



CONFIDENTIAL

CAT IN THE BOX

MANUEL D'EXPÉRIMENTATION

Scannez ce QR code
pour accéder à des
règles simplifiées.



Les cobayes doivent être maintenus individuellement dans un contenant en forme de boîte suffisamment opaque pour ne pas être observés de l'extérieur. Excepté pendant l'expérience, il est strictement interdit de garder plusieurs cobayes dans le même espace et la couleur de la fourrure du cobaye ne doit pas être connue au préalable ou même avoir déjà été répertoriée. Le sujet à fourrure pourra être un chat. Si la couleur du pelage d'un cobaye était observée par un procédé tel qu'une inspection visuelle, celle-ci devrait être absolument unique ou risquerait de provoquer une convergence quantique. Aucun sujet ne doit présenter une physionomie ou une couleur de fourrure similaire. Avant de commencer l'expérience, veuillez lire attentivement ce manuel de consignes pour apprendre comment manipuler le sujet.
Bonne chance dans cette quête du savoir.

PRÉCISIONS SUR L'EXPÉRIMENTATION

Cat in the box est un jeu de cartes apparenté à la famille des jeux de plis. La couleur de chaque carte Chat n'est pas déterminée, et quand une carte est jouée, elle sera considérée comme étant de la couleur déclarée par le joueur. Toutefois, les joueurs ne sont pas autorisés à déclarer la couleur d'une carte possédant le même numéro qu'une carte déjà déclarée dans cette couleur. Suivez les règles et découvrez l'environnement mystérieux des... chats.

1. Matériel

45 cartes Chat



5 cartes numérotées de 1 à 9

1 Tableau de Recherches



1 livret de Résultats de l'Expérience



4 cartes Recherches



1 carte Premier joueur de la manche



5 plateaux joueur



60 jetons joueur



12 de chaque couleur rouge, bleu, jaune, vert et violet

4 jetons Observations de couleur noire



Schéma 1-1 Liste du matériel

Le matériel à utiliser dépendra du nombre de participants.

Veillez vous référer au tableau ci-dessous.

Tableau 1-1 Où l'on passe en revue le matériel à utiliser selon le nombre de joueurs

Nombre de joueurs	Cartes Chat	Plateaux joueur	Jetons joueurs	Jetons Observation
5 joueurs	45 cartes (1-9) 5	5 plateaux	5 types	Inutilisés
4 joueurs	40 cartes (1-8) 4	4 plateaux	4 types	Nécessaires
3 joueurs	30 cartes (1-6) 3	3 plateaux	3 types	Inutilisés
2 joueurs	25 cartes (1-5) 2	2 plateaux	2 types	Nécessaires



Schéma 2-1 Installation du jeu pour 4 joueurs

2. Installation du jeu

Dans ce jeu expérimental, les joueurs vont jouer un nombre de manches équivalent au nombre de participants. Le score final déterminera le gagnant de la partie.

Avant de commencer à jouer, suivez les consignes suivantes :

1. Chaque joueur doit être assis de façon à ne pas voir les mains de cartes des autres joueurs.
2. Chaque joueur prend des **jetons** à sa couleur (12 au total) et un **plateau joueur**.
3. Placez un **jeton** sur chacun des 4 emplacements **X** de vos **plateaux joueur**.
4. Insérez les cartes **Recherches** dans le **Tableau de Recherches** et placez-le au centre de la table. Consultez le référentiel ci-dessous pour vérifier quelle face vous devez faire apparaître sur le **Tableau de Recherches**. Selon le nombre de joueurs, des **jetons Observations** doivent être placés sur le **Tableau de Recherches**.
5. Notez le nom de chaque joueur dans le **Livret de Résultats de l'Expérience** (facultatif).
6. Le joueur qui a **remporté le plus récemment ce jeu** rencontré récemment un chat sera le premier joueur. Il reçoit la carte **Premier Joueur de la Manche** et la place devant lui. Ceci conclut la préparation du jeu. Suivez les instructions sur la page suivante pour commencer la première manche.

Tableau 2-1 où l'on apprend quelle face de cartes et quels plateaux joueur utiliser ainsi que le nombre de jetons Observations à positionner.

Nombre de joueurs	Numéro du plateau joueur	Couleur face visible des cartes Recherches	Jetons Observation
5 joueurs	4 5	Violette	Inutilisés
4 joueurs	4 5	Blanche (pour vos premières parties) ou violette	Positionnés sur tous les emplacements 9
3 joueurs	2 3	Blanche (pour vos premières parties) ou violette	Inutilisés
2 joueurs	2 3	Blanche	Positionnés sur tous les emplacements 6

Pour des parties à deux joueurs merci de vous référer à la page 10 de ce manuel afin de prendre connaissance des changements de règles.

3. Déroulement d'une manche

Chaque manche est constituée des trois phases ci-dessous :

1. Phase de préparation

2. Phase de plis

3. Phase d'évaluations

Pour gagner ce jeu expérimental, marquez le plus de points après avoir joué un nombre de manches équivalent au nombre de joueurs.

1. Phase de préparation

Distribuez à chaque joueur 10 cartes dans une partie à 2 et 4 joueurs et 9 cartes à 5 joueurs !

[1] Distribuer les cartes aux joueurs et écarter 1 carte

Mélangez toutes les cartes Chat face cachée et distribuez-en le même nombre à chaque joueur. Les cartes ainsi distribuées sont appelées la **main**. Regardez votre main et faites attention à ne pas laisser les autres joueurs voir ce qui vous a été distribué. Après avoir consulté vos cartes, chaque joueur en choisit une simultanément et l'écarte face cachée près du Tableau de Recherches.

Vous ne jouez pas la manche avec les cartes écartées.

[2] Prédire les plis dans le sens horaire

Chaque joueur regarde sa main et annonce le nombre de plis qu'il peut remporter dans cette manche. Les nombres inscrits sur votre plateau joueur montrent les possibilités d'annonces que vous pouvez choisir pour votre prédiction. En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place un jeton de sa couleur sur le nombre correspondant à son annonce. Après que tous les joueurs ont fait leurs prédictions, passez à la phase de plis.

Si vous jouez à 3 joueurs vous pouvez annoncer que vous allez gagner 1, 3 ou 4 plis. Mais vous ne pouvez pas annoncer 2 plis!



Schéma 3-1 Choix des cartes à écarter

Choisissez une carte de votre main et écartez la face cachée à côté du Tableau de Recherches. Si vous jouez à 4 joueurs, 4 cartes seront écartées et ne seront pas jouées lors de cette manche.



Schéma 3-2 Prédiction

Béregère consulte sa main ainsi que les prédictions des joueurs qui la précèdent. Elle prédit qu'elle remportera deux plis. Comme elle compte gagner 2 plis elle place son jeton sur le chiffre 2 de son plateau joueur.

2. Phase de plis

Dans cette phase, les joueurs vont répéter une série d'échelles de références de mini sessions appelées "plis". Après avoir joué le nombre nécessaire de plis ou lorsque qu'un paradoxe se produit, la phase de plis se termine et les joueurs passent à la **phase d'évaluation**.

Plis

Le **premier joueur** commence en jouant une **carte Chat** de sa main, puis tous les autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre font de même. Lorsqu'un joueur joue une carte Chat, il doit **déclarer la couleur observée**. Il y a certaines règles à respecter lors de la déclaration de la couleur observée.

Déclarer la couleur observée

La couleur des cartes Chat dans votre main n'est pas clairement déterminée. Lorsqu'une carte Chat est jouée par un joueur, on considère que celui-ci fait une observation et doit donc déclarer la couleur du chat comme étant rouge, bleu, jaune ou verte, tel qu'indiqué sur le Tableau de Recherches.

Le joueur qui a joué la carte Chat déclare la couleur de la carte jouée, la **positionne le long du côté de la couleur déclarée sur son plateau joueur**, et place un **jeton joueur** dans l'espace correspondant sur le Tableau de Recherches.

Couleur de référence

Pendant un pli, la **première couleur observée et déclarée** est appelée **couleur de référence**.

Lisez les règles de déclaration de couleur observée page suivante avec attention...



Schéma 3-3 Déclaration de la couleur observée

Martin a joué une carte Chat de valeur 5 et l'a déclarée "bleue". Martin positionne la carte jouée le long du côté bleu de son plateau joueur et place l'un des jetons à sa couleur sur l'espace "5 bleu" du Tableau de Recherches. Comme Martin est le premier joueur à révéler une carte dans ce pli, la couleur "bleue" déclarée par Martin sera la couleur de référence pour ce pli.

Règles de déclaration de la couleur observée

Pour formellement déclarer une couleur valide, la couleur observée doit satisfaire les règles suivantes :

Règle 1 : L'emplacement correspondant à la couleur que vous allez déclarer et au numéro de la carte Chat que vous jouez, ne doit pas déjà être occupé sur le Tableau de Recherches.

Règle 2 : Un jeton de votre couleur doit encore être placé sur l'emplacement X de la couleur que vous allez déclarer sur votre plateau joueur.

Les joueurs doivent respecter les règles ci-dessus pour jouer une carte Chat. De plus, les règles suivantes doivent être remplies en fonction de la situation :

Lorsque vous jouez une carte et que vous êtes premier joueur :

Le premier joueur doit déclarer bleu, jaune ou vert lorsqu'il déclare une couleur. Cela signifie que le premier joueur ne peut pas déclarer rouge. Cependant, si un ou plusieurs jetons d'un joueur sont déjà placés sur la ligne rouge du Tableau de Recherches, cette règle peut être ignorée et le joueur de départ peut déclarer le rouge comme couleur de référence. Vous pouvez également déclarer le rouge si vous ne pouvez pas déclarer une autre couleur compte tenu des cartes de votre main.

Si vous voulez remporter un pli, vous devriez jouer la même couleur que la couleur de référence (conseil qui tombe sous le sens).

Lorsque vous jouez une carte après la première carte :

Les joueurs qui jouent une carte après le premier joueur peuvent déclarer n'importe quelle couleur (rouge, bleu, jaune ou vert), tant que cela respecte la règle 1 et 2. Si vous déclarez une couleur différente de la couleur de référence, retirez votre jeton placé sur l'espace X de votre plateau joueur et **correspondant à la couleur de référence que vous n'avez pas jouée** et placez-le sur le Tableau de Recherches. Si ce jeton a déjà été enlevé, ignorez cette étape.

Les emplacements libres faisant apparaître les X de votre plateau joueur indiquent les couleurs que vous ne pouvez plus du tout jouer. Ces contraintes risquent de finir par signer votre perte...



Schéma 3-4 Déclaration de la couleur observée II

Dans le pli précédent, une carte Chat a été déclarée comme étant "rouge", donc un jeton a déjà été placé sur la rangée rouge du tableau de Recherches. Par conséquent, le premier joueur, que nous appellerons Arnaud, peut jouer une carte Chat de valeur 8 comme première carte du pli et la déclarer comme "rouge".



Schéma 3-5 Déclaration de la couleur observée III

Le premier joueur déclare "bleu" comme couleur de référence. Bérengère peut également déclarer une carte Chat "bleu", mais elle choisit de déclarer une carte Chat "rouge", retirant ainsi son jeton révélant le X "bleu" de son plateau joueur pour le poser sur le Tableau de Recherches. Puisque son jeton sur le X "bleu" est retiré, elle ne peut plus déclarer la couleur "bleu" pour le reste de cette manche.

Gagnant du pli

Après que chaque joueur a joué une carte et déclaré une couleur, vérifiez qui est le gagnant du pli.

Le joueur qui a joué la carte la plus forte est le gagnant de ce pli.

La force de la carte dépend de la couleur de la carte déclarée, suivie par la valeur de la carte.

Force des couleurs

Si tous les joueurs ont joué et déclaré des cartes de la couleur de référence, ignorez ce paragraphe.

Si un joueur a déclaré une couleur différente de la couleur de référence, vérifiez la force de la couleur.

La couleur rouge est la plus forte, ainsi la couleur de référence et les autres couleurs sont les plus faibles.

• Si le rouge a été déclaré en plus de la couleur de référence:

Le rouge est toujours plus fort que la couleur de référence. Ne comparez que les cartes déclarées en rouge et ignorez toutes les autres cartes lors de la vérification de la couleur la plus forte.

• Si le bleu, le jaune ou le vert est déclaré en plus de la couleur de référence :

La couleur de référence est plus forte que les autres couleurs. Ne comparez que les cartes déclarées comme étant de la couleur de référence et ignorez toutes les autres cartes lors de la vérification de la couleur la plus forte.

Force des valeurs

Comparez la valeur des cartes restantes. La carte avec la valeur la plus élevée remporte le pli.

Après avoir vérifié la force des couleurs vous n'avez plus à comparer la valeur des cartes encore en jeu.

Remporter le pli

Le joueur qui remporte le pli regroupe toutes les cartes jouées ensemble, dans une pile, et les place face cachée devant lui.

Vous pouvez compter combien de fois un joueur a remporté de plis durant une manche en comptant le nombre de piles de cartes qu'il a devant lui. Assurez-vous de séparer les piles de chaque pli afin qu'elles ne se mélangent pas.

Le joueur qui remporte le pli sera le premier joueur pour le prochain pli et jouera la première carte.

Attention ! La carte Premier joueur de la manche ne bouge pas à ce moment-là !



Schéma 3-6 Vainqueur du pli

Béregère a déclaré "jaune" comme couleur de base. Lors de la vérification de la force de la couleur, Arnaud perd parce qu'il a déclaré "vert", et Béregère perd parce que Martin et Sylvain ont déclaré "rouge". Martin et Sylvain comparent les valeurs des deux cartes Chat rouge qu'ils ont jouées, et Martin l'emporte car il a joué la carte Chat avec la plus grande valeur.

Fin de la phase de plis et Paradoxe

Répétez les phases de jeu de plis jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte dans votre main. Terminez la phase de plis (ne jouez pas la dernière carte) et passez à la phase d'évaluation. Si un paradoxe survient pendant la phase de plis, arrêtez immédiatement la phase expérimentale de plis et passez à la phase d'évaluation.

Apparition d'un Paradoxe

Si vous jouez à 4 joueurs vous jouerez 8 plis et la manche sera finie !

Lors de la phase de plis, si vous ne pouvez pas déclarer et observer une carte de votre main conformément aux règles (en clair vous ne pouvez pas respecter les règles d'observation et placer un de vos jetons sur le Tableau de Recherches), un paradoxe se produit.

Un paradoxe ne peut pas être créé intentionnellement. Si vous pouvez jouer et déclarer une couleur observée, vous devez le faire.

Si quelqu'un vous prouve que vous pouvez jouer une carte alors que vous pensiez le contraire en révélant votre main, jouez cette carte et continuez le pli, vous ne serez pas punis !

Lorsqu'un paradoxe survient, arrêtez immédiatement la phase de plis.

Le joueur qui a causé le paradoxe révèle sa main et déclare qu'un paradoxe s'est produit. Aucun joueur ne remporte le pli durant lequel un paradoxe est apparu, mais vous laissez les jetons placés sur le Tableau de Recherches pendant ce tour.



Schéma 3-7 Apparition d'un Paradoxe

Les jetons à la couleur de Martin sur le X bleu et le X jaune de son plateau joueur ont été enlevés. Par conséquent, Martin ne peut que déclarer ses cartes comme étant rouges ou vertes. Les cartes Chat dans la main de Martin sont le 4 et le 6, mais les quatre espaces de 4 et 6 sur la ligne rouge et verte du Tableau de Recherches sont remplis, ce qui signifie que Martin ne peut déclarer et observer aucune couleur valide.

Dans ce cas, un paradoxe se produit.



Schéma 3-8 Interruption de la phase de plis

Martin révèle sa main et déclare qu'un paradoxe s'est produit. Le pli actuel est interrompu et les joueurs après

Martin ne sont plus autorisés à jouer de cartes. Les joueurs qui ont joué leurs cartes dans ce pli avant que ce ne soit le tour de Martin, mettent de côté les cartes jouées lors de ce pli. Laissez le Tableau de Recherches tel qu'il était lorsque le Paradoxe s'est produit.

3. Phase d'évaluation

Enregistrez les points marqués par chaque joueur sur une feuille du livret de Résultats de l'Expérience.

Il existe 2 manières de marquer des points, à savoir les points marqués par les plis et les points bonus de prédiction de plis.

Points des plis

Chaque joueur gagne 1 point pour chaque pli remporté. Comptez le nombre de piles devant vous (chaque pile représentant un pli) pour voir combien de plis vous avez remportés. Si un joueur a causé un paradoxe au cours de cette manche, à la place, le joueur qui a causé le paradoxe perd 1 point par pli remporté.

Points bonus de prédiction de plis

Si le nombre de pli(s) gagné(s) correspond à la prédiction, un bonus est attribué. Si un joueur a provoqué un paradoxe au cours de cette manche, il ne recevra aucun bonus.

À partir du Tableau de Recherches, trouvez le plus grand groupe de jetons à votre couleur et qui sont adjacents les uns aux autres. Marquez 1 point pour chaque jeton de ce groupe. "Adjacent" fait référence à un état dans lequel vos jetons de joueur sont connectés verticalement ou horizontalement. La connexion diagonale n'est pas considérée comme adjacente.



Schéma 3-9 Points des plis

Il y a 2 tas de plis devant Bérengère. Par conséquent, elle marque 2 points.

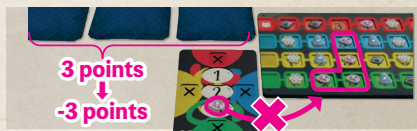


Schéma 3-10 Points du joueur ayant causé le Paradoxe

Sylvain vient de causer un paradoxe. Il y a 3 piles de plis devant lui, il perd donc 3 points. Sylvain avait prédit qu'il pourrait gagner "3 fois" pendant la Phase de Prédictions des Plis et il a effectivement remporté 3 plis, mais il ne reçoit pas de points bonus car il a causé un paradoxe.



Schéma 3-11
Points bonus de prédiction de plis

Bérengère avait prédit qu'elle remporterait 2 plis durant la Phase de Prédictions des plis et elle a effectivement gagné 2 plis. Elle repère sur le Tableau de Recherches son plus grand groupe de jetons adjacents et marque autant de points. Ici son groupe est constitué de 5 jetons, Bérengère marque donc 5 points bonus.

1-2. Phase de préparation pour la prochaine manche

Après avoir terminé la phase d'évaluation, une nouvelle manche commence. Pendant cette nouvelle phase de préparation, la procédure suivante sera ajoutée :

- Chaque joueur récupère les jetons à sa couleur placés sur le Tableau de Recherches et son propre plateau joueur.
- Placez un jeton à votre couleur sur chaque espace **X** libre de votre plateau joueur.
- Le premier joueur passe la carte "premier joueur de la manche" au joueur situé à sa gauche.
- Éliminez tous les chats inutiles.

4. Fin de la partie

La partie se termine après que tous les joueurs ont joué un tour en tant que "premier joueur de la manche". Reportez-vous à la feuille du livret de résultats de l'expérience, le vainqueur est le joueur qui a obtenu le plus de points. En cas d'égalité, le joueur ayant le score le plus élevé lors de la dernière manche l'emporte. S'ils sont également à égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.

5. Règles additionnelles pour 2 joueurs

Si vous jouez à 2 joueurs, ajoutez les règles suivantes :

1. Phase de préparation

• Distribuez 10 cartes Chat à chaque joueur et placez les 5 cartes restantes au centre de la table face cachée. Révélez 3 de ces cartes. Prenez 3 jetons joueur inutilisés et placez-les sur la ligne verte du Tableau de Recherches en fonction des numéros des cartes révélées. Si un même numéro est révélé, placez le jeton d'observation sur la ligne jaune et si un jeton y est déjà présent posez-le sur la ligne bleue.

• Ne prédisiez pas le nombre de plis dans une partie à 2 joueurs. Lorsque la manche se termine, tout joueur qui remporte 4 plis ou moins, est considéré comme ayant fait une "prédiction de plis réussie" et obtient des points bonus.

Les règles autres que celles ci-dessus ne sont pas modifiées et le jeu se déroule de la même manière qu'une partie normale.

NOTE : tout comme dans une partie à + de 2 joueurs, chaque joueur écarte 1 carte en début de manche et 1 carte ne sera pas jouée.

Dans une partie à 2 joueurs, si un Paradoxe n'apparaît pas avant la fin de la manche, il restera un emplacement libre sur le Tableau de Recherches. Ceci a été prévu et n'est donc pas un phénomène anormal.



Schéma 5-1 Jouer à 2 joueurs

Il y a 5 piles de plis devant Sylvain et 3 piles de plis devant Bérengère. Sylvain marque 5 points pour les plis qu'il a gagnés mais il ne marque aucun point bonus car il a remporté + de 4 plis. Bérengère marque 3 points pour les plis et 3 points du Tableau de Recherches en tant que points bonus, ce qui signifie que Bérengère marque 6 points au total pour cette manche.

Crédits

Conception : Muneyuki Yokouchi (Ayatsurare Ningyoukan)
Illustrations : Osamu Inoue
Packaging : Tomoyuki Uchikoga, Mizuki Nakajima (CHProduction)
DTP : Osamu Inoue
Fabricant : Tohco Neijima
Traduction FR : Thomas Marrot
Relecture FR : Pascale Franceschi
Chef de projet FR : Cédric Basso



Publié par Hobbyjapan Co., Ltd.
2-15-8, Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo, 151-0053 JAPAN
<https://hobbyjapan.co.jp/>
<https://hobbyjapan.games/>



hobbyjapan.games



hobbyjapan.co.jp

Version française par les Éditions Matagot
Suivez-nous sur nos réseaux sociaux @EditionsMatagot



Support :

Il vous manque une pièce ?

Merci d'ouvrir un ticket sur le site http://service.matagot.com/?lang=fr_FR

Remerciements :

Shoichi Asai, Akira Ueda, Ko Okada, Oyabun, Yuriko Kato, Tomohide Kitajima,
Akira Tanaka, Satoki Tanaka, Hinami Tsukuda, Tomoya Nakajima, Tsuyoki Yamada

Nombre de joueurs	Cartes Chat	Plateaux joueur	Cartes Recherches	Jetons Observation
5 joueurs	45 cartes (1 - 9)	5	Violette	Inutilisés
4 joueurs	40 cartes (1 - 8)	4	Blanche ou Violette	Tous les emplacements 9
3 joueurs	30 cartes (1 - 6)	3	Blanche ou Violette	Inutilisés
2 joueurs	25 cartes (1 - 5)	2	Blanche	Tous les emplacements 6

p.2-3

Préparation

p.4

Distribuer les cartes Chat de manière équitable

Écartez une carte face cachée de votre main

Prédire le nombre de plis dans le sens des aiguilles d'une montre

Continuez à jouer des plis jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte en main.

Plis

En commençant par le premier joueur, jouez votre tour

Tour du joueur :

Jouez une carte et déclarez la couleur observée
Placez un jeton de votre couleur sur l'espace correspondant sur le Tableau de Recherches

Après que chaque joueur a joué une carte, vérifiez le vainqueur du pli

Vérification du vainqueur du pli

Force de la couleur

Si une carte n'est pas de la couleur de référence

- Rouge : ignorez toutes les autres couleurs
- Couleurs sauf le rouge : ignorez toutes les couleurs qui ne sont pas de référence

p.6

Force des nombres

La carte avec la valeur la plus élevée l'emporte

Le joueur qui a joué la carte gagnante :

- Regroupe toutes les cartes jouées en un tas et les place face cachée devant lui.
- Devient le premier joueur pour le prochain pli.

Phase de plis

p.58

Points des plis

1 point par pli remporté (1 point par pile)

Points bonus de la prédiction de plis

Marquez des points bonus si la prédiction de plis est réussie.

1 point pour chaque jeton dans le plus grand groupe de vos jetons connectés adjacents sur le Tableau de Recherches.

Evaluation

p.9

Déclarer une couleur observée

Règles à respecter

Règle 1 : Sur la rangée du Tableau de Recherches de la couleur que vous allez déclarer, l'emplacement correspondant au numéro de la carte Chat que vous jouez ne doit pas déjà être occupé.

Règle 2 : Sur votre plateau joueur, la X de la couleur que vous déclarez ne doit pas être révélée.

Suivez ces règles en fonction de votre position :

Premier joueur

Vous ne pouvez déclarer que bleu, jaune ou vert
*Exception : Si un ou plusieurs jetons sont déjà placés sur la rangée rouge du Tableau de Recherches, vous pouvez déclarer la couleur rouge.

Joueurs suivants

Vous pouvez déclarer n'importe quelle couleur. Si vous déclarez une couleur autre que la couleur de référence, prenez votre jeton de la couleur de référence sur votre plateau joueur, révélez la X puis placez-le sur le Tableau de Recherches.

Réglez en fonction du nombre de joueurs

Paradoxe

Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de jouer une carte, un paradoxe se produit.

- Révélez votre main et déclarez un paradoxe
- Passez immédiatement à la phase d'évaluation

Lorsqu'un paradoxe est déclaré

Points des plis : -1 point pour chaque pli
Bonus : Aucun

Règles additionnelles pour deux joueurs

Phase de préparation

- Placez 5 cartes Chat face cachée et révélez 3 cartes parmi elles, placez des jetons Observations sur le Tableau de Recherches.
- Ignorez la prédiction de plis.

Points bonus de la prédiction de plis

Si vous avez remporté 4 plis ou moins, considérez-le comme une "prédiction réussie".