes et reçoivent des points de pénalité.



Gaspard *Céline* *Mattéo*

***Gaspard** reçoit 11 points, **Céline** 7 points et **Mattéo** 4 points.*

Note : les joueurs qui ont réussi à quitter la manche avant sa fin en défaussant toutes leurs cartes ne reçoivent donc aucune pénalité. Bien joué !

FIN DU JEU :

Les joueurs cumulent leurs points de pénalité pendant 2 manches. A la fin de la seconde manche, le joueur ayant le moins de points de pénalité l'emporte !
En cas d'égalité, jouez une 3e manche.

ATTENTION A LA MOMISTIGRI !



Ce chat spécial est le seul de sa couleur ET de sa valeur.

Il ne peut donc être associé à aucune paire !
L'avoir en main en fin de manche vous garantit 10 points de pénalité. Le mieux est donc de s'en débarrasser pour le laisser aux autres joueurs (s'ils le piochent dans votre main, ou grâce à une paire de 4) ou de le placer dans la défausse (grâce à une paire de 3).

Mais attention, si vous le placez trop tôt dans la défausse, il reviendra facilement en jeu grâce à une paire de 5.