

CHAKAPUCES



MATÉRIEL

- 76 cartes numérotées de 1 à 10, dont :
 - 64 cartes Chat
 - 12 cartes Chakapuces
- 70 jetons Puce (de valeur 1, 3 et 5)



BUT DU JEU

Ce soir, c'est grande soirée au Château de Chatnonceau ! Tous les Chats se sont mis sur leur 31 mais voilà que débarque le **Chakapuces** sur un air disco et ce coquin a bien l'intention de leur secouer les puces !

Jouez vos cartes astucieusement pour récupérer des points avec des cartes Chats, vous débarrasser de vos jetons Puces ou en redonner quelques-uns à vos adversaires.

Dès qu'un joueur ou une joueuse n'a plus de Puces ou que la pioche est vide, la partie prend fin. Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur et joueuse prend 4 cartes en main et autant de jetons Puce qu'indiqué ci-dessous :

2 	3 	4 	5 	6 
22 	20 	18 	16 	15 

2.



3. Les cartes restantes forment une pioche au milieu de la table. Le reste des jetons Puce est placé à proximité.



2. Placez 4 cartes au centre de la table et classez-les par valeur, dans l'ordre croissant, de façon à laisser de la place pour les valeurs intermédiaires.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs et joueuses jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez jouer 2 cartes, l'une après l'autre. Une carte jouée est toujours placée sur la table, par ordre croissant de valeur.

Si une carte de même valeur est déjà présente sur la table, placez votre carte par-dessus pour former une colonne.



➔ Placez votre **1^{ère} carte** sur la table. Elle ne déclenche aucun effet.

➔ Placez votre **2^{ème} carte** sur la table et résolvez son effet :

- **S'il n'y a pas d'autre carte de cette valeur sur la table et qu'elle a au moins 1 carte adjacente : c'est une Suite ;**

Défaussez autant de jetons Puces que la longueur de la Suite. Les Puces défaussées retournent dans la réserve, au centre de la table.



- S'il y a d'autres cartes de cette valeur sur la table :
c'est une **Colonne** ;

Prenez les cartes adjacentes des deux côtés de votre Colonne et placez-les en pile devant vous, face cachée.



Delphine a posé un 2, puis un 3. Elle récupère toutes les cartes Chat 2 et 4, qu'elle place devant elle. Elles lui rapportent 3 points en fin de partie (1 point par carte remportée).

Note : une carte peut toujours être jouée depuis votre main ou depuis la pioche.

Fred a posé un 6, puis un 4. Cela crée une suite de 5 cartes : il se défause de 5 Puces

5



Quelques Chakapuces se sont infiltrés parmi les cartes Chat.

Une carte Chakapuces se joue exactement comme une carte Chat :

- en 1^{ère} carte, elle n'a aucun effet.
- en 2^{ème} carte, résolvez la Suite ou la Colonne formée comme indiqué ci-dessus.

De plus, chaque autre joueur et joueuse prend dans la réserve **autant de jetons Puces** que le nombre de cartes dans la pile de Chakapuces. Si le Chakapuces est seul dans sa pile, les autres joueurs et joueuses prennent 1 jeton Puce.



Nicolas a posé un 6, puis un 5. Il récupère toutes les cartes Chat 4 et 6. Fred et Delphine prennent chacun 2 jetons Puces.

Piochez jusqu'à avoir de nouveau 4 cartes en main.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin :

- lorsqu'un ou une joueuse n'a plus de jetons Puce ;
- lorsqu'un ou une joueuse ne peut pas piocher pour compléter sa main.

Tous les autres joueurs et joueuses jouent un dernier tour, à l'exception de la personne qui a mis fin à la partie.

Note : il est toujours possible de jouer des cartes Chakapuces lors de ce dernier tour. Leur effet s'applique normalement.

Puis, on passe au décompte des points.

- Chaque carte Chat devant vous rapporte 1 point (les cartes en main ne sont pas comptabilisées).
- Les Puces peuvent faire gagner ou perdre des points comme indiqué ci-dessous :

0	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26+
						
+15	+12	+6	0	-4	-8	-12

Totalisez vos cartes Chats et vos points Puces.
Le joueur ou la joueuse avec le plus de points a gagné.
En cas d'égalité, celui ou celle qui a le moins de Puces remporte la partie.



*Fred obtient 12 points Chat +
6 points Puce = 18 points.*



*Delphine obtient 27
points Chat - 8 points
Puce = 19 points*



*Nicolas obtient 7 points Chat +
15 points Puce = 22 points
Nicolas remporte la partie.*

Crédits

Auteurs : Frédéric Boule et Nicolas Boria
Illustrateur : Jonathan Aucomte
Édition : Delphine Brennan
Graphisme : Allison Machepey

