

Catch Out

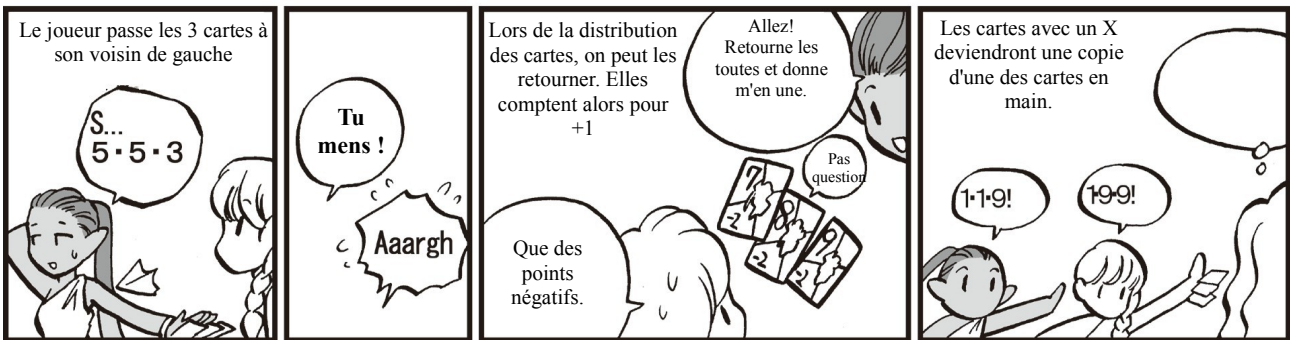
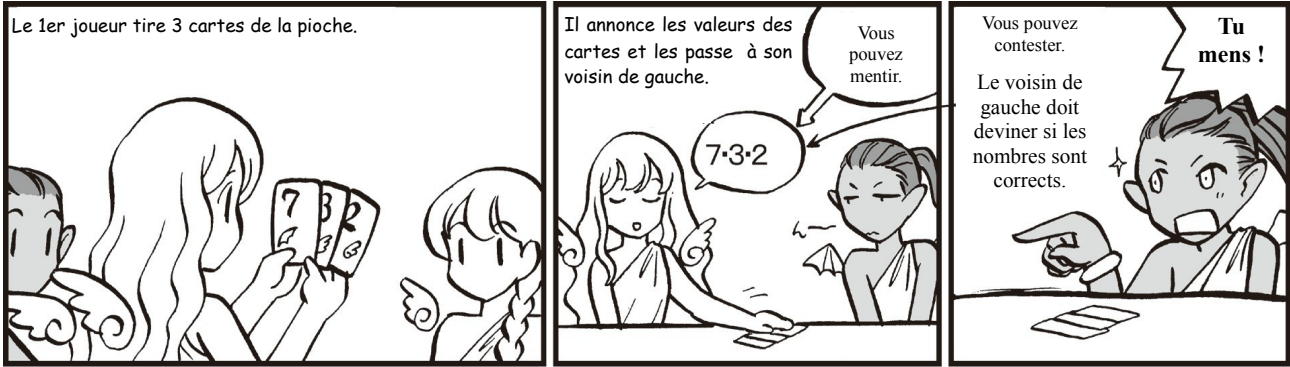
Nombre de joueurs : 2 – 6

Age: 10 ans et +

Durée: 20 min Auteur: Shinsuke Yamagami

Tour de Jeu

Cartoon: Toshihisa Tanaka



Introduction

-Votre destin est déterminé par les cartes jouées. Les cartes Ange apportent la Chance, les cartes Démon la Malchance. Vous devez deviner si les valeurs des cartes lues par les autres joueurs sont vraies ou non. Vous devrez bluffer et tromper. Ce sont les autres joueurs qui doivent avoir les cartes Démon, pas vous!!!

But du jeu

-Vous devez annoncer la valeur des 3 cartes que vous avez en main et votre voisin de gauche doit deviner si vous avez dit la vérité ou si vous avez menti.

Contenu

Cartes de jeu

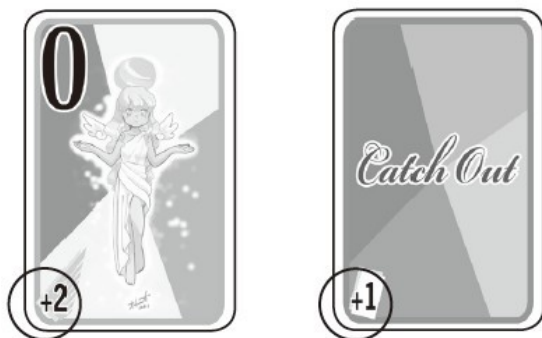
-Cartes Ange : 3 cartes de chaque valeur allant de 0 à 9 : 2 points positifs.

-Cartes Démon : 6 cartes de chaque valeur allant de 6 à 9 : 2 points négatifs.

-Cartes X: Elles ont les mêmes valeurs que les autres cartes en main. Au cas où il y aurait 3 cartes X en main, la valeur peut être choisie librement. 6 cartes X au total.

-Les points de victoire sont imprimés dans le coin en bas à gauche. Sur le devant des cartes vous trouverez +2, -2 et 0 au dos +1.

Cartes Résumé : 6



Préparation

-On mélange les 54 cartes et on les place faces cachées pour former une pioche au milieu de la table. On choisit le 1er joueur.

Tour de jeu

1. Début du jeu :

-Le joueur tire 3 cartes de la pioche.

2. Annonce des valeurs des cartes :

-le joueur qui a les cartes en mains annonce à son voisin de gauche les valeurs des 3 cartes.

-C'est mieux de commencer par les valeurs les plus hautes (ex : 9-6-2 ou 4-4-0). Les valeurs annoncées n'ont pas à être les mêmes que celles inscrites sur les cartes. Il est permis de mentir et donc d'annoncer des valeurs complètement différentes.

3. Décision du voisin de gauche :

Le voisin de gauche peut décider soit de prendre les cartes soit de contester les valeurs annoncées.

4. S'il accepte les cartes...

-Si le voisin de gauche choisit de prendre les cartes, il tire 2 cartes supplémentaires de la pioche et les ajoute à sa main. Il choisit 1 de ses cartes et il la met dans la pile de défausse.

Il choisit une autre carte et la met face visible sur sa pile de points de victoire. Les 3 cartes restantes formeront la nouvelle main du joueur.

5. Contester les valeurs annoncées...

-Le voisin de gauche doit décider si le 1er joueur a dit la vérité ou a menti. Après avoir dit « Vérité » ou « Mensonge » on vérifie la valeur des cartes.

-Si le voisin de gauche a correctement deviné, il reçoit les 3 cartes. S'il s'est trompé, le 1er joueur reçoit les cartes.

-Le joueur qui a gagné les cartes, les distribue entre le joueur à sa gauche et lui-même. Il peut soit garder les 3 cartes soit en donner 1,2 ou 3 à l'autre joueur.

-Habituellement le joueur garde les cartes +2 pour lui et donne les cartes -2 à l'autre joueur. Il est aussi possible de retourner les cartes (le dos devient visible); dans ce cas elles deviennent des cartes +1. Seul le joueur qui a gagné les 3 cartes peut retourner les cartes.

6. Piocher des cartes :

-Le voisin de gauche prend 3 nouvelles cartes de la pioche et annonce leurs valeurs à son voisin de gauche.

7. Contestation forcée :

-Si un joueur annonce 3 valeurs identiques (9-9-9 ou 5-5-5) le voisin de gauche doit alors contester les valeurs annoncées. Bien sûr, il n'est pas obligatoire d'avoir 3 cartes avec un valeur identique dans les mains pour le faire.

8. Cartes X :

-Les cartes X copient la valeur d'une des autres cartes de la main. La combinaison 5,3,X peut donc devenir 5,5,3 ou 5,3,3. Le joueur peut choisir quelle combinaison annoncer.

-Si un joueur a 3 cartes X, il peut choisir la valeur à annoncer.

9. Fin du jeu

-La partie se termine lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche.

10. Calcul des points de victoire :

Les joueurs font la somme des cartes (+2,+1 et -2) qu'ils ont reçues. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points de victoire alors le joueur avec le plus petit nombre de cartes l'emporte.

Détail du jeu

Premier joueur

-le 1er joueur prend 3 cartes dans la pioche. Il vérifie la valeur des cartes et les passe à son voisin de gauche. Il doit clairement annoncer les valeurs des 3 cartes.

-les valeurs annoncées ne doivent pas forcément correspondre aux valeurs des cartes. Il est permis de mentir sur la valeur de n'importe quelle carte.

Décision du voisin de gauche

-Le voisin de gauche peut décider s'il accepte les 3 cartes ou bien s'il choisit de contester les valeurs annoncées par le 1er joueur.

S'il accepte les cartes

Si le voisin de gauche accepte les cartes, il doit alors réaliser les actions suivantes :

-Il pioche 2 cartes supplémentaires.

-Il défausse une des 5 cartes qu'il a en main et il en met 1 autre sur sa pile de points de victoire. Après ceci il passe les 3 cartes restantes à son voisin de gauche et il annonce les valeurs des cartes.

-Les cartes défaussées sont placées faces cachées dans la pile de défausse. Il n'est pas possible de vérifier la valeur des cartes une fois qu'elles ont été placées sur la pile de défausse.

-Les cartes peuvent être placées faces visibles ou faces cachées sur la pile des points de victoire. Les cartes faces cachées comptent pour un point de victoire quelle que soit la valeur indiquée sur la face recto. La valeur indiquée sur la carte (+2 ou -2) est utilisée si elle est placée face visible.

-Les cartes, placées sur la pile des points de victoire, doivent être mise les unes sur les autres. Il n'est pas permis de vérifier la valeur des cartes déjà posées dans la pile des points de victoire.

Contester les valeurs annoncées

-Si le voisin de gauche a décidé de contester les valeurs annoncées, il doit déclarer « c'est vrai » ou « c'est faux ». Les 3 cartes sont placées face visible sur la table et on vérifie leur valeur.

-La décision du voisin de gauche est correcte:

-s'il a dit « c'est vrai » et que les valeurs annoncées sont correctes.

-S'il a dit « c'est faux » et que les valeurs annoncées sont fausses.

-Le voisin de gauche reçoit les 3 cartes comme points de victoire et il peut les redistribuer entre les 2 joueurs.

-La décision du voisin de gauche est mauvaise :

-S'il a déclaré « c'est vrai » alors que les valeurs annoncées sont fausses.

- S'il a déclaré « c'est faux » alors que les valeurs annoncées sont correctes.

-Le 1er joueur, qui vient de passer les cartes, les reçoit comme points de victoire et il peut les redistribuer entre eux deux.

Distribution des points de victoire

-Les cartes ne peuvent être réparties qu'entre les 2 joueurs impliqués. Seul le joueur qui reçoit les 3 cartes peut décider pour chaque carte s'il l'utilise face visible ou face cachée.

-D'habitude on garde les cartes avec des valeurs positives, alors qu'on donne les cartes négatives à l'autre joueur . Il est aussi possible de retourner les cartes à valeurs négatives et ainsi de les garder pour soi car elles compteront alors +1. Les cartes points de victoire sont placées sur la pile des cartes points de victoire de chaque joueur.

Après la contestation

-Le voisin de gauche prend 3 cartes de la pioche et les passe au joueur suivant à sa gauche, en annonçant les valeurs des cartes.

Si les valeurs annoncées sont toutes les mêmes

-Si le 1er joueur annonce 3 valeurs identiques, le joueur de gauche doit obligatoirement contester les valeurs annoncées. La contestation se déroule comme tout autre contestation.

Fin du jeu

-La partie se termine lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche.

-Si le joueur vient d'accepter les cartes et il ne peut pas en piocher 2 supplémentaires alors toutes les cartes sont défaussées.

-Si le voisin de gauche a contesté les valeurs annoncées et qu'il ne peut pas prendre 3 nouvelles cartes après sa contestation alors toutes les cartes en main sont défaussées.

-Si le voisin de gauche accepte les cartes et qu'il ne reste que 2 cartes dans la pioche, il les pioche et ensuite il réduit sa main à 3 cartes. Il passe les 3 cartes au joueur à sa gauche. Si le joueur conteste les valeurs annoncées alors on termine la contestation avant la fin du jeu. Si le joueur à sa gauche ne conteste pas les valeurs annoncées alors la partie se termine et les cartes sont défaussées.

Calcul des points de victoire

-Dans le cas où la carte est face visible, la valeur (+2) de la carte est utilisée comme point de victoire.

-Les cartes retournées comptent comme +1 point de victoire.

-Il est bien sûr possible d'avoir des points négatifs.

Règles pour 2 joueurs

-Les règles pour 2 joueurs sont presque identiques aux règles pour 3 joueurs et plus.

1. Préparation

Les 2 joueurs reçoivent 2 cartes chacun. Ils peuvent y jeter un œil et ils les placent en pile faces cachées devant eux. Ces 2 cartes compteront pour +1 point de victoire. L'autre joueur ne doit pas voir les valeurs de ces cartes.

On prépare 2 piles de défausse, 1 face cachée et 1 face visible. On utilise donc 6 cartes pour la phase de préparation.

2. Tour de jeu

-Le 1er joueur tire 3 cartes de la pioche et annonce la valeur des cartes à l'autre joueur. L'autre joueur peut soit prendre les cartes soit défier les valeurs annoncées.

3. Si les cartes sont prises...

Si les cartes sont prises, l'autre joueur tire 3 cartes (normalement c'est 2 cartes). 2 cartes sont placées sur les piles de défausses, 1 sur la pile des cartes visibles, 1 sur la pile des cartes faces cachées, 1 carte est placée sur la pile des cartes point de victoire devant le joueur. La carte peut-être placée face visible ou face cachée.

4. En cas de contestation

-Les règles pour la contestation sont les mêmes que pour le jeu avec plus de joueurs.

5. Fin du jeu

-La partie se termine s'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche.

Author: Sinsuke Yamagami
Illustration: Izumi Takemoto
Graphic-Design: Kenji Fushimi
Development: TCD
Director: Shinsuke Yamagami
Print: Manindo

Publishing: GRIMPEUR, Inc.
202 Ishizuka-so, 2-34-5 Shimo shakujii, Nerima-ku
Tokyo, 177-0042
Japan
website: <http://grimpeur.co.jp>
E-mail: info@grimpeur.co.jp
Traduction française : Stéphane Athimon
MADE IN JAPAN
©2010 GRIMPEUR, Inc.