

CHAKAPUCES

MATÉRIEL

- 76 cartes numérotées de 1 à 10, dont :
 - 64 cartes Chat
 - 12 cartes Chakapuces
- 70 jetons Puce (de valeur 1, 3 et 5)



BUT DU JEU











Ce soir, c'est grande soirée au Château de Chatnonceau ! Tous les Chats se sont mis sur leur 31 mais voilà que débarque le **Chakapuces** sur un air disco et ce coquin a bien l'intention de leur secouer les puces !

Jouez vos cartes astucieusement pour récupérer des points avec des cartes Chat, vous débarrasser de vos jetons Puce ou en redonner quelques-uns à vos adversaires.

Dès qu'un joueur ou une joueuse n'a plus de Puces ou que la pioche est vide, la partie prend fin. Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie.

MISE EN PLACE

On distribue à chaque joueur et joueuse 4 cartes et autant de jetons Puce qu'indiqué ci-dessous :

2 	3 	4 	5 	6 
22 	20 	18 	16 	15 



Les cartes restantes forment une pioche au milieu de la table. Le reste des jetons Puce est placé à proximité.



Prenez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les au centre de la table par ordre croissant de valeurs, de façon à laisser de la place pour les valeurs intermédiaires.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs et joueuses jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez jouer 2 cartes, l'une après l'autre. Une carte jouée est toujours placée sur la ligne, au centre de la table, par ordre croissant de valeur.

Votre 1^{ère} et/ou votre 2^{ème} carte peuvent **toujours** être jouée **depuis votre main ou depuis la pioche**.



Si une carte de même valeur est déjà présente au centre de la table, placez votre carte par-dessus pour former une colonne.

- Placez votre **1^{ère} carte** au centre de la table. Elle ne déclenche aucun effet.
- Placez votre **2^{ème} carte** au centre de la table et appliquez son effet :

- **S'il n'y a pas d'autre carte de cette valeur et qu'elle a au moins 1 carte adjacente : c'est une Suite ;**

Défaussez autant de jetons Puce que la longueur de la Suite. Les Puces défaussées retournent dans la réserve.



- S'il y a d'autres cartes de cette valeur : c'est une Colonne ;

Prenez les cartes adjacentes des deux côtés de votre Colonne et placez-les en pile devant vous, face cachée.



Delphine a posé un 2, puis un 3. Elle récupère toutes les cartes Chat 2, mais pas la carte Chat 5 car celle-ci n'est pas adjacente.



Fred a posé un 6, puis un 7. Cela crée une suite de 3 cartes : il se défait de 3 Puces.

5



Quelques **Chakapuces** se sont infiltrés parmi les cartes Chat.

Une carte Chakapuces se joue exactement comme une carte Chat :

- en 1^{ère} carte, elle n'a aucun effet ;
- en 2^{ème} carte, résolvez la Suite ou la Colonne formée comme indiqué ci-dessus.

De plus, chaque autre joueur et joueuse prend dans la réserve **autant de jetons Puce** que le nombre de cartes dans la pile du Chakapuces. Si le Chakapuces est seul dans sa pile, les autres joueurs et joueuses prennent 1 jeton Puce.



Nicolas a posé un 5, puis un 6. Il récupère toutes les cartes Chat 5 et 7. Tous les autres joueurs et joueuses prennent chacun 2 jetons Puce.

À la fin de votre tour, **piochez** jusqu'à avoir de nouveau 4 cartes en main.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin :

- ➔ lorsqu'un joueur ou une joueuse n'a plus de jetons Puce ;
- ➔ lorsqu'un joueur ou une joueuse ne peut plus piocher pour compléter sa main.








Tous les autres joueurs et joueuses font un dernier tour, à l'exception de la personne qui a mis fin à la partie.

Note : il est toujours possible de jouer des cartes Chakapuces lors de ce dernier tour. Leur effet s'applique normalement.



Puis, on passe au **décompte des points**.

- ➔ Chaque carte Chat devant vous rapporte 1 point (les cartes en main ne sont pas comptabilisées).
- ➔ Les Puces accumulées peuvent faire gagner ou perdre des points comme indiqué ci-dessous :

0	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26+
						
+ 15	+ 12	+ 6	0	- 4	- 8	- 12

Totalisez vos cartes Chat et vos points Puce.
Le joueur ou la joueuse avec le plus de points a gagné.
En cas d'égalité, celui ou celle qui a le moins de Pucés remporte la partie.

Fred obtient
 $21 + 0 = 21$ points.

$21 = 21$ pts

$14 = 0$ pt

$27 = 27$ pts

$21 = -8$ pts

$7 = 7$ pts

$0 = 15$ pts

Nicolas obtient
 $7 + 15 = 22$ points
Nicolas remporte la partie.

Delphine obtient
 $27 - 8 = 19$ points

CRÉDITS

Auteurs : Frédéric Boulle
et Nicolas Boria
Illustrateur : Jonathan Aucomte
Édition : Delphine Brennan
Graphisme : Allison Machepey



REMERCIEMENTS

Un grand merci pour les nombreux tests à Juliette, Elisa, Amandine, Héloïse, Alex, Titi et Lolo, et au Bureau des Auteurs Rouennais.

Frédéric Boulle

Edith, Chachou et tous nos chakapuces. Ma famille ludique du Bureau des Auteurs Rouennais. Mes parents, mes frères, et tous mes testeur.euses 🐛 des cœurs sur vous tous.tes.

Nicolas Boria