

Friedemann Friese

1992



FILOU

Le Chat Dans Le Sac

But du jeu

Avec leurs souris, les joueurs essayent d'attraper le fameux chat dans le sac ! Dans le sac, il y a de bons et de mauvais chats. On peut aussi y mettre un chien ou un lapin pour bluffer les autres joueurs ! À la fin du jeu, on additionne tous les chats (positifs et négatifs) et les souris pour obtenir le score final.

- **50 cartes** (5 ensembles de 10 cartes chacun contenant les chats : -8, -5, 3, 5, 8, 11, 15; le lapin : 0; et les chiens : 1 gros et 1 petit)



- **4 cartes souris** (2, 3, 4, 6 « souris »)



- **1 carte Chat dans le sac**



- **1 marqueur de premier joueur** (en forme de sac)

- **76 pièces Souris** (68 noires de valeur 1, 8 vertes de valeur 5)

Mise en place pour 4 ou 5 joueurs

Les modifications à apporter pour le jeu à **3 joueurs** se retrouvent plus loin dans cette règle.

Chaque joueur prend un paquet de 10 cartes de la couleur (dos de cartes) de son choix. Il pioche ensuite secrètement une carte de la main de son voisin de gauche et la défausse pour le reste de la partie. Les 9 cartes restantes constituent sa main.

En plus des cartes, les joueurs prennent chacun 15 *Souris* (1 x 5 et 10 x 1). Il est important de garder son nombre de *Souris* secret tout au long de la partie.

Les autres *Souris* forment la banque ; soit une valeur de 33 *Souris* à 5 joueurs et 27 à 4 joueurs. Les autres pièces sont rangées dans la boîte.

Placez ensuite les **cartes souris** en **ordre numérique** sur la table afin qu'elles soient facilement visibles et accessibles pour tous. Dans une partie à 4 joueurs, la carte souris « 3 » n'est pas utilisée et est remise dans la boîte. On place ensuite la carte *Chat dans le sac* à gauche de la carte souris « 2 ».

Placez maintenant un nombre de *Souris* de la banque sur les **cartes souris** selon le nombre indiqué sur la carte. Par exemple, on place 6 souris sur la carte souris « 6 ».

Les cartes non utilisées (celle du 5ième joueur dans une partie à 4 par exemple) sont remises dans la boîte.

Déroulement du jeu

Une partie se déroule sur 9 tours. À chaque tour, un groupe de cartes face cachée est mis aux enchères pour tous les joueurs.

Le premier joueur est celui qui imite le mieux le miaulement du chat.

En débutant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur choisit l'une de ses cartes, qu'il place face cachée au centre de la table. Le premier joueur place sa carte à l'extrême gauche sous la carte *Chat dans le sac*, le joueur suivant pose la sienne sous la carte souris « 2 » et ainsi de suite. **Cette rangée constitue les chats dans le sac qui sont mis aux enchères.**

La disposition suivante illustre une partie à 4 joueurs.



1^{er} joueur **joueur 2** **joueur 3** **joueur 4**

Lorsque tous les joueurs ont placé une carte, le premier joueur dévoile la sienne (la première carte de la rangée). Le premier joueur débute l'enchère et mise un nombre de souris (1 ou plus) qu'il place dans son aire de jeu (l'espace sur la table devant lui). S'il préfère, il peut également passer. Par la suite, **le prochain joueur doit augmenter l'enchère ou passer.**

Si l'enchère revient à un joueur qui a déjà misé, il doit augmenter sa mise en ajoutant plus de souris que le dernier enchérisseur ou passer.

Lorsqu'un joueur passe, il reprend les *Souris* qu'il a mises devant lui ce tour-ci. Il gagne ensuite les *Souris* sur la carte (toujours présente dans la rangée) **ayant la plus basse valeur**. Un joueur qui passe ne peut plus miser lors de ce tour.

Exemple : Jean-Philippe a misé 6 *Souris*. Au tour d'enchère suivant, il décide de passer. Il reprend donc sa mise (les 6 *Souris*) et gagne les 2 *Souris* qui se trouvent sur la première carte de la rangée.

À toutes les fois qu'un joueur passe, **la carte suivante** de la rangée est retournée face visible. De cette façon, les joueurs obtiennent plus d'information sur le nombre potentiel de chats dans le sac avant la suite des enchères.

Lorsque toutes les cartes ont été retournées, il ne reste qu'un joueur qui n'a pas passé. **Il paie sa mise à la banque** et reçoit le contenu du sac, c'est-à-dire toutes les cartes de la rangée (celles de valeurs positives et négatives) et les place face cachée près de lui. Le joueur doit s'assurer que **les cartes gagnées soient séparées** des cartes de sa main. Il prend également le marqueur du premier joueur.

S'il y a exactement 1 chien (gros ou petit) parmi les cartes face visible dans la rangée, il chasse l'un des chats avant que les cartes ne soient ramassées. Si le **gros chien** est dans la rangée, il chasse le chat ayant la valeur positive la plus élevée et les deux cartes (le chien et le chat) sont défaussées. Si le **petit chien** est dans la rangée, celui-ci chasse le chat ayant la plus grande valeur négative (c'est le plus petit chat !) et les deux cartes sont défaussées.



Exemple : Le petit chien chasse le chat -8 et le joueur reçoit 6 points (chat 11 et -5). S'il y avait eu un gros chien à la place du petit, le joueur recevrait la carte -5 et -8 car le chat 11 aurait été chassé.

Note : Lorsqu'il y a plus d'un chien dans la rangée (peu importe leur taille), les chiens se poursuivent l'un et l'autre et retournent dans la boîte, sans effets sur les chats.

Finalement, on remet le bon nombre de *Souris* sur les cartes et le deuxième tour débute. On procède de la même façon, c'est-à-dire en choisissant une carte et en procédant à l'enchère, tel que décrit précédemment. **Tous les tours se déroulent de la même façon.**

Fin de la partie et score

La partie se termine après la neuvième enchère, puisque **plus personne n'a de cartes en main**. La dernière mise gagnante doit tout de même être payée à la banque et le joueur gagnant prend les cartes de la rangée, comme lors des tours précédents.

Tous les joueurs additionnent la valeur des chats qu'ils ont gagné aux enchères (les chiffres jaunes sont positifs et les rouges sont négatifs). À ceci, les joueurs additionnent les *Souris* qui leur restent. Les lapins ne valent aucun point.

Le joueur totalisant le plus de points est le gagnant!

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de points avec ses chats (sans les points obtenus avec les *Souris*) est le vainqueur.

Règles pour 3 joueurs

Utilisez seulement **les cartes souris « 3 » et « 6 »**. Placez la carte *Chat dans le sac* à gauche de la carte souris « 3 ». Placez une valeur de 21 *Souris* dans la banque; les autres sont remises dans la boîte.

Prenez **un quatrième ensemble de cartes** et mélangez-le. Retirez une carte et placez-la dans la boîte sans la regarder. Formez une pioche et placez-la, face cachée, au-dessous de la carte *Chat dans le sac*.



joueur passif

1^{er} joueur

joueur 2

joueur 3

Au début de l'enchère, avant que le premier joueur ne mise, dévoilez la première carte de la pioche du joueur passif.

Dès qu'un joueur a passé, la carte du premier joueur est dévoilée de façon à ce qu'il y ait deux cartes face caché et deux cartes face visible. Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur, dévoilez les deux dernières cartes.

Cas spéciaux et précisions

- Si au début de l'enchère **tous les joueurs, sauf le dernier, choisissent de passer**, dévoilez la dernière carte (à 3 joueurs, les deux dernières cartes). Le dernier joueur choisit ou non d'acheter toutes les cartes de la rangée pour **1 Souris**.
- Si le dernier joueur passe aussi, retirez toutes les cartes de la rangée et débutez un nouveau tour avec le même premier joueur, **mais sans souris sur les cartes**.
- Si un **gros chien** chasse un chat de la rangée et qu'il n'y a pas de bon chat (positif), il chasse alors le lapin, s'il s'y trouve. S'il n'y a pas de lapin, il chasse le chat ayant la plus petite valeur négative. Si un **petit chien** chasse un chat de la rangée et qu'il n'y a pas de mauvais chat (négatif), il chasse alors le lapin, s'il s'y trouve. S'il n'y a pas de lapin, il chasse le chat ayant la plus petite valeur positive.
- Les joueurs peuvent se faire de la monnaie avec la banque **en tout temps**.

- Si à la fin d'un tour, il n'y a pas suffisamment de *Souris* dans la banque pour remplir les cartes, aucune *Souris* n'est placée sur les cartes. Lors de ce tour, seul le joueur qui remporte l'enchère reçoit quelque chose : les chats de la rangée. Les joueurs ayant passés ne reçoivent rien.

Un peu de stratégie...

Si un joueur passe en étant le dernier joueur, il reçoit 6 *Souris*. Ceci peut souvent être très avantageux puisque cela lui permet d'avoir les *Souris* nécessaires pour remporter une enchère un peu plus tard dans la partie. En outre, ces 6 *Souris* représentent aussi 6 points. Si un joueur dépense toutes ses *Souris* sur une enchère, il aura à passer immédiatement le tour d'après et ne recevra que 2 *Souris*. Bref, il s'agit sans doute d'une mauvaise idée. Si tous les joueurs (sauf un) misent de grosses sommes, ce joueur pourrait gagner la partie sans même gagner une enchère.

Auteur : Friedemann Friese

Illustrations & Design : Maura Kalusky

Règles : Henning Kröpke & Friedemann Friese

Adaptation française : Équipe Filosofia

© 2008, 2F-Spiele, Friedemann Friese

© 2008 Filosofia Éditions pour la version française

Filosofia Éditions

3250, F.X. Tessier

Vaudreuil-Dorion, Québec

Canada J7V 5V5

www.filosofiagames.com

info@filosofiagames.com