Rat Hot

Un jeu tactique de Michael Schacht pour 2 personnes

Il s'agit de placer l'une à côté de l'autre, aussi souvent que possible, les mêmes épices de sa couleur. Car cela fait gagner chaque fois des points. Mais chaque joueur doit faire attention aux rats car si trop de rats de sa couleur montrent leur nez, le jeu se terminera prématurément !

QUEEN GAMES

Préparation du jeu

La carte à épices avec le « Start » (le grand S au milieu) est placée au centre de la table en veillant à ce qu'il y ait assez de place tout autour.

Les autres cartes sont mélangées et retournées de manière à ce qu'on ne voie pas les illustrations. Les jetons sont triés selon la couleur.

Les jetons gris ont une valeur de 1 point.
Les jetons jaunes ont une valeur de 2 points.

Chaque joueur opte pour une couleur.

La carte à épices « Start » se distingue par un « S ».

Chaque carte à épices est divisée en trois parties.

Sur chaque case figurent
- *une des huit épices,*
- *un rat vert ou un rat rouge*
- *ou bien elle est vide.*

Dans sa couleur, chaque joueur dispose de 4 épices différentes ainsi que de quelques rats. Les épices et les rats sont répartis irrégulièrement sur les cartes à épices.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, puis chacun joue alternativement.

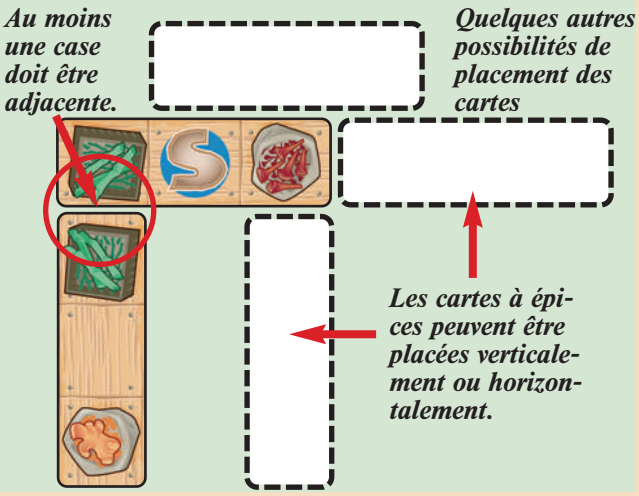
En commençant, le premier joueur …
découvre **cette carte à épice** qu'il place à côté de la carte « Start » [voir règles de placement des cartes].

À chaque tour suivant, un joueur …
découvre ces **2 cartes à épices** et les place à son gré mais en respectant les règles de placement des cartes.

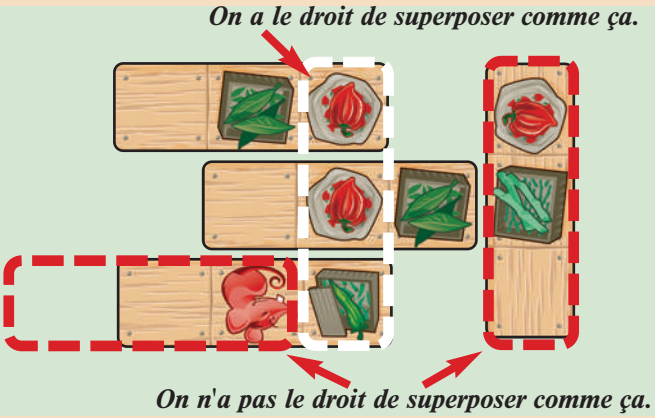
Règles de placement des cartes

- Les cartes à épices ne peuvent être déposées que verticalement ou horizontalement.
- La carte à épice déposée ne doit pas dépasser le bord de la table.
- Une carte à épice doit être déposée de manière à ce qu'au moins une de ses 3 cases soit adjacente (à angle droit) à l'une des cartes déjà déposées.

Remarque : les cartes à épice superposées sont considérées automatiquement comme adjacentes.



- Les cartes à épices **peuvent être posées l'une sur l'autre** :
  - mais il ne doit y avoir **aucun espace vide**.
  - une carte **ne doit pas être entièrement recouverte** par une deuxième carte.
- Les **épices ou les rats recouverts** (qui ne sont plus visibles) **ne comptent plus**.
- Il **n'est pas permis** de déplacer ou d'enlever une carte à épices après coup.



Comptage des points

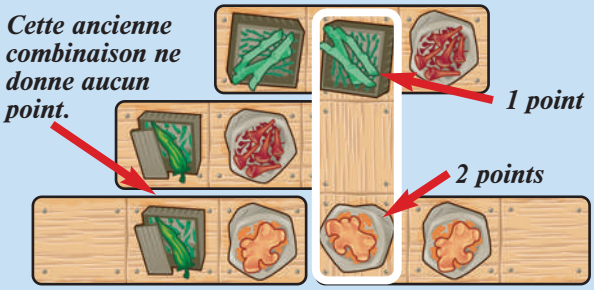
On compte les points **à chaque fois** qu'une carte est déposée. Lorsqu'un groupe de mêmes épices adjacentes **a été** ainsi **formé** ou **changé**, cela donne des points. L'important est que l'on voie les motifs d'en haut, quel que soit le niveau où ils se trouvent.

Pour un groupe de **2 motifs semblables**, le joueur de cette couleur gagne **1 point**.

Pour un groupe de **3 motifs semblables ou plus**, le joueur de cette couleur gagne **2 points**.

Les joueurs prennent dans la réserve le nombre de jetons correspondant au nombre de points.

Exemple : c'est au tour du joueur rouge de jouer. Sa carte superposée lui donne les points suivants : Pour le rouge, 2 points - et 1 point pour le vert.



Remarque : il est aussi possible de gagner des points quand ce n'est pas son tour.
Il n'y a pas de point pour les épices isolées.

Remarque : pour les rats, il n'y a jamais de points. Mais ils peuvent provoquer la fin prématurée du jeu, ce qui signifie la perte de la partie. [voir « Fin prématurée du jeu »]

Au dernier tour …
… il ne reste plus qu'une seule carte d'épices. Le jour à qui c'est le tour de jouer place ce dernier carton, le compte. Sur quoi, le jeu est terminé.

Fin du jeu

Lorsque la dernière carte à épices a été déposée, on fait le total des points.

Total des points

A la fin du jeu, on compte encore une fois toutes les épices visibles des deux joueurs.

Dans ce cas aussi, il y a :

- 1 point pour chaque groupe de 2 motifs d'une même épice.
- 2 points pour chaque groupe de 3 motifs ou plus d'une même épice.

Le joueur qui totalise le plus de points a gagné la partie.

Fin prématurée du jeu

Le jeu peut aussi **se terminer prématurément.**

C'est toujours le cas lorsque le joueur **– qui vient de jouer – a 3 rats ou plus de sa couleur exposés de manière visible**.

Le jeu se termine alors immédiatement. On ne fait pas de total des points. Le joueur qui a les trois rats a perdu.