



Instructions · 说明书 · Spielanleitung · Règle du jeu · Instrucciones



CAT & Co.

MEOW MEOW



小花猫 · 喵喵牌 · Katze & Co. · Mau Mau
Chatons & Cie · Mau Mau · Gatos & Co. · Miau miau

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2016

Chatons & Cie

Mau Mau

Un classique jeu de huit américain aux couleurs gaies pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.



Illustration : Paletti Grafik
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Quatre petits chatons font une amusante course pour obtenir la meilleure place dans le panier. Dans ce jeu aux cartes d'animaux multicolores, chaque joueur tente de se débarrasser en premier de ses cartes. S'il y arrive et remporte ainsi la manche, le joueur pourra faire avancer son chaton d'un pas en direction du panier !

Contenu du jeu

36 cartes animal de 4 couleurs, 16 cartes spéciales, 1 carte gazon, 1 carte panier, 4 chats (de 4 couleurs différentes), 1 règle du jeu

FRANÇAIS

Préparation du jeu

Placez les cartes panier et gazon côte à côte au milieu de la table. Mélangez les autres cartes. Chaque enfant reçoit 5 cartes faces cachées et les prend dans sa main sans les montrer. Formez avec le reste des cartes, faces cachées, la pile de pioche.

Retournez face visible la carte du haut de la pile de pioche pour former avec la pile de défausse. Si la carte est une carte spéciale, elle est replacée sous la pioche, et la carte suivante est retournée (jusqu'à ce qu'une carte animal apparaisse). Chaque enfant choisit un chaton et le place sur la carte de gazon sur la première empreinte de patte de sa couleur.



FRANÇOIS

Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a caressé en dernier un chat peut commencer. Regarde la carte du dessus de la pile de défausse.

As-tu en main une carte de la même couleur ou avec le même animal que la carte visible au-dessus de la pile de défausse ?

- **Oui. Chouette !**

Tu poses ta carte face visible sur la pile de défausse.

- **Non. Quel dommage !**

Tire une carte de la pile de pioche. Si tu peux la poser, fais-le aussitôt. Sinon, tu gardes la carte dans ta main.



Ensuite, c'est au tour de l'enfant suivant.

Au cours de la partie, si toutes les cartes de la pile de pioche ont été tirées, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez avec une nouvelle pioche. Attention : la dernière carte posée sur la pile de défausse n'est pas mélangée avec les autres et forme toujours la pile de défausse.

Le jeu comporte 4 cartes spéciales :

Vous pouvez poser les cartes avec les animaux « chat », « renard » et « hibou » tout à fait normalement sur les cartes de la même couleur ou avec le même animal. Mais chacun de ces animaux dispose d'une fonction spéciale :



- **Chat**

Si la carte chat est posée, le sens du jeu s'inverse. Si les enfants jouent à deux, cela signifie que l'autre enfant passe son tour.



- **Renard**

Si la carte renard est posée juste avant son tour, l'enfant suivant doit tirer deux cartes dans la pile de pioche avant de jouer. Il peut se défausser d'une de ces cartes, si cela lui est possible. Si l'enfant a lui-même une carte renard en main, il peut alors la poser et n'a pas à tirer de cartes. Du coup, l'enfant suivant doit tirer quatre cartes dans la pile de pioche. A moins qu'il n'ait lui aussi une carte renard...



- **Hibou**

Si une carte hibou est posée, l'enfant à qui vient le tour doit passer son tour, et c'est au joueur suivant.



- **Perroquet**

La carte perroquet est la seule carte qui peut être posée sur n'importe quelle carte. A une exception près : elle ne peut pas être posée sur une autre carte perroquet. L'enfant qui pose cette carte annonce la couleur de son choix, qui devra être respectée par le prochain joueur. Il peut très bien choisir la couleur de la carte qui était posée juste avant son perroquet. L'enfant qui suit doit alors déposer une carte de la couleur annoncée. S'il ne le peut pas, il doit tirer une carte de la pile de pioche.



Fin de la manche

Dès qu'un enfant a posé sa dernière carte, la manche est terminée. Il avance son chaton d'un pas en direction du panier. La deuxième manche commence alors. Mélangez toutes les cartes et distribuez à nouveau cinq cartes à chaque enfant.



Fin de la partie

Le premier joueur dont le chaton rejoint le panier a gagné la partie.

Conseil : le jeu est plus simple lorsque vous retirez un ou plusieurs types de cartes spéciales avant le début de la partie et que vous jouez avec les cartes faces visibles.

Variante

Vous jouez le jeu selon les règles de base décrites ci-dessus. Si un enfant n'a plus qu'une carte en main, il dit « Miaou ! » à voix haute. La manche prend fin lorsqu'un enfant dépose sa dernière carte en disant « Miaou, miaou ! ». Si un enfant oublie de dire « Miaou ! » ou « Miaou, miaou ! », il est pénalisé et doit tirer une carte sur la pile de pioche.