

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



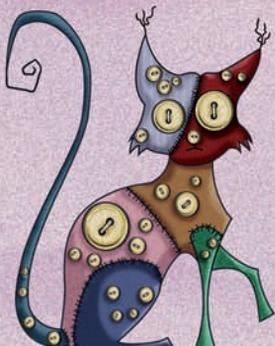
De Fil en Aiguille

LIVRET de RÈGLES

Braincat est un chat errant cousu-main, d'une intelligence surprenante, et qu'une chouette Famille du coin aimerait adopter chez elle.

« Pourquoi pas, se dit l'étrange matou, mais d'abord je veux savoir si ces bêtes à deux pattes sauront vraiment comprendre ma façon de penser... »

Alors un soir, Braincat convie sous la Lune cette chouette Famille d'humains, prête à relever son défi de déduction poilante, avec à la clé une belle adoption mutuelle !



C'est votre première partie ?

MODE DÉCOUVERTE (Coopératif - 2 à 6 joueurs)

2

Vous connaissez déjà le jeu ?

MODE DÉFI (Coop. 2 à 6 joueurs)

10

MODE ÉQUIPES (6 à 8 joueurs)

11

MODE COMPÉTITIF (3 à 6 joueurs)

14

MATÉRIEL : 180 cartes déclinées sur 3 thèmes - 8 Papattes - 1 plateau de jeu R/V - 1 piste de score - 10 cartes « Humeur du Chat » - 2 Totems-Chat - 6 Jetons Vote ronds - 6 Jetons Score carrés - 3 pense-bêtes « Memocat » - 2 séquenceurs R/V - 1 livret de règles



MODE DECOUVERTE



QU'EST-CE QU'UN JEU COOPÉRATIF ?

C'est un type de jeu où **tous** les joueurs s'entraident pour relever un défi, atteindre un objectif commun, même si les rôles des joueurs sont différents. Par exemple dans ce jeu, le Chat **doit** aider la Famille à retrouver une **Carte-Mystère** connue de lui seul. A la fin, la victoire ou la défaite sont toujours collectives, contrairement aux jeux classiques où seul un(e) seul(e) participant(e) l'emporte sur tous les autres !



MISE EN PLACE



2



Un thème de jeu et la Papatte Bleue
+ les 2 Totems-Chat si au moins
3 joueurs à table



BRAINCAT



7 Papattes Vertes
empilées

3

1



LA FAMILLE +
les Jetons Vote

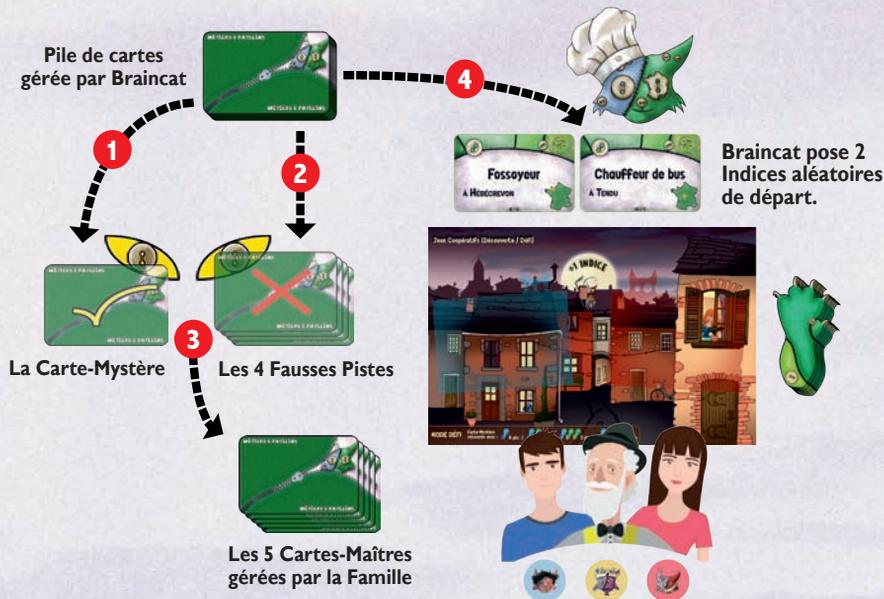
Lancez une partie en suivant
les instructions pas-à-pas !

- 1 La chevelure la plus abondante à table jouera BRAINCAT (le donneur d'indices) sur cette manche. Tous les autres joueront la FAMILLE (les enquêteurs) et chacun de ses membres adopte un **Jeton Vote** rond qui lui ressemble.
- 2 Braincat choisit un thème (*1ère partie ? Prenez le paquet vert Métiers & Pâtisseries*) + la Papatte Bleue. Avec au moins 3 joueurs à table (Chat compris), il prend aussi les Totems-Chat bleu et rouge.
- 3 Déployez le plateau côté **Jeux Coopératifs** pour un sens de lecture vers la Famille puis empiler à côté les 7 Papattes Vertes. Laissez tranquille le reste du matériel.

BUT DU JEU

Lors d'une manche de jeu, Braincat devra toujours **AIDER** la Famille à retrouver sa **CARTE-MYSTÈRE** connue de lui seul, et dissimulée parmi 5 réponses possibles. L'adoption de Braincat est un succès si la Famille parvient à retrouver la Carte-Mystère du Chat au moins 2 fois... sur 3 manches possibles !

DÉMARRAGE D'UNE MANCHE



- 1 Le Chat brasse, pioche et mémorise la 1ère carte de sa pile dite : **CARTE-MYSTÈRE**.
- 2 Puis il consulte rapidement les 4 cartes suivantes dites : les **FAUSSES PISTES**. La Carte-Mystère + les 4 Fausses Pistes sont appelées **CARTES-MAÎTRES** du Chat.
- 3 Braincat brasse ses 5 Cartes-Maîtres, les donne face cachée à la Famille : il ne pourra plus les consulter durant toute la manche ! Braincat garde toutes les autres cartes qui forme désormais la **PILE d'INDICES** aléatoires.
- 4 Braincat pioche 2 Indices : il les présente juste **au-dessus** du plateau de jeu.

1er TOUR DE JEU

- 1 Sur le principe du « chaud » et « froid », Braincat doit poser sa Papatte Bleue entre les 2 Indices (sans masquer leur contenu) en orientant ses **GRIFFES vers celui des 2 Indices qu'il estime être le plus « proche » de sa Carte-Mystère**, même si celle-ci n'a pas encore été piochée sur le plateau de jeu (voir schéma).
- 2 Son choix d'orientation est 100% subjectif. Ses idées, liens et critères s'appuient sur n'importe quel(s) élément(s) des cartes, **sauf les Lettres-Indices** notées en bas de carte. Et tel un vrai chat, Braincat garde le mystère de ses réflexions intérieures !
- 2 Puis la Famille pose sur le plateau les 2 premières Cartes-Mâîtres, indifféremment sur les cases bleue et rouge. **Braincat doit rester neutre quand une Carte-Mâître est dévoilée !** (Note : les patelins des cartes sont tous authentiques)

Les Papattes sont toujours à cheval entre 2 Indices



*Exemple : Mettons que la Carte-Mystère de Braincat soit le **VIDEUR DE DISCOTHÈQUE** (encore parmi les Cartes-Mâîtres non piochées). Les 2 premiers Indices aléatoires sont le Fossoyeur et le Chauffeur de bus. Braincat se demande alors : « Mon Vendeur de disothèque me paraît-t-il plus proche du Fossoyeur ou Chauffeur de bus ? » Disons que pour le côté « grosse brute capable de t'envoyer au cimetière » Braincat estime son Vendeur plus lié au Fossoyeur qu'au Chauffeur de bus : il place alors sa Papatte entre les 2 Indices, les griffes tournées vers le Fossoyeur qui est, selon lui, plus pertinent pour retrouver son Vendeur de Discothèque.*

Puis un membre de la Famille pose les 2 premières Cartes-Mâîtres sur le plateau de jeu. La Carte-Mystère (le Vendeur de Discothèque) n'a pas encore été piochée, mais peu importe, pour la Famille, cette Carte-Mystère peut être n'importe laquelle des 5 Cartes-Mâîtres initiales, donc prudence pour la suite !



ACTIONS POSSIBLES DE LA FAMILLE

Retrouver la Carte-Mystère se fait en éliminant progressivement les 4 Fausses Pistes grâce aux indications des Papattes.

Chaque tour d'action dure 4 mn maximum, durant lesquelles la Famille va échanger idées, points de vue, pistes probables ou tordues, bref : débattre ! Braincat écoute, mais ne réagit ou n'intervient jamais ! A l'issue des 4 mn, chacun aura voté avec son Jeton Vote pour l'une des 2 actions suivantes :

Conserver une des deux Cartes-Maîtres du plateau (et donc éliminer l'autre) OU Réclamer un Indice.

Choix N°1 CONSERVER UNE CARTE-MAÎTRE

Poser son Jeton Vote sur la Carte-Maître signifie vouloir la **garder** en jeu (pariant qu'il s'agit peut-être de la Carte-Mystère) en éliminant de fait sa carte voisine. Si une majorité relative de joueurs a voté pour Conserver une Carte-Maître précise, Braincat révèle la nature de **l'autre Carte-Maître éliminée** : (en cas d'égalité de majorités, voir départage dans le cadre doré - page 7).

- **FAUSSE PISTE éliminée** : La partie continue ! Les joueurs reprennent leurs Jetons Vote, la Carte-Maître éliminée est remplacée par une autre face visible. Un nouveau tour de débat commence pour Réclamer un Indice ou Conserver une Carte-Maître.
- **CARTE-MYSTÈRE éliminée** : Mort subite ! La manche est perdue pour tous les joueurs. On débute une nouvelle manche (voir page 7).



Exemple : Suite au premier Indice de Braincat, et après quelques hypothèses échangées, les 2 cadets de la Famille pensent que la Carte-Maître du Notaire est plus proche du Fossoyeur indiqué par Braincat, que du Dermatologue.

Ils posent donc leur Jeton Vote sur le Notaire pour le garder en jeu, en espérant que le Dermatologue soit en effet une Fausse Piste.



Les 3 cases de vote

Le patriarche de la Famille (Jeton jaune) trouve cette démarche un peu trop risquée, et en espérant faire changer d'avis la jeunesse, pose son Jeton Vote sur la Lune pour Réclamer un Indice, plutôt qu'éliminer tout de suite une Carte-Maître.

La majorité des votes étant sur le Notaire, les jeunes emportent la décision de la Famille de garder cette Carte-Maître et donc d'éliminer le Dermatologue !

Choix N°2 RÉCLAMER UN INDICE (POSER UNE PAPATTE)

Quand il y a eu vote pour Réclamer 1 Indice, Braincat va donner une nouvelle indication à la Famille avec un Indice aléatoire et une Papatte, et cela se fait en 3 temps :

- TIRAGE & LETTRES-INDICES** : Braincat pioche un nouvel Indice, et s'assure qu'aucune des Lettres-Indices notées en bas de cette carte, ne soit commune avec celles des autres Indices en jeu (seuls les Indices sont concernés, pas les 5 Cartes-Maîtres !). Si c'est le cas, il rejette le nouvel Indice, et pioche jusqu'à tomber sur une carte sans Lettres-Indices communes aux autres. Exemple ci-dessous !
(Note : la règle des Lettres-Indices est ignorée entre les 2 Indices piochés en tout début de manche. Seule l'action « Réclamer un Indice » entraîne cette vérification).



Exemple : Ici le Coursier qui vient d'être pioché, porte la Lettre-Indexe Y comme le Chauffeur de Bus déjà en jeu. On rejette donc le Coursier pour piocher une autre carte sans Lettres-Indices communes avec celles déjà en jeu.



Les Cartes-Maîtres ne sont jamais prises en compte pour cette règle des Lettres-Indices.

- POSE D'INDICE & SENS DE LA CHAÎNE D'INDICES** : Braincat pose le nouvel Indice en direction opposée des GRIFFES de la Papatte Bleue. Par la suite, les Indices iront toujours dans le même sens (voir flèches sur la Papatte).

CHAÎNE D'INDICES

Exemple : Ici le nouvel Indice (le Trapéziste) est posé à côté du Chauffeur de bus, en sens opposé des griffes de la Papatte Bleue. La Chaîne d'Indices ira ensuite en sens unique.

- POSE DE PAPATTE VERTE** : Comme pour la Papatte Bleue, Braincat doit poser une Papatte Verte entre le nouvel Indice posé et l'Indice voisin, les griffes encore généralement tournées vers celui des 2 Indices le plus proche de sa Carte-Mystère.

Exemple : On compare toujours le dernier Indice posé avec l'avant-dernier. Ici, le Chauffeur de Bus est considéré plus proche de la Carte-Mystère que le Trapéziste.



 Quand Braincat réfléchit où poser sa Papatte, la Famille doit faire silence pour ne surtout pas influencer le choix du Chat !

- ✓ La Famille ne peut **Réclamer un Indice qu'à 3 reprises** sur une manche. Braincat ne peut donc poser que 4 Papattes maximum : la Bleue + 3 Vertes.
- ✓ Il n'y a que **7 Papattes Vertes pour l'ensemble des 3 manches**. Chaque Papatte Verte n'est jouée qu'une seule fois durant la partie, et n'est jamais récupérée !
- ✓ **La Papatte Bleue, elle, revient en jeu au début de chaque manche.**
- ✓ En réalité, orienter les griffes vers l'Indice le plus proche de sa Carte-Mystère **n'est PAS une règle obligatoire** pour le Chat. Il peut jouer plus finement en orientant parfois sa Papatte juste pour tenter de faire éliminer de Fausses Pistes dangereuses pour sa Carte-Mystère... tactique dangereuse mais parfois payante !



EGALITÉS DES VOTES

En cas d'égalité de majorités, Braincat lance en même temps les 2 Totems-Chat pour le départage :

- Le Totem retombant le plus près du nombril du joueur Braincat gagne l'égalité, indiquant la couleur de la case gagnante sur le plateau de jeu, et donc la Carte-Maitre retenue.
- Le seul moyen pour que la case « + 1 Indice » remporte une égalité quelconque, c'est qu'au moins un Totem-Chat retombe sur sa tranche (possible mais bien plus difficile).



SUITE DE LA MANCHE & MANCHES SUIVANTES

- ✓ Jouez jusqu'à ce que la Carte-Mystère soit retrouvée ou éliminée. A chaque tour, la Famille débat et choisit l'une des 2 actions de jeu. Puis passez à la manche 2 et continuez à essayer de convaincre le Chat de se faire adopter !

MANCHES SUIVANTES

- ✓ Braincat peut être repris par le même joueur, et on peut rejouer le même thème.
- ✓ Si vous remportez les 2 premières manches, tentez le Grand Chelem avec une 3ème !
- ✓ Sur le même principe, testez les autres thèmes, plus ardu, au contenu aussi authentico-burlesque que les patelins, et se jouant cette fois-ci avec un Memocat (voir page suivante).



VARIANTE SCHIZO !

Faites une partie en jouant à chaque manche **DEUX** paquets thématiques !
Braincat choisit le thème Cartes-Maitres, et la Famille choisit le thème des Indices.

THÈMES DE JEU AVEC UN MEMOCAT



Le MEMOCAT est un pense-bête pour que Braincat retienne facilement sa Carte-Mystère des authentiques thèmes **Philo de Bistrot & Petites Annonces Amoureuses** tout en respectant la confidentialité du jeu du Chat. Comment s'utilise-t-il ?

MISE EN PLACE : Braincat, en plus de son matériel de départ (voir page 2), prend le Memocat lié au thème joué. Quand il pioche sa Carte-Mystère, il retient **le numéro en bas à gauche de celle-ci**, dont le contenu est reporté sur son Memocat.

EN COURS DE JEU

- ✓ Braincat ne consulte **JAMAIS** son Memocat quand la Famille débat.
- ✓ **Quand la Famille Réclame un Indice**, et s'il y a encore des Cartes-Maîtres non dévoilées, **on retourne les 2 Cartes-Maîtres face cachée du plateau** et Braincat peut alors se servir de son Memocat pour réfléchir où poser sa Papatte.
- ✓ Braincat peut demander à la Famille les numéros des 2 Cartes-Maîtres cachées sur le plateau, **et toujours des deux**, pendant sa réflexion avec le Memocat.
- ✓ Une fois la Papatte jouée, le Memocat est reposé, et les Cartes-Maîtres sont de nouveau visibles.



Jouer les
PETITES ANNONCES AMOUREUSES



Avec ces annonces issues du Web (**fautes d'orthographe incluses**, seuls les pseudos sont inventés), Braincat joue à la marieuse indiquant à chaque fois quel personnage de sexe opposé à sa Carte-Mystère lui semble le plus sentimentalement compatible.

MISE EN PLACE et DÉROULEMENT DE PARTIE

- 1 Braincat brasse le jeu et pioche une carte qui sera sa Carte-Mystère Homme ou Femme. Il retient son N° de carte et **prend l'un des 2 Memocat lié au sexe de sa Carte-Mystère**.
- 2 Il continue de piocher jusqu'à obtenir 4 Fausses Pistes **de même sexe que sa Carte-Mystère**, en rejetant les cartes de sexe opposé. Il les consulte rapidement, les brasse, puis donne ses 5 Cartes-Maîtres face cachée à la Famille.
- 3 Puis le jeu reste identique sauf que sur ce thème, **les Indices & Cartes-Maîtres sont toujours de sexe opposé** (et on joue sans Lettres-Indices). Ainsi, quand Braincat doit ajouter un Indice en jeu, il pioche jusqu'à obtenir un Indice de sexe opposé à ses Cartes-Maîtres, et rejette celles de sexe identique.

Le 29 janvier 2017

Chers amis, je suis heureux d'apprendre que vous allez essayer de faire un bout de chemin ensemble ! Alors voici les conseils d'un vieux briscard pour accroître vos chances d'entente et d'adoption mutuelle !



A vous, très chère famille.

- Il est important d'exprimer vos idées et raisonnements à voix haute ! Cela vous aidera à élargir vos hypothèses, et Braincat sera davantage en accord avec vous pour sa pose de Papattes !

- Le temps de réaction de Braincat pour poser une Papatte est en soi une information capitale pour relever l'évidence des liens des cartes entre elles.

- Inutile de réclamer des indices trop vite ! Car un bon timing de jeu entre indices et cartes-maîtres donnera une meilleure marge de réponse pour le chat !

- Trop d'incertitudes sur une carte-maître ? Passez-là en revue sous chaque papatte jouée jusqu'à déceler une anomalie ou confirmer votre intuition...

- Ne vous précipitez surtout pas devant l'évidence ! Les combinaisons de cartes peuvent être très piégeuses ! Alors explorez un maximum d'idées avant de vous décider... même si l'intuition fait évidemment partie du casse-tête !

A toi, mon chat préféré.

- Sois très attentif aux échanges d'idées de la famille ! Ainsi, tu seras en accord avec le courant de pensées ambiant pour mieux poser ta papatte !

- Dans certaines situations risquées, sois assez audacieux pour orienter ta papatte juste pour éliminer une fausse piste périlleuse pour ta carte-mystère !

- Et si parfois tu peines à trouver des liens entre les cartes, alors oriente ta papatte vers l'indice dont « l'esprit » général te semble le moins éloigné de ta carte-mystère... mais attention de pas amener la famille sur une fausse piste !



M.H.

MODE DEFI

Dans ce mode coopératif proche du mode Découverte, vous avez 4 manches pour atteindre un objectif de points. En théorie, 2 manches suffisent puisque moins la Famille usera de Papattes pour trouver la Carte-Mystère, plus le score sera élevé ! Mais pas sûr que ce soit aussi simple avec un Chat qui impose ses petites Humeurs...



MISE EN PLACE

- 1 Fixez l'objectif d'adoption à 12 ou 15 points pour gagner la partie.
- 2 Placez un Jeton Score carré quelconque sur la case 0 de la piste de score, et déployez le plateau de jeu côté **Jeux Coopératifs**.
- 3 Un(e) volontaire endosse le rôle du Chat à la 1ère manche : il prend la Papatte Bleue + 3 Vertes + les 2 Totems-Chat (s'il y a au moins 3 joueurs à table).
- 4 Chaque membre de la Famille prend également un Jeton Vote.
- 5 Braincat brasse les 10 cartes **Humeur du Chat** et en fait une pile face cachée.

DÉMARRAGE D'UNE MANCHE

- 1 Au début d'une Manche, Braincat choisit un thème de jeu (+ Memocat).
- 2 Puis il pioche une carte **Humeur du Chat** et lit à tous les consignes qui deviennent prioritaires sur les règles du mode Découverte. Le cas échéant, il change de thème si l'Humeur du Chat l'exige.
- 3 Enfin, hormis les exceptions liées aux Humeurs du Chat, le déroulement du jeu est identique au mode Découverte (voir démarrage de partie page 3).

DIFFÉRENCES AVEC LE MODE DÉCOUVERTE

- ✓ Sauf Humeur du Chat, la Famille **dispose toujours de 4 Papattes** à chaque manche. Moins de Papattes seront jouées, plus le score de la Carte-Mystère sera élevé (4/5/6/8 pts - Barème sur plateau de jeu).
- ✓ On ne peut rejouer Braincat que si tout le monde l'a déjà joué. Un thème n'est jouable que 2 fois dans la partie, et les **Humeurs du Chat** jouées sont défaussées.

MODE EQUIPES

Les Familles Rougeard et Bleuét se disputent l'adoption de Braincat !
Laquelle des deux marquera le plus de points, au terme de 4 manches, pour emporter la préférence du Chat ?

MISE EN PLACE

- 1 Formez 2 Familles (même de taille inégale) d'au moins 3 joueurs chacune, et placées de préférence face-à-face, le Chat au milieu, pour facilement causer... en famille. Les Rougeard prennent le Totem rouge et les Bleuét... le bleu !
- 2 Chaque Famille se choisit un Ambassadeur, seul habilité à déplacer le Totem familial sur le plateau de jeu (mais les décisions restent soumises à la majorité).
- 3 Placez les Jetons Score carrés rouge et bleu sur la case 0 de la piste de score.
- 4 Déployez le plateau côté **Jeu en Équipes** avec un sens de lecture vers les Familles.
- 5 La Famille ayant le membre à la chevelure la plus abondante procure un Chat pour la 1ère manche. Jouer le Chat n'apporte quasi aucun avantage à son équipe, sauf pour « manipuler » ses réponses afin de faire gagner son équipe et faire échouer l'autre.
- 6 Braincat choisit un thème de jeu (+ Memocat) et prend ses 4 Papattes. Laissez le reste du matériel dans la boîte.
- 7 **DÉMARRAGE** : Braincat brasse ses cartes, et mémorise la 1ère du tas (sa Carte-Mystère. Il consulte rapidement les 5 suivantes (ses Fausses Pistes). Puis il brasse ses 6 Cartes-Maîtres, en fait une pile face cachée **qu'il garde avec lui**, ainsi que la Pile d'Indices, à part. Les Familles ne s'occupent que de leurs Totems respectifs.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche dure 4 **ROUNDS**, et chaque round se divise en 4 étapes indiquées sur le plateau de jeu :

ROUND DE JEU : 1.  2.   3.  +  4.  

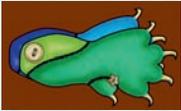
On exécute ces étapes dans l'ordre, et l'étape 4 finie, on repasse à l'étape 1 du round suivant, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Cartes-Maîtres à dévoiler, et on finit le round.

(Note : vous pouvez faire circuler un pion sur cette bande de jeu, pour savoir à quelle étape vous en êtes)

PLATEAU DE JEU



ÉTAPES DE JEU



BRAINCAT AJOUTE 1 INDICE & PAPATTE

1er Round de jeu : Brincat pioche et pose 2 Indices (Règle des Lettres-Indices ignorée) et pose sa Papatte Bleue. Enfin il dévoile au hasard 2 Cartes-Maîtres sur les cases du bas du plateau.

Rounds suivants : Brincat dévoile 1 Indice & une Papatte Verte (règle des Lettres-Indices appliquée). Les Familles font silence pendant qu'il réfléchit.



CONSERVER UNE CARTE-MAÎTRE : Action simultanée des Familles basée sur la rapidité de décision ! Les Ambassadeurs peuvent **poser / déplacer (ou pas)** leur Totem sur une Carte-Maître, occupée ou non, pressentie comme la Carte-Mystère, sachant que :

- ✓ Chaque étape de discussion ne doit pas dépasser **2 minutes**.
- ✓ La **majorité** décide que faire du Totem familial.
- ✓ Une Famille **ne peut déplacer qu'une seule fois** son Totem lors d'une étape de jeu.
- ✓ La Famille **en retard au score** (si égalité : l'équipe du Chat), **est en droit d'attendre** la décision de jeu de la Famille adverse avant de déplacer son propre Totem.
- ✓ En cas d'**égalité de majorités** au sein d'une même Famille, le départage se fait à coups de Pierre-Feuille-Ciseaux en 2 manches gagnantes !
- ✓ **SCORE** : Poser son Totem sur une carte occupée par le Totem adverse, fait scorer la Famille déjà sur place à **hauteur du nombre de Papattes jouées**, donc de 1 à 4 pts.
- ✓ Si une Famille dépasse 15 pts, elle repart en case 1 sans rien perdre des points acquis (si elle arrive une 2ème fois à la case 15, elle aura donc 30 pts).



BENNE : On jette face cachée sur la case Benne **toute** Carte-Maître innocupée par les Totems. **Braincat ne révèle rien de la nature des cartes rejetées** (Fausses Pistes ou Carte-Mystère).



NOUVELLE CARTE-MAÎTRE : Braincat dévoile 1 nouvelle Carte-Maître sur le plateau de jeu, plutôt sur les cases du bas.

ROUND FINAL & RÉVÉLATION DE LA CARTE-MYSTÈRE

- 1 A la fin du 4ème Round, Braincat **défausse à la Benne toute Carte-Maître innocupée**, et révèle alors si au moins un Totem se trouve sur la Carte-Mystère. Si c'est le cas, la/les Famille(s) concernée(s) marque(nt) 8 points.
- 2 Si la Carte-Mystère est à la Benne, Braincat reprend les Cartes-Maîtres jetées, en sélectionne 3 (dont la Carte-Mystère) qu'il expose sur les 3 cases de jeu :
 - La Famille en tête au score (si égalité : l'équipe adverse du Chat) désigne en premier avec son Totem la Carte-Maître qu'elle pense être la Carte-Mystère. Puis l'autre Famille en fait de même.
 - Les 2 Familles peuvent choisir la même Carte-Maître.
 - En cas d'égalité de majorités dans une Famille pour choisir une Carte-Maître, le départage se fait à coups de Pierre-Feuille-Ciseaux en 2 manches gagnantes.
 - Retrouver la Carte-Mystère jetée à la Benne rapporte 4 points.

SUITE & FIN DE PARTIE

- ✓ La partie dure 4 manches, et chaque Famille procure alternativement un Chat.
- ✓ Une même Famille ne peut pas choisir 2 fois le même thème de jeu, mais il est possible qu'une Famille reprenne un thème choisi par la Famille adverse.
- ✓ Un joueur ne peut pas rejouer Braincat !
- ✓ La Famille au score le plus élevé remporte l'adoption !



MODE COMPETITIF

Chaque joueur forme une Famille à lui seul, et va individuellement tenter de marquer le meilleur score, pour adopter Braincat à l'issue d'un tour de table !

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend 1 Jeton Vote rond, et pose son Jeton Score carré sur la case 0 de la piste de score. Déployez aussi le plateau de jeu, peu importe le côté.
- 2 La chevelure la plus fournie jouera Braincat sur cette 1ère manche. Il choisit un thème (Memocat inutile à ce mode de jeu) et prend 4 Papattes (la Bleue + 3 Vertes). Laissez le reste du matériel dans la boîte.

DÉMARRAGE D'UNE MANCHE

- 3 Braincat brasse ses cartes, puis pioche la première qui sera sa Carte-Mystère (pas vraiment besoin de la mémoriser). Puis il pioche 3 autres cartes qui seront ses Fausses Pistes. Il garde temporairement ses 4 Cartes-Maîtres en main.
- 4 Braincat pose les 2 premiers Indices, et se sert librement de ses Cartes-Maîtres en main pour réfléchir où orienter sa Papatte Bleue.
- 5 Une fois posée, il brasse ses Cartes-Maîtres, et prend le temps de les présenter sur le plateau à haute voix à la Famille, en les exposant face visible comme ci-dessous :



La Papatte Bleue est posée **AVANT** de révéler les 4 Cartes-Maîtres



Les 4 Cartes-Maîtres visibles dès le départ.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se déroule en 2 temps alternatifs : Ajout d'un Indice & Papatte, puis Choix individuel des joueurs d'une Carte-Maître pressentie comme la Carte-Mystère.

Comme le mode Equipes, les joueurs marquent des points :

- ✓ S'ils sont rejoints par d'autres joueurs sur une Carte-Maître qu'ils occupent déjà.
- ✓ S'ils retrouvent la Carte-Mystère.
- ✓ Braincat marque un maximum de points si un seul joueur a trouvé sa Carte-Mystère, et des petits bonus par joueur supplémentaire victorieux. Clairement, pour creuser l'écart, son intérêt n'est pas forcément que TOUS les joueurs retrouvent sa Carte-Mystère (sinon comment choisir chez qui aller vivre !!?).

ÉTAPES DE JEU

1 BRAINCAT : AJOUT D'UN INDICE & D'UNE PAPATTE

- ✓ Quand les joueurs ont tous choisi une Carte-Maître avec leur Jeton Vote, Braincat ajoute un Indice et une Papatte Verte, en appliquant la règle des Lettres-Indices.

2 FAMILLES : CHOIX D'UNE CARTE-MAÎTRE & SCORING DE CARTE OCCUPÉE

- ✓ Quand une Papatte est jouée, les joueurs **posent / déplacent (ou pas)** leur Jeton Vote quand il le veulent sur une Carte-Maître, occupée ou non, pressentie comme la Carte-Mystère.
- ✓ Les joueurs n'ont que **2 minutes pour prendre leur décision** entre 2 Papattes.
- ✓ Chaque joueur ne peut **déplacer son Jeton Vote qu'une fois** par étape de jeu.
- ✓ **SCORE** : Se poser sur une carte déjà occupée, **fait scorer chaque occupant à hauteur du nombre de Papattes déjà jouées**, donc 1 à 4 points. Il est d'ailleurs encouragé de « vendre » sa Carte-Maître pour attirer ses concurrents dessus !
- ✓ Si un joueur doit dépasser 15 points, il continue à marquer sur la case 1, et prend avec lui une carte Indice du paquet qui vaudra 15 points en fin de partie.

SCORE & FIN DE PARTIE

- ✓ Une fois les 4 Papattes jouées, et un dernier tour de vote, Braincat révèle quelle était sa Carte-Mystère : **ceux qui ont leur Jeton Vote dessus marquent 6 points.**
- ✓ **Braincat marque 6 points** si 1 joueur a trouvé sa Carte-Mystère + 2 points par joueur également posé sur sa Carte-Mystère.
- ✓ La partie continue jusqu'à ce que tous aient joué 1 fois Braincat. On peut rejouer le même thème. Le Chat est adopté par le(s) meilleur(s) score(s) de la table.

NOUVEAUX THÈMES DE JEU

Faites-vous plaisir, renouvelez le jeu et confrontez vos idées sur d'autres univers !
De Fil en Aiguille s'étend aujourd'hui sur 6 thèmes supplémentaires pour coller aux goûts du plus grand nombre, dont certains en téléchargement libre !
Plus d'informations sur www.reversegames.net

Métiers imaginaires
& Patellins



Concepts



Arthur Rimbaud



Trashouille



Artistes de variété



Jeux de Société



REMERCIEMENTS

Un premier projet comme De Fil en Aiguille n'aurait jamais abouti sans les soutiens nombreux et variés de gens qui croient réellement à votre projet ! J'adresse donc un IMMENSE merci pour leurs conseils, leur enthousiasme, leur soutien financier ou logistique, Sophie A. de la BGE de Toulouse, l'AGEFIPH, les 12 mères de Hellomerci.com, Paille Editions, Marc C., Sonia Sans, Marie-Betty, Dimitri, Sylvie, Yun, Nicolas R., Jean-Michel, Yann et Simon, Vincent Vandelli d'Origames, Virginie Galbani de 3i, et bien sur les Bakers de Kickstarter, qui ont parié sur un illustre inconnu pour aider au financement d'un jeu 100% indépendant, à savoir :

Gwen Masson, Rodolphe Peccatte, Heather Meadows, Eric Flumian, Antoine Capra, Eric le Nouy, Clément Vergne, Ludovic Co Kim Len, Céline Lefevre, Yannick Roszyk, Olivier Delode, Nicolas Vautrety, Laure Rolland, Christophe Kuhner, Nicolas Roussel, Joseph Larmarange, Christophe Vaillot, Shankar Ratiney, «Patatoken», Sylvie Debaqç, Christophe Barbaza, Dorian Dechaume, Nicolas Fuchs, Joan Dufour, Yun Kwan-Chan, Hervé Zilliox, Cédric Heusler, Bernard Vincent, Carole Naturel, Lucie et Nicolas, David Bastien, Véronique Falco, Jérôme Apparicio, Stéphanie Marty, Jérémy Lepolard, Simon Havad, Arnaud Bellanger, Caroline Paës, Guillaume Bidault, Jean-Michel Doan, Marc Clamagirand, Ben Lerouelle, «Pandagm», Weena Legault, Mélodie Moulin, Malaury Goutoule, Jolivet, Stéphane Serre, Fabrice d'Hauenens, François Désir, Christophe Ferreau, Vincent Ellama.