

CHAT ET CHOCOLAT

De 3 à 6 joueurs

8 ans et plus

durée : environ 20 min

Résumé du jeu :

- « Chat et chocolat » est un jeu de carte dont l'action se déroule dans un manoir hanté. Chaque joueur deviendra membre d'une des 2 équipes (la Société Secrète ou la Secte) et devra fouiller le manoir hanté sans savoir qui fait partie de son équipe.
- Le joueur dont c'est le tour doit annoncer comment il a réussi à éviter l'accident mentionné sur la carte événement, en utilisant les cartes qu'il avait en main.
- Les autres joueurs voteront et diront si la méthode employée pour éviter l'accident était convaincante. S'il y a une majorité de cartes « SAFE » retournées alors l'accident est évité.
- A la fin du jeu, chaque joueur annonce à quelle équipe il appartient, et ensuite les joueurs comptent le nombre de fois où ils ont réussi à éviter l'accident.
- L'équipe qui a évité le plus grand nombre d'accidents est déclarée vainqueur.

Contenu :



12 cartes décisions

6 OUT / 6 SAFE



6 Cartes d'équipes

3 Secte / 3 Société Secrète



32 Cartes Evènement



40 Cartes Objets

Préparation

Distribution des cartes Équipe

- Il y a deux sortes de cartes Équipe « La Société Secrète » et la « Secte ».
- Le nombre de cartes Équipe distribuées dépend du nombre de joueurs. La répartition est la suivante :

Joueurs	Cartes Société secrète	Cartes Secte
6	3	3
5	3	2
4	2	2
3	2	1

- Remettez les cartes en trop dans la boîte.
- Mélangez bien les cartes, et donnez en une à chaque joueur.
- Chaque joueur vérifie secrètement à quelle équipe il appartient, et place ensuite sa carte face cachée devant lui.

Distribution des cartes Décision

- Il y a deux sortes de cartes Décision : OUT (raté) et SAFE (en sécurité) .
- Donnez une carte de chaque type à chaque joueur. Elles constitueront le début de sa main.
- Replacez les cartes en trop dans la boîte car elles ne serviront plus pour le reste de la partie.

Distribution des cartes Objets

- Mélangez bien les cartes Objets et donnez en 3 à chaque joueur qui les ajoute à sa main.
- Placez les cartes en trop, faces cachées, en pile au milieu de la table.

Préparation des cartes Évènement

- Retirez la carte avec le mot « END »(fin) des cartes Évènement.
- Mélangez bien les autres cartes et placez les en pile, face cachée, au milieu de la table.
- Pour finir, reprenez la carte « END »(fin) et remettez là approximativement au milieu de la pile des cartes Évènement.

Le Jeu

Tour de jeu

- Le joueur qui a visité un manoir hanté le plus récemment commence à jouer. Ensuite, chaque joueur jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Éviter l'accident

- Le joueur dont c'est le tour, tire une carte Évènement de la pile. Il la révèle et la lit à haute voix.
- Ce joueur doit ensuite choisir un certain nombre de cartes Objets de sa main et il doit expliquer « **Comment il évite l'accident grâce à ces objets** »
- Le nombre de cartes Objets qu'un joueur peut jouer est défini par le nombre inscrit sur le dos de la première carte événement de la pioche (celle qui sera la prochaine à être révélée).

Le vote

- Les joueurs dont ce n'est pas le tour, doivent décider s'il était bien possible d'éviter l'accident grâce aux objets/ aux moyens utilisés par le joueur.
- Si c'est OUI, retournez une carte Décision SAFE. Si c'est NON, retournez une carte OUT.
- Les cartes Décision doivent être révélées en même temps.
- S'il y a au moins autant de carte SAFE que de cartes OUT alors le joueur a évité l'accident. S'il y a plus de cartes OUT, alors le joueur a échoué.

Exemple : dans une partie à 4 joueurs

- *La carte Évènement lue par le joueur est celle du « Couloir : Une rivière de sang se dirige vers vous. Faites quelque chose ou vous serez noyé! ».*
- *Les cartes Objets en possession du joueur sont « Chat », « Chocolat », « Lampe Torche ». Le nombre de cartes à utiliser, 2, est désigné par le dos de la première carte sur la pile des cartes Évènement.*
- *Après un petit moment de réflexion le joueur révèle les cartes objets chat et chocolat une par une et déclare « J'ai attiré le chat à côté de moi en utilisant le chocolat, et je l'ai ensuite embrassé pour avoir de l'oxygène lorsque nous étions pris dans le flot de sang ».*
- *Les 3 autres joueurs révèlent leur carte Décision : OUT! OUT! OUT!, le joueur a donc échoué dans sa tentative pour éviter l'accident.*

Limite de temps

- Si un joueur qui hésite pendant qu'il explique comment il a évité l'accident, les

autres joueurs doivent compter à voix haute « 1/2/3 ». Si le joueur n'arrive pas à continuer son récit alors on considère qu'il a automatiquement échoué dans sa tentative pour éviter l'accident.

Fin du tour de jeu

- Si un joueur a réussi à éviter l'accident, il gagne cette carte Évènement et la place devant lui. Si le joueur a échoué alors on défausse la carte Évènement à côté de la pioche des cartes Évènement.
- Le joueur doit ensuite défausser les cartes Objets qu'il a utilisé à côté de la pioche des objets. Il reprendra alors un nombre de cartes identique à celui qu'il vient de défausser. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées de manière à former une nouvelle pioche.
- Les autres joueurs reprennent en main leur carte Décision.

Fin du jeu

-Quand finir?

Lorsque la carte Évènement « END »(fin) est révélée. Le jeu s'arrête.

-Qui gagne?

Tous les joueurs révèlent en même temps leur carte Équipe. S'il y a le même nombre de joueurs dans chaque équipe, comptez les cartes Évènement que chaque joueur a en sa possession. L'Équipe avec le plus grand nombre de cartes Évènement gagne la partie.

S'il y a un nombre de joueurs inégal, chaque Équipe doit additionner les cartes Évènement gagnées par le joueur qui en a le plus et celui qui en a le moins. L'Équipe avec le total le plus grand gagne la partie. (Si dans une des Équipes il n'y a qu'un seul joueur, il multiplie le nombre de ses cartes par 2).

Si le nombre de cartes Évènement est le même dans chaque Équipe alors les deux Équipes gagnent. Dans ce cas serrez-vous la main pour célébrer la victoire.

Auteur: Ryo Kawakami,
graphic: Munku Mutsuki, Yuka Kabayama,
design: Hiromitsu Fujimori
@Qvinta Essentia, 2010
Ryo Kawakami
3-1-10-801

Onoe-douri, Chuou-ku, Koube, 651-0088, Japan
<http://qvinta.sblo.jp/>
giggle.a@gmail.com

Made in Japan

Traduction Français : Stéphane Athimon