


# LES CHATS DE SCHRÖDINGER



 Chris O'Neill, Heather O'Neill & Adriel Lee Wilson

 James Stowe

## Idée du jeu

Qu'y a-t-il dans la boîte : un chat vivant ou un chat mort ? Cette question a été posée par le physicien quantique Erwin Schrödinger dans sa célèbre expérience de pensée. Et vous pouvez maintenant la poser à votre tour ! Au cours d'une partie des Chats de Schrödinger, vous allez faire des annonces sur ce qui est caché dans les boîtes de toutes les cartes en jeu. À partir de ces annonces, vous tenterez de surenchérir les uns sur les autres. Dommage que vous ne connaissiez que les cartes que vous avez en main, n'est-ce pas ? Vous avez le choix entre jauger intelligemment la situation et bluffer savamment. Cependant, si quelqu'un doute de votre annonce, toutes les cartes sont révélées et votre supposition est vérifiée. Vous avez intérêt à avoir raison, sinon vous êtes éliminé ! Qui sera le dernier à aller au bout de l'expérience ?



## Contenu

52 cartes Boîte :



20x Chat vivant



20x Chat mort



8x Boîte vide



4x Principe d'incertitude  
d'Heisenberg

(ou **Heisenberg** pour faire court)

Chaque carte Boîte montre l'un des **trois états quantiques** suivants : Chat vivant, Chat mort ou Boîte vide (sans chat). Les cartes **Heisenberg** sont particulières, car elles peuvent remplacer n'importe lequel des trois états quantiques.



1 plateau



1 pion Marqueur



10 Physichats



4 Aides de jeu

(si vous avez des questions durant la partie, vous pouvez consulter ces cartes)



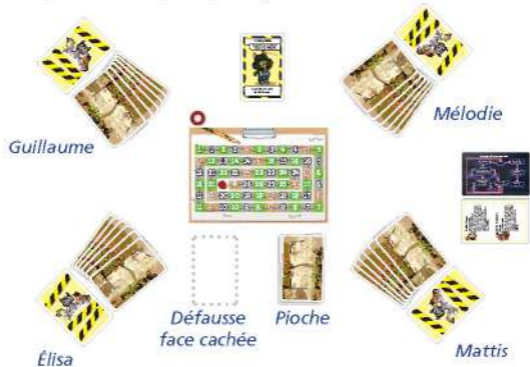
6 jetons Vies (pour les parties de 2 ou 3  
joueurs seulement)

## Mise en place

- 1 Placez le **plateau** au milieu de la table et le pion marqueur à côté.
- 2 Mélangez toutes les **cartes Boîte** et distribuez-en **6 face cachée** à chaque joueur pour la 1<sup>re</sup> manche, quel que soit le nombre de joueurs. À chaque manche suivante, distribuez à chaque joueur une carte de moins que lors du tour précédent : à la 2<sup>e</sup> manche vous jouerez avec 5 cartes chacun, 4 cartes à la 3<sup>e</sup> manche, et ainsi de suite.
- 3 Les cartes restantes constituent une **pioche de cartes** face cachée. Laissez un peu de place à côté pour une pile de défausse face cachée.
- 4 Placez les **aides de jeu** « Aperçu d'une manche » et « Répartition des cartes » accessibles à tous les joueurs.
- 5 Chaque joueur pioche un Physichat au hasard et le place devant lui. Vous pouvez regarder votre propre Physichat à tout moment, mais ne le montrez pas aux autres joueurs. Révélez un des Physichats restants et placez-le face visible à côté du plateau.  
Les autres Physichats ne seront pas nécessaires pour cette partie ; remettez-les dans la boîte sans les regarder. Mettez les 3 aides de jeu "Physichat" à la portée de chacun. S'il y a 2 ou 3 joueurs, prenez en compte les changements décrits dans "Parties à deux ou trois joueurs" à la page 16.

**Note:** si vous préférez commencer par une partie plus simple, laissez les Physichats de côté pour la première partie. Il vous suffit alors de sauter l'étape 5 de l'installation.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



## Déroulement du jeu

Une partie des Chats de Schrödinger se déroule sur plusieurs manches. Chaque manche commence par l'annonce du nombre de cartes d'un certain état quantique qui sont en jeu dans le tour actuel. Ensuite, tous les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en choisissant l'une des deux options suivantes :

### Action A:

Faire une nouvelle annonce plus élevée que la précédente  
ou

### Action B:

Remettre en cause l'annonce actuelle.

Si vous choisissez l'action B, la manche en cours prend immédiatement fin. Tout le monde révèle les cartes de sa main

pour vérifier l'annonce en cours. Si vous vous êtes trompé, vous êtes éliminé du jeu. Au tour suivant, le jeu reprend avec un joueur de moins et une carte de moins dans la main de chaque joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Ce joueur gagne la partie.

La personne qui a vu pour la dernière fois un chat dans une boîte (vidéos acceptées !) démarre le premier tour. Commencez en rappelant le nombre total de cartes Boîte qui ont été distribuées pour la manche en cours.

*Exemple : Guillaume commence le premier tour d'une partie à 4 joueurs. Chaque personne a 6 cartes en main, ce qui fait un total de 24 cartes distribuées. Guillaume rappelle : "Dans ce tour, il y a 24 cartes Boîte en jeu".*

Puis le joueur doit faire une annonce :

### Action A : Faire une annonce

Faites l'annonce qu'un **nombre minimum** de **cartes Boîtes en jeu** à **ce tour** montre un certain état quantique. Votre annonce peut se référer à des chats vivants, des chats morts ou des boîtes vides, mais jamais à des Heisenberg.



Un **Heisenberg** prend toujours l'état quantique auquel se réfère l'annonce en cours. Par exemple, si vous faites une annonce sur les chats vivants, chaque carte Heisenberg compte comme un chat vivant. Si, plus tard, vous ou un autre joueur faites une annonce sur les chats morts, chaque carte Heisenberg compte comme un chat mort, etc.

Regardez bien les cartes que vous avez en main et réfléchissez à ce que les cartes des autres joueurs pourraient montrer. Choisissez l'un des trois états quantiques et dites clairement et à voix haute combien de cartes au moins, selon vous, montrent cet état quantique parmi toutes celles qui sont en jeu.

Validez votre annonce en plaçant le marqueur sur la case correspondante sur le plateau : les chiffres verts indiquent les chats vivants, les chiffres gris les chats morts et les chiffres bruns les boîtes vides.

8 chat vivants



**Exemple :** Guillaume doit d'abord faire une annonce. Il a 4 cartes Chat vivant, 1 carte Boîte vide et 1 carte Heisenberg dans sa main, il a donc à lui seul 5 chats vivants. Il affirme : "Il y a au moins 8 chats vivants en jeu". Puis il prend le marqueur et le pose sur le plateau dans la case montrant le 8 vert.

**Conseil :** utilisez l'aide de jeu montrant la répartition des cartes lorsque vous faites une annonce !

### Surenchérir sur l'annonce

Chaque annonce doit être supérieure d'au moins 1 case à la précédente. Toutefois, les nouvelles annonces ne doivent pas nécessairement se référer au même état quantique.



Le tableau vous montre facilement comment surenchérir sur l'annonce précédente :

pour surenchérir, vous devez déplacer le marqueur d'au moins **une case le long du fil rouge en direction de la pelote de laine au centre du plateau**. Vous pouvez sauter des cases, mais vous ne pouvez pas revenir en arrière ni laisser le marqueur sur la case où il se trouve actuellement.



9 chats morts

**Exemple :** une fois que Guillaume a terminé, c'est au tour de Mélodie. Pour surenchérir, elle doit annoncer au moins 8 chats morts, 4 boîtes vides ou 9 chats vivants. Mélodie n'a pas un seul chat vivant dans sa main, mais elle a 5 chats morts et 1 boîte vide. Elle affirme : "Il y a au moins 9 chats morts" et déplace le marqueur sur l'espace correspondant du plateau.

### Preuves scientifiques (action facultative)

Chaque fois que vous faites une annonce, vous pouvez présenter une preuve pour appuyer votre annonce. Révélez alors une ou plusieurs cartes de votre main **qui montrent l'état quantique de votre annonce** et placez-les devant vous, face visible. Vous pouvez aussi révéler les cartes Heisenberg, car elles soutiennent toutes les annonces.

**Remarque :** ne piochez pas de cartes de remplacement !



6 boîtes vides



**Exemple :** Mattis est le suivant. Lui aussi fait une nouvelle annonce : "Il y a au moins 6 boîtes vides". Pour appuyer son annonce, il pose 1 carte Boîte vide et 1 carte Heisenberg devant lui.

Chaque fois que vous faites une nouvelle annonce, vous pouvez montrer une preuve correspondante à celle-ci en plaçant une ou plusieurs cartes face visible devant vous. Ces cartes restent sur la table jusqu'à la fin du tour en cours.

### **Échange de cartes en main (action facultative)**

Si vous révélez des cartes de votre main en tant que preuves, vous pouvez alors **remplacer les cartes restantes de votre main** par de **nouvelles cartes de la pioche**. Le nombre de cartes que vous avez jouées comme preuves détermine le nombre maximum de cartes que vous pouvez échanger.

Tout d'abord, placez les cartes de votre main que vous voulez échanger sur la pile de défausse **face cachée**. Puis, prenez le même nombre de nouvelles cartes depuis la pioche et ajoutez-les à votre main.





**Exemple :** après que Mattis a joué 2 cartes de preuve face visible devant lui, il échange 1 carte de sa main. Il prend 1 carte Chat mort de sa main et la place face cachée sur la pile de défausse. Puis, il pioche 1 nouvelle carte qu'il place dans sa main : Boîte vide !

**Important :** on ne peut échanger des cartes que si l'on montre des cartes de preuves au même tour ! Notez également que le nombre total de cartes Boîte en jeu pour une manche ne change pas, même lorsque l'on montre des preuves scientifiques ou que l'on échange des cartes.

Si la pioche est épuisée, personne ne peut échanger de cartes.

## Action B : Contredire une annonce

C'est votre tour et vous pensez que l'annonce qui vient d'être faite est trop élevée ou qu'il est trop risqué de l'augmenter une fois de plus ? Alors vous pouvez **mettre en doute** l'annonce en cours et la contredire au lieu de surenchérir. Cela marque la fin de la manche en cours, puisque vous allez maintenant vérifier l'annonce.

**Note :** seul le joueur dont c'est le tour peut contredire l'annonce en cours.



**Exemple :** c'est le tour d'Élisa. Elle a 4 cartes Chat vivant et 2 cartes Chat mort dans sa main. Élisa doute qu'il y ait réellement 6 boîtes vides en jeu à ce tour.

Elle dit : "Je doute de l'annonce en cours".



## Fin d'une manche : Vérifier l'annonce en cours

La manche se termine lorsqu'un joueur a mis en doute l'annonce en cours. Chacun révèle toutes les cartes qu'il a en main et les place devant lui avec les cartes de preuve, face visible. Comptez toutes les cartes qui montre l'état quantique annoncé (n'oubliez pas de compter les Heisenberg !) et comparez ce nombre à l'annonce en cours.

Il y a deux possibilités :

- 🐾 Il y a **moins** de cartes que ce qui est affirmé : le joueur qui a fait l'annonce s'est trompé.
- 🐾 Il y a **au moins autant** de cartes que ce qui est annoncé : le joueur qui a douté de l'annonce s'est trompé.

Le joueur qui avait raison reste dans le jeu.  
Le joueur qui s'est trompé est éliminé du jeu (mais seulement s'il y a 4 à 6 joueurs ! S'il y a 2 ou 3 joueurs, voir "Partie à 2 ou 3 joueurs" à la page 16).





**Exemple :** tous les joueurs révèlent leurs mains de cartes. 5 boîtes vides et 2 Heisenberg sont révélées, donc l'annonce de Mattis d'au moins 6 boîtes vides était juste et Élixa avait tort. Elle doit quitter le jeu et décide que c'est le moment idéal pour aller chercher du lait...

### La manche suivante

Mélangez à nouveau toutes les cartes de la boîte pour la manche suivante. Distribuez à chaque joueur encore en jeu une carte Boîte de moins qu'à la précédente et placez à nouveau le marqueur à côté du plateau.

Le joueur qui avait raison lorsque vous avez vérifié l'annonce lors de la manche précédente commence celle-ci.

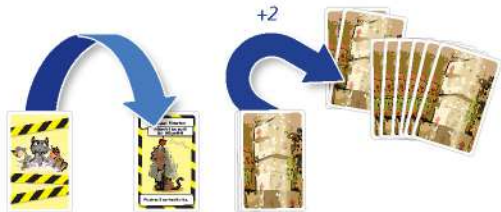
## Fin de la partie

Le nombre de manches que vous jouez dépend du nombre de joueurs. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. C'est lui qui remporte la partie !

## Les Physichats

Votre Physichat a une capacité spéciale unique que vous ne pouvez utiliser **qu'une seule fois pendant toute la partie**, à votre tour. C'est vous qui choisissez à quel moment de votre tour vous la jouez. Gardez votre Physichat devant vous, **face cachée**, jusqu'à ce que vous utilisiez sa capacité spéciale. C'est alors que vous le révélez.

Une fois que vous avez joué votre Physichat, placez-le dans la rangée dédiée près du plateau, face visible. Au cours du jeu, vous allez créer une **série de Physichats face visible**.



**Exemple :** c'est une nouvelle partie. C'est le tour de Julie. Elle révèle son Physichat, Sir Isaac Mewton, pour utiliser sa capacité spéciale, "Pioche 2 cartes Boîte". Julie prend alors 2 cartes Boîte de la pioche et les ajoute à sa main. Elle place ensuite son Physichat dans la rangée des Physichats face visible et procède à une nouvelle annonce.

**Exceptions :** Richard Feynchat, Maria Croquette-Mayer et Cecilia Payne-Matouschkin restent devant vous jusqu'à la fin de la manche où vous les jouez, comme des cartes preuves. Vous ne les placez dans la rangée des Physichats face visible qu'à la fin de la manche en cours (ou lorsque vous devez les défausser à cause d'une autre capacité spéciale).

Si vous avez été éliminé du jeu sans avoir utilisé la capacité de votre Physichat, vous devez le placer dans la rangée des Physichats face visible immédiatement après votre élimination.

**Remarque :** vous ne pouvez utiliser votre Physichat qu'à votre propre tour, c'est-à-dire lorsque vous faites une nouvelle annonce ou que vous doutez de l'annonce en cours. Si quelqu'un d'autre doute de votre annonce, vous ne pouvez pas utiliser votre Physichat en réaction, car ce n'est pas votre tour. Pendant que vous vérifiez une annonce, personne ne peut utiliser son Physichat.

**Exemple :** Julie affirme qu'il doit y avoir au moins 6 cartes Chat vivant en jeu cette manche-ci. Pour le prouver, elle révèle 1 chat vivant de sa main, ce qui fait qu'il y a maintenant 2 chats vivants face visible sur la table au total. Le tour de Julie se termine et c'est au tour de Romane. Elle révèle son Physichat, Miaou Curie, et utilise sa capacité spéciale : "Enlever toutes les preuves de chats vivants". Romane met alors les 2 cartes Chat vivant visibles sur la défausse et place son Physichat dans la rangée des Physichats face visible. Ensuite, elle contredit l'annonce de Julie, ce qui met fin à son tour et à la manche. Tout le monde révèle alors les cartes sa main : en comptant les Heisenberg, il



n'y a plus que 4 cartes Chat vivant en jeu. Puisque Julie n'a pas d'autre tour, elle n'a pas la possibilité d'utiliser la capacité spéciale de son Physichat, Cecilia Payne-Matouschkin (" +2 chats vivants "). Cela signifie que Romane a raison et que Julie doit quitter le jeu. Elle révèle son Physichat et le place près du plateau dans la rangée des Physichats face visible.

## Les Physichats



### Cecilia Payne-Matouschkin

**+2 chats vivants**

Placez cette carte devant vous comme une preuve. Pour cette manche, elle compte comme 2 cartes Chat vivant supplémentaires, face visible.



### Maria Croquette-Mayer

**+1 boîte vide**

Placez cette carte devant vous comme une preuve. Pour cette manche, elle compte comme 1 carte Boîte vide supplémentaire, face visible.



### Miaou Curie

**Retirez toutes les preuves de chats vivants.**

Défaussez toutes les cartes Chat vivant face visible en les plaçant sur la défausse. Si Cecilia Payne-Matouschkin est visible sur la table en tant que preuve, déplacez-la sur la rangée des Physichats visibles. Les cartes que vous avez retirées de cette manière ne comptent plus pour cette manche. Le nombre total de cartes Boîte en jeu pour cette manche change en conséquence.



### **Michael Charaday**

**Retirez toutes les preuves de chats morts.**

Défaussez toutes les cartes Chat mort face visible en les plaçant sur la défausse. Les cartes que vous avez retirées de cette manière ne comptent plus pour cette manche. Le nombre total de cartes boîte en jeu pour cette manche change en conséquence.



### **Richard Félinman**

**Les Heisenberg ne comptent pas.**

Placez cette carte devant vous comme une preuve. Au moment de vérifier une annonce lors de cette manche, ne comptez pas les cartes Heisenberg.



### **Chally Ride**

**Consultez la pile de défausse.**

Vous avez le droit de regarder les cartes Boîte qui se trouvent dans la défausse face cachée.



### **Sir Isaac Newton**

**Piochez 2 cartes Boîte.**

Piochez 2 cartes Boîte de la pioche et ajoutez-les à votre main. Le total des cartes Boîte en jeu à cette manche augmente donc de 2.



### **Albert Félinstein**

**Échangez toute votre main de cartes.**

Défaussez les cartes de votre main sur la pile de défausse. Piochez ensuite le même nombre de cartes depuis la pioche.



## Stefeule Hawking

Sautez 1 tour.

Vous passez votre tour et vous ne réalisez aucune action. Le tour passe immédiatement au joueur situé à votre gauche. S'il contredit l'annonce en cours, vous passez votre tour également pour cela.



## Neil deGriffe Tyson

Utilisez une des capacités de la rangée de Physichats face visible.

Remplacez cette carte par une carte de la rangée de Physichats face visible et utilisez la capacité de cette carte immédiatement.

## Partie pour 2 ou 3 joueurs

Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, les règles s'appliquent comme décrit ci-dessus, mais avec le changement suivant :

Lors de la mise en place, répartissez les 6 vies de façon égale entre tous les joueurs : si vous êtes 2, vous obtenez chacun 3 vies ; si vous êtes 3 joueurs, vous obtenez chacun 2 vies.

Lorsque vous vous êtes trompés en vérifiant une annonce, vous n'êtes pas immédiatement éliminé de la partie. Au lieu de cela, vous perdez une de vos vies et la remettez dans la boîte de jeu. Vous n'êtes éliminé que lorsque vous perdez votre dernière vie.



AMIGO

Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, 2023



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
F62830 WIMEREUX - France  
[www.ggamic.com](http://www.ggamic.com)



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quelreinemadeschats.fr](http://quelreinemadeschats.fr)