

COMME DES RATS

Règles de base.
 Pour 3 à 5 Joueurs
 dès 8 ans.

Remettez dans la boîte :
 - les deux dés blancs et les 5 cartes Rôle
 (affiliés en règles avancées uniquement)
 - les six cartes "3" Rat (affiliés à 2 Joueurs uniquement).

BUT DU JEU : Vous Jouez des Rats qui doivent s'associer pour essayer de trouver du fromage tout en évitant les pièges et le Chat.
 Mais ferez-vous confiance à vos partenaires ?

"Comme des Rats" se joue en 3 manches maximum mais peut se terminer plus tôt si un Joueur réussit à accumuler au moins sept points (en jetons de fromage).

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Posez les jetons POINTS et PENSEMENT au centre de la table.

CONSERVEZ LES CARTES PORTE CORRESPONDANT AU NOMBRE DE JOUEURS.
 Regardez en bas à droite des cartes Porte. Ne gardez que les cartes indiquant le chiffre correspondant au nombre de Joueurs.

Exemple à 4 Joueurs : conservez les cartes portant le chiffre 4.

Remettez le reste des cartes Porte dans la boîte car elles ne seront pas utilisées pour la partie.

Il doit rester 15 cartes à 3 Joueurs,
 20 cartes à 4 Joueurs et 25 cartes à 5 Joueurs.

Le dernier Joueur à avoir mangé du fromage devient le premier Joueur Actif.
 LE JOUEUR ACTIF PREND LA FIGURINE ET LES 2 DÉS NOIRS et les pose devant lui.

PRÉPARATION DE LA MANCHE

● Sortez du paquet autant de cartes Piège que le nombre de Joueurs.

● Distribuez les cartes Porte restantes face cachée en autant de paquets que le nombre de Joueurs. Exemple à 4 Joueurs : distribuez 4 paquets.

● Mélangez dans chacun des paquets un des pièges que vous avez précédemment mis de côté. Mélangez ces paquets et reposez-les, face cachée, au centre de la table.

BUT DE CETTE PRÉPARATION DE MANCHE :

Avoir autant de paquets que de Joueurs.
 Chacun de ces paquets doit contenir 5 cartes dont au moins un piège.
 Ces paquets n'appartiennent à aucun Joueur. Ce sont des lieux que les Rats vont fouiller (en piochant dedans durant la manche).

Exemple à 4 Joueurs :

LE JOUEUR ACTIF (qui a les 2 dés et la figurine) COMMENCE LE PREMIER TOUR DE JEU.

TOUR DE JEU

1 ● LE JOUEUR ACTIF LANCE LES 2 DÉS : S'il le souhaite, il peut relancer LES 2 DÉS (On ne peut pas relancer seulement un dé). S'il le fait, le résultat du 2^e lancé est le résultat final. Les dés représentent les ACTIONS disponibles pour le tour.

2 ● LE JOUEUR ACTIF CHOISIT UN PARTENAIRE POUR LE TOUR : Le Joueur Actif doit choisir un autre Joueur À QUI IL DONNE LES 2 DÉS.

Vous pouvez discuter pour savoir à qui vous allez donner les dés. Des promesses peuvent être faites, mais rien n'oblige les Joueurs à les tenir.

3 ● LE PARTENAIRE GARDE LE DÉ QU'IL SOUHAITE ET REND LE DÉ RESTANT AU JOUEUR ACTIF.

4 ● LES ACTIONS SONT RÉSOUES en commençant par le dé du Partenaire puis en finissant par le dé du Joueur Actif.

LES ACTIONS : Une action n'est pas optionnelle. Vous devez la réaliser si possible.

1 CLÉ : PIOCHER LA PREMIÈRE CARTE D'UN PAQUET de votre choix (voir "Piocher et stocker").

2 CLÉS : PIOCHER SUCCESSIVEMENT 2 CARTES D'UN MÊME PAQUET de votre choix. Si le paquet ne contient plus qu'une seule carte, ne piochez que celle-ci. Le "Successivement" est important car si vous piochez un trèfle avant un piège, vous pourriez vous protéger du piège (ce qui ne serait pas le cas en sens inverse).

VOL : VOLEZ UNE CARTE AU HASARD DU STOCK D'UN JOUEUR de votre choix.

COUP DE GRIFFES : Dirigez le Chat pour éliminer la concurrence ! DONNEZ UN JETON PENSEMENT à UN JOUEUR ADVERSE. Vous ne pouvez pas vous attaquer vous-même.

Le Chat ne peut être envoyé deux fois sur un même Joueur durant un même tour. Donc, si les 2 dés du tour sont deux fois "Coup de griffes", le Joueur Actif et son Partenaire ne peuvent désigner le même cible.

Si vous le souhaitez, vous pouvez attaquer votre Partenaire (si vous êtes le Joueur Actif) et réciproquement !

Clarification : Lorsque vous utilisez un dé "Coup de griffes", ça n'est pas vous qui vous prenez un pensement. VOUS DÉSIGNEZ qui le Chat attaque.

SOIN : VOUS VOUS SOIGNEZ D'UN JETON PENSEMENT (si vous en avez devant vous). Remettez ce Jeton dans la réserve.

PIOCHER ET STOCKER :

Lorsque vous piochez une carte (avec 1 ou 2 Clés), regardez-la secrètement.

SI C'EST UN PIÈGE, RÉVÉLEZ-LE IMMÉDIATEMENT et posez-le face visible à côté du paquet dans lequel vous venez de le piocher. PRENEZ IMMÉDIATEMENT UN JETON PENSEMENT. Dans le cas d'une action "2 Clés", tomber sur un piège en première carte ne vous empêche pas de piocher la seconde (sauf si vous êtes éliminé par ce piège).

SI C'EST UNE CARTE 1 OU 2 FROMAGES, STOCKEZ-LA en la posant face cachée devant vous. Ce sont des points en fin de manche (1 ou 2 points selon la carte).



SI C'EST UNE CARTE TRÈFLE, STOCKEZ-LA en la posant face cachée devant vous. UN TRÈFLE VOUS ÉVITERA DE PRENDRE UN JETON PENSEMENT DANS LE FUTUR, que ce soit à cause d'un piège ou du Chat.

Lorsque vous devriez recevoir un Jeton Pensement, vous pourriez, si vous le souhaitez, révéler cette carte et la défausser au centre de la table pour éviter de prendre ce Jeton.

Une carte Trèfle ne permet pas de se soigner (seule l'action Soin le permet), mais juste d'éviter de recevoir un pensement.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR DE LA MANCHE :

Un Joueur qui reçoit un 3^e Jeton Pensement est éliminé de la manche (mais pas de la partie). Il met fin à la manche et PERD TOUTES LES CARTES QU'IL A STOCKÉ durant cette manche.

FIN DU TOUR DE JEU

Lorsque les 2 actions ont été jouées, LE JOUEUR ACTIF PASSE LES 2 DÉS ET LA FIGURINE AU JOUEUR DE GAUCHE qui devient le nouveau Joueur Actif du tour suivant.

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine si :

- UN JOUEUR EST ÉLIMINÉ (il a 3 pensements),
- ou
- DEUX PAQUETS DE CARTES PORTE SONT ÉPUIÉS.

On finit toujours toutes les actions du tour avant de mettre fin à la manche (même si la première action crée une élimination ou vide un deuxième paquet). Il peut arriver que plusieurs Joueurs soient éliminés durant un même tour.

LES JOUEURS QUI N'ONT PAS ÉTÉ ÉLIMINÉS RÉVÈLENT LEURS CARTES STOCKÉES ET RECOIVENT DES JETONS DE POINTS pour une valeur égale au nombre de fromages stockés durant la manche.

Exemple :



Les Jetons de Points se cumulent d'une manche à l'autre. On ne peut les voler ou les perdre.

Cas particulier : si aucun point n'est distribué en fin de manche (car aucun Joueur n'a de carte Fromage), tous les Joueurs qui n'ont pas été éliminés reçoivent 2 points.

LE JOUEUR ACTIF PASSE LES 2 DÉS ET LA FIGURINE AU JOUEUR DE GAUCHE qui sera le premier Joueur Actif de la prochaine manche. RECONSTITUEZ LES PAQUETS (voir "Préparation de la manche") et COMMENCEZ LA NOUVELLE MANCHE.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans l'une ou l'autre de ces deux situations :

- AU MOINS UN JOUEUR A ACCUMULÉ 7 POINTS (OU PLUS) à la fin de la première ou de la deuxième manche.
- AU PLUS TARD À LA FIN DE LA TROISIÈME MANCHE.
- LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE POINTS A GAGNÉ.

En cas d'égalité, c'est le Joueur qui a stocké le plus de cartes durant la dernière manche qui gagne. En cas de nouvelle égalité, les gagnants se partagent la victoire ou jouent une nouvelle manche s'ils le désirent, mais avec tous les Joueurs !

Fin des règles de base.

Règles Avancées.

Ces deux règles avancées sont jouables séparément ou en même temps.

"Plus de partenaires, plus d'embrouilles !" pour 4 ou 5 Joueurs.

Utilisez les 4 dés (2 noirs et 2 blancs).



Les règles sont les mêmes que dans le jeu de base à cette exception :

- LE JOUEUR ACTIF NE LANCE QU'UNE SEULE FOIS LES 4 DÉS (pas de relance possible).
- LE JOUEUR ACTIF DOIT CHOISIR DEUX PARTENAIRES. Il remet LES DÉS BLANCS à UN PARTENAIRE et LES DÉS NOIRS à UN DEUXIÈME PARTENAIRE.
- Puis dans le sens des aiguilles d'une montre LES PARTENAIRES RENDENT CHACUN UN DÉ AU JOUEUR ACTIF.
- LES ACTIONS SONT RÉSOUES DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. En premier, le Partenaire le plus proche du Joueur Actif dans le sens horaire. Puis le deuxième Partenaire dans le tour de table. LE JOUEUR ACTIF JOUE EN DERNIER EN CHOISSANT UNE DES DEUX ACTIONS DISPONIBLES DEVANT LUI.

BONUS : Variante à 2 Joueurs

"Le 3^e Rat"

Utilisez les six cartes "3" Rat.



Le jeu se déroule comme une partie à 3 Joueurs.

Au début de chaque manche, mélangez et posez les cartes "3" Rat face cachée à la place du troisième Joueur.

Lorsque vous êtes le Joueur Actif :

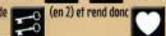
Si les six cartes "3" Rat n'ont pas encore été toutes révélées, VOUS POUVEZ CHOISIR LE "3" RAT" COMME PARTENAIRE.

Sinon, vous êtes désormais obligé de choisir votre adversaire comme Partenaire.

RÉVÉLEZ ALORS LA CARTE "3" RAT" DU DESSUS DU PAQUET. Cette carte indique quel dé le 3^e Rat garde et lequel il vous rend.

Le 3^e Rat gardera prioritairement le dé indiqué en 1, sinon celui en 2, sinon en 3, etc...

Exemple à droite : Le Joueur Actif donne les 2 dés



Il révèle la carte à droite. Le 3^e Rat garde (en 2) et rend donc (en 4) au Joueur Actif.

Le personnage à droite de la carte indique qui (du Joueur Actif ou de son adversaire) résout les Actions du 3^e Rat :

1 ou 2 Clés :

► Le Joueur Actif décide dans quel paquet le 3^e Rat pioche
 Son adversaire décide dans quel paquet le 3^e Rat pioche

Coup de griffes :

► Le Joueur Actif donne un Jeton Pensement à son adversaire
 Son adversaire donne un Jeton Pensement au Joueur Actif

Vol :

► Le Joueur Actif décide à qui 3^e Rat vole une carte. Il peut choisir son adversaire ou lui-même. Mais si ce Joueur n'a rien en stock, le 3^e Rat vole le Joueur restant s'il a des cartes en stock.
 Son adversaire décide à qui 3^e Rat vole une carte. Il peut choisir le Joueur Actif ou lui-même. Mais si ce Joueur n'a rien en stock, le 3^e Rat vole le Joueur restant s'il a des cartes en stock.

"À chacun son rôle" pour 3 à 5 Joueurs.

Utilisez les 5 cartes Rôle.



Au début de chaque manche, mélangez les cartes Rôle. Distribuez-en une, face cachée, à chaque Joueur qui en prend secrètement connaissance. Une carte Rôle donne un pouvoir spécial au Joueur pour la manche.



LE MANIPULATEUR : Vous devez révéler cette carte au début de la manche. Regardez l'intégralité de deux paquets. Puis réorganisez chacun de ces deux paquets comme vous l'entendez avant de les reposer face cachée sur la table. Vous ne pouvez pas transférer de cartes d'un paquet à l'autre.



AL RATONE : Une fois pendant la manche, vous pourriez révéler cette carte et forcer le Joueur Actif à lancer les dés et que vous en ayez pris connaissance. Vous pouvez aussi décider de la couleur des dés (des noirs ou les blancs) qu'il va vous donner, si vous jouez avec cette règle avancée.



L'HYPNOTISEUR : Une fois pendant la manche, vous pourriez révéler cette carte si vous êtes la cible d'un "Coup de griffes" et rediriger l'attaque du Chat sur le Joueur de votre choix.



LE FOU : Chaque fois que vous piochez un piège, vous ne le révélez pas mais le stockez sans prendre de pensement. Mais attention ! Si un Joueur vous vole un piège, il prend un Jeton Pensement puis vous devez révéler tous les pièges que vous avez encore en stock et les défausser. Vous recevez un Jeton Pensement pour chaque piège ainsi révélé. Vous défaussez aussi cette carte Rôle.



L'ALCHIMISTE : Chaque trèfle stocké et non utilisé vous rapporte un point supplémentaire en fin de manche.

Règles additionnelles pour le 3^e Rat :

- Le 3^e Rat ne lance jamais les dés. Il n'est donc jamais le Joueur Actif.
- Toutes les cartes que le 3^e Rat stocke restent face visible devant le paquet "3" Rat".
- S'il a 2 Jetons Pensement, il gardera toujours prioritairement un dé "Soin", s'il y en a un et quelle que soit la carte "3" Rat" retournée.
- Le 3^e Rat utilisera un trèfle pour éviter un Jeton Pensement s'il en a la possibilité.
- Quand vous volez le 3^e Rat, votre adversaire mélange ses cartes face cachée avant que vous n'en piochiez une. Puis il repose le reste face visible devant le paquet "3" Rat".
- Le 3^e Rat gagne des points en fin de manche comme les deux Joueurs.

Auteurs : Jean-Claude Pellin et Jens Merkt

Illustrateur : Edgar Covarrubias

Direction d'édition : David Dupuyet

Remerciements :
 Nos remerciements vont aux testeurs, en particulier Julia Lindt, Dominik & Sophia Burgard, Ulrich & Nadine Benz, Daniel & Inka Böber, Daniel Danzer, Ulrich Elm, Christward Conrad, Matthias Nagel, Emmanuelle Olson, Loïc Marquet, Philippe Marquet, toute la tribu Olson, les agents du grand nord et tous les participants de la Journée/Jam Essen 2016, le club de Jeu Au Tabac de Stuttgart ainsi que le club de Jeu Spillfabrik de Luxembourg.

Mention Spéciale :
 "Rat Trap" a gagné le Prix du Public du festival "En Jeu" 2016* sous le titre "Out of my Mine".
 Copyright TDC Éditions Inc. 2017.