

# PRESSE PATATE!



 Dave Campbell



RÈGLES



## Le jeu qui rend fou!

À consommer sans modération! (Patates non fournies)

### CONTENU

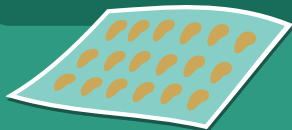
1 bloc de 100 feuilles  
Patatomètre : chaque face  
présente 50 patates  
à numéroter



1 crayon



1 dé



## BUT DU JEU

Sois le premier joueur à atteindre 50 patates sur la feuille Patatomètre située devant toi.



## MISE EN PLACE

Distribue une feuille Patatomètre à chaque joueur. Le dernier joueur à avoir mangé une purée de pommes de terre prend le crayon. Le joueur à sa gauche prend le dé.

## DÉROULEMENT DU JEU

Après avoir tous annoncé à voix haute  
« 3 - 2 - 1... Presse Patate ! »,  
le joueur avec le crayon commence à remplir,  
le plus vite possible, la feuille Patatomètre  
située devant lui en écrivant chaque nombre  
de patates de 1 à 50,  
à raison d'un nombre par patate vide.



Pendant ce temps, le joueur situé à sa gauche  
lance le dé et effectue l'action indiquée  
par le résultat du dé, puis passe aussitôt le dé  
à son voisin de gauche, et ainsi de suite.



La partie se joue donc en simultanément entre le joueur qui numérote les patates sur la feuille située devant lui et tous les autres joueurs qui lancent le dé à tour de rôle.



## QUE FAIRE DU RÉSULTAT QUAND VOUS LANCEZ LE DÉ ?



### Presse-Purée

Criez « **Purée !** » Tous les joueurs, sauf celui qui a le crayon en main, frappent sur la table à deux reprises avec leurs mains.

Pour encore plus de folie, faites cela tout près du joueur qui est en train d'écrire !



### Flèches

Criez « **Patate chaude !** » Tous les joueurs, y compris celui qui a le crayon en main, passent

la feuille Patatomètre présente devant eux à leur voisin de gauche. Le joueur avec le crayon continue donc de compter le stock de patates, mais sur la nouvelle feuille située devant lui, en continuant là où le dernier joueur s'est arrêté sur cette feuille.

**NOTE :** au cours de la partie, les différentes feuilles Patatomètre vont donc circuler entre les joueurs, mais celui qui possède le crayon doit toujours remplir la feuille qui se trouve devant lui, en continuant la suite de nombres à partir de la première patate laissée vide par le joueur précédent.

# QUE FAIRE DU RÉSULTAT QUAND VOUS LANCEZ LE DÉ ?

## Crayon



Criez « **Donne-moi ça !** »

Le joueur qui obtient ce résultat au dé récupère rapidement le crayon depuis la main du joueur qui le possède et commence à compter les patates sur la feuille Patatomètre présente devant lui.



## Applaudir

Criez « **BRAVO !** » Tous les joueurs, sauf celui qui tient le crayon, applaudissent tous

ensemble en criant « **BRAVO !** » en même temps.



## Check

Criez « **Check !** » Tous les joueurs, sauf celui qui tient le crayon, cognent ensemble

un de leur poing au-dessus de l'aire de jeu pour effectuer un « Check » commun.

Dès qu'une action est complétée, le joueur qui vient de lancer le dé le passe au joueur situé à sa gauche.

## **ATTENTION :**

**LE JOUEUR EN POSSESSION DU CRAYON  
NE LANCE JAMAIS LE DÉ ET S'OCCUPE  
SEULEMENT DE REMPLIR SA FEUILLE  
PATATOMÈTRE.**

## **CADENCE**

Les joueurs doivent maintenir une cadence soutenue pendant toute la partie. Le joueur qui tient le crayon doit toujours être en train d'écrire.

Quant au dé, il doit sans arrêt être lancé par chacun des autres joueurs pour effectuer l'action correspondante.

Les patates sont toujours pressées !

## **FIN DU JEU**

La partie se termine dès qu'un joueur inscrit le nombre 50 dans la toute dernière patate de la feuille Patatomètre présente devant lui. Il clame haut et fort sa victoire en criant « **50 PATATES !!!** »

Les autres joueurs en ont gros sur la patate.

**C'était chaud-patate mais vous faites maintenant partie du gratin !**



**Bien que ce jeu soit gratiné, il n'est pas conçu par un Dauphinois. Aucune patate n'a été blessée ni pressée durant la conception du jeu !**

© 2024 Blue Orange Edition. © 2017 Dolphin Hat Games LLC. Presse Patate et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)