

LE RATOUREUX

Nombre de joueurs : 3 à 5

Jeu de cartes

52 cartes. 36 cartes de produits; 12 catégories de 3 cartes. 10 cartes RATOUREUX. 6 cartes MAÎTRE CHEF.

But du jeu

Il faut posséder le plus grand nombre de séries par catégorie en formant soi-même des séries ou en les volant aux autres joueurs. Pour former une série, il faut posséder les 3 cartes d'une même catégorie de produits et la compléter avec une carte RATOUREUX ou MAÎTRE CHEF.

Lorsqu'un joueur complète une série, il la montre aux autres joueurs puis la retourne, face cachée sur la table. Il ajoute ensuite sur la série une carte RATOUREUX ou MAÎTRE CHEF sans la montrer aux autres joueurs. Lorsqu'une carte MAÎTRE CHEF est posée sur une série, elle ne peut pas être volée par un autre joueur. Si c'est une carte RATOUREUX et qu'un joueur adverse le devine, il gagne la série.

Distribution des cartes

À 4 joueurs : le donneur brasse les cartes. Il distribue toutes les cartes, une par une, soit 13 par joueur en commençant par le joueur à sa gauche.

À 3 ou 5 joueurs : avant de distribuer les cartes, enlever du jeu 1 carte RATOUREUX si vous êtes 3 joueurs et 2 cartes, si vous êtes 5 joueurs.

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence. Chacun leur tour, les joueurs font les actions suivantes.

Action 1 : Le joueur pige une carte au hasard dans le jeu du joueur à sa droite et la place dans son jeu.

Action 2 : Le joueur a le choix de faire l'une des 2 actions suivantes :

Soit il demande une carte de la catégorie de son choix à l'adversaire de son choix en lui disant par exemple : « As-tu des cartes crustacés ? »

Si l'adversaire a une ou plusieurs cartes de cette catégorie, il doit toutes les donner. Un joueur peut aussi demander une carte RATOUREUX, par contre si son adversaire en a plusieurs, il ne lui en donne qu'une seule. Un joueur ne peut pas demander une carte MAÎTRE CHEF.

Soit il pense qu'un adversaire a mis un RATOUREUX sur une série et il lui dit « RATOUREUX » en lui désignant le paquet concerné. Si l'adversaire a bien un RATOUREUX, le joueur gagne sa série et la place devant lui. Pour ne pas se la faire voler à son tour, le joueur enlève le RATOUREUX de la série qu'il vient de voler, le place dans son jeu et remet sur la série un RATOUREUX ou un MAÎTRE CHEF, sans le montrer aux autres joueurs.

Si par contre son adversaire a un MAÎTRE CHEF sur sa série, l'adversaire garde sa série et prend une carte au hasard dans le jeu du joueur.

Action 3 : Si le joueur a une ou des séries complètes, il dit « SÉRIE » et il les pose sur la table.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les séries sont posées sur la table. Le vainqueur est celui qui a le plus de séries.

Astuces

Il faut faire travailler sa mémoire en se rappelant ce que les autres joueurs demandent pour deviner leurs cartes. Il faut se rappeler où sont les MAÎTRES CHEFS et les RATOUREUX pour pouvoir trouver les séries qui peuvent être volées. Les joueurs peuvent changer l'emplacement de leurs séries n'importe quand pour que les autres joueurs aient du mal à se rappeler où sont les MAÎTRES CHEFS.

Pour plus de détails sur les jeux de cartes T'iga, pour des jeux supplémentaires et quelques autres surprises, visitez www.jeuxtiga.net