

CAT IN THE BOX

RÈGLES SIMPLIFIÉES



Bonjour et bienvenue dans ce résumé des règles de Cat In the Box.
Ce résumé ne remplace pas les règles complètes du jeu.
Il a pour but de vous en faciliter la compréhension.

Bonne lecture !

C'EST QUOI CAT IN THE BOX ?

Cat in the box utilise les règles classiques des jeux de plis en y apportant un élément perturbateur majeur et original : les cartes n'ont aucune couleur et c'est à vous de décider quelle couleur vous allez donner à la carte que vous allez jouer.

1. Installation du jeu

Vous pouvez vous référer aux tableaux présents dans les règles complètes page 2 et 3. Lors de l'installation, nous vous invitons à bien prendre connaissance du matériel du jeu.

2. Durée d'une partie

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs autour de la table.

3. Déroulement d'une manche

DÉBUT DE MANCHE

Avant la phase de plis, chaque joueur regarde sa main, choisit et écarte une carte qui ne sera pas jouée lors de la manche.



Prédire un nombre de plis

Avant la phase de plis, chaque joueur va prédire le nombre de plis qu'il compte effectuer lors de cette manche. Il est limité par les nombres proposés sur son plateau joueur.

Note : Cette prédiction permettra de marquer des points bonus si elle est réalisée.



Phase de plis

Le premier joueur du pli doit choisir une carte de sa main et la jouer. On dit alors qu'il **déclare** une couleur.

Note : Tant qu'il n'y a aucun jeton dans la ligne de couleur rouge du Plateau commun (appelé Tableau de Recherches dans les règles), le premier joueur du pli ne peut pas déclarer la couleur rouge.

Lorsqu'il déclare une couleur, le joueur **DOIT** :

- positionner sa carte le long du côté de son plateau joueur qui correspond à la couleur annoncée.

ATTENTION : SI LE X DU PLATEAU JOUEUR EST VISIBLE, LE JOUEUR NE PEUT PLUS NI JOUER, NI DÉCLARER CETTE COULEUR DURANT TOUTE LA MANCHE EN COURS (voir plus bas).

- positionner un de ses jetons joueurs de sa réserve sur le plateau commun correspondant à la carte jouée.

Par exemple, le joueur a posé une carte numéro 4 et souhaite déclarer la couleur Bleu. Il positionne un de ses jetons sur le plateau commun sur le 4 Bleu.

Note : Si un joueur a déjà joué un 4 Bleu, alors la case 4 Bleu ne sera pas disponible et aucun autre joueur ne pourra jouer un 4 Bleu durant toute la manche en cours.

Le ou les joueurs suivants peuvent maintenant jouer et déclarer n'importe quelle couleur. Ils peuvent donc **SOIT** :

- suivre à la couleur demandée.
- changer de couleur : lorsqu'un joueur change de couleur par rapport à celle déclarée par le premier joueur du pli, il ne pourra plus jouer la couleur **qu'il vient de refuser durant toute la manche en cours**. Il doit alors prendre le jeton **sur le X** correspondant à la couleur **qu'il vient de refuser** de son plateau joueur. C'est **CE** jeton qu'il va poser sur le plateau commun.



Gagnant du pli (2 cas différents)

Si tous les joueurs ont joué la couleur demandée par le premier joueur du pli :

Le joueur ayant joué la carte la plus forte de la couleur demandée remporte le pli.

Si un des joueurs a joué une autre couleur que celle demandée par le premier joueur du pli :

Aucune carte d'une autre couleur que la couleur demandée par le premier joueur ne peut remporter le pli **SAUF** si le joueur a coupé avec la couleur **rouge**. Si une ou plusieurs cartes ont été jouées à la couleur rouge, c'est la carte rouge de plus forte valeur qui remporte le pli.

La gagnant du pli est le joueur qui débute le pli suivant.

FIN DE MANCHE

Vous allez jouer ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte en main à chaque joueur (qui ne sera pas jouée) ou jusqu'à ce qu'un **Paradoxe** n'apparaisse.

LE PARADOXE :

Un **Paradoxe** apparaît dès qu'un joueur est dans l'impossibilité de jouer une carte car il ne peut pas poser de jeton correspondant sur le plateau commun. Dans ce cas, la manche prend fin immédiatement et aucun joueur ne remporte le pli durant lequel le **Paradoxe** est apparu.

4. Scoring

Comptage des points

- 1 point par pli remporté
- Point bonus - **Uniquement si votre prédiction du nombre de plis est correcte** : trouvez le plus grand groupe de jetons à votre couleur, adjacents orthogonalement les uns aux autres sur le plateau commun. Marquez 1 point par jeton constituant ce groupe.



S'il y a eu un Paradoxe durant la manche, le joueur qui en est à l'origine perd 1 point par pli et ne gagne aucun point bonus (même si sa prédiction est juste).

5. Nouvelle manche

Chaque joueur récupère tous ses jetons, remplace 1 jeton sur chaque X de son plateau joueur et le nouveau premier joueur est le joueur à la gauche du premier joueur de la manche précédente.

6 - Fin de partie

Quand autant de manches que de joueurs ont été jouées, c'est le joueur avec le plus de points qui remporte la partie.

POINTS IMPORTANTS !

Tant qu'il n'y a aucun jeton dans la ligne de couleur rouge du Plateau commun (appelé Tableau de Recherches dans les règles), le premier joueur du pli ne peut pas déclarer la couleur rouge.

Si un joueur change de couleur par rapport à la 1ère carte jouée lors d'un pli, il doit alors prendre le jeton sur la X de son plateau joueur correspondant à la couleur qu'il vient de refuser .

Lorsque le X d'un plateau joueur est visible, ce joueur ne peut plus jouer de carte de cette couleur durant toute la manche en cours.

POUR CONCLURE

Gardez à l'esprit que le jeu respecte la cohérence des jeux de plis habituels. Il ne peut donc pas y avoir deux cartes de même couleur et de même valeur jouées dans une même manche.

Rappelez vous que lorsque vous changez de couleur lors d'un pli, vous annoncez aux autres joueurs que vous ne possédez pas la couleur demandée ! Vous ne pourrez donc plus jouer la fameuse couleur demandée durant toute la manche en cours !

En résumé, vous êtes libres de choisir les couleurs de vos cartes en main, mais vous ne pouvez pas faire n'importe quoi !