

Règles de base

Pour 3 à 5 Joueurs
dès 8 ans



Remettez dans la boîte :

- les 5 cartes Rôle (utilisées en règles avancées uniquement).
- les six cartes "3e Rat" (utilisées 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 POINT



et PANSEMENT 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 SILHOUETTE RAT ET LES 2 DÉS DEVANT SOI.



PRÉPARATION DE LA MANCHE

- Sortez du paquet autant de cartes Piège que le nombre de joueurs. Exemple à 4 joueurs : mettez 4 pièges de côté.
- Distribuez les cartes Porte restantes face cachée en autant de paquets que le nombre de joueurs. Exemple à 4 joueurs : distribuez 4 paquets.
- Mettez 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 Porte 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 2e lancer est le résultat final. Les dés représentent les ACTIONS disponibles pour le tour.
2. LE JOUEUR ACTIF CHOISIT UN PARTENAIRE POUR LE TOUR, 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 RÉSOLUES 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 : PIOCHEZ LA PREMIÈRE CARTE D'UN PAQUET de votre choix (voir "Piocher et stocker").



2 CLÉS : PIOCHEZ SUCCESSIVEMENT 2 CARTES D'UN MÊME PAQUET de votre choix. Si le paquet ne contient plus qu'une seule carte, ne piochez que celle-là. Le "successivement" est important car si vous piochez un trèfle avant un piège, vous pourrez 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. Ses cartes restent face cachée et il peut les mélanger au préalable s'il le souhaite. Si aucun joueur n'a du stock, vous ne volez rien.



COUP DE GRIFFES : Dirigez le Chat pour éliminer la concurrence! **DONNEZ UN JETON PANSEMENT 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 la 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 pansement. VOUS DÉSIGNEZ qui le Chat attaque.



SOIN : VOUS VOUS SOIGNEZ D'UN JETON PANSEMENT (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 PANSEMENT.

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).



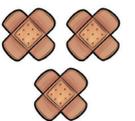
SI C'EST UNE CARTE TRÈFLE, STOCKEZ-LA en la posant face cachée devant vous. **UN TRÈFLE VOUS ÉVITERA DE PRENDRE UN JETON PANSEMENT DANS LE FUTUR**, que ce soit à cause d'un piège ou du Chat.

Lorsque vous devriez recevoir un jeton Pansement, vous pourrez, 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 pansement.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR DE LA MANCHE :

Un joueur qui reçoit un 3e jeton Pansement 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 SILHOUETTE RAT 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 pansements).

- 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 durant un même tour que plusieurs joueurs soient éliminés (et perdent leurs cartes), ou que plus de 2 paquets de Cartes Porte soient épuisés.

LES JOUEURS QUI N'ONT PAS ÉTÉ ÉLIMINÉS RÉVÈLENT LEURS CARTES STOCKÉES ET REÇOIVENT 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

"À chacun son rôle" - pour 2 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 pourrez révéler cette carte et forcer le Joueur Actif à vous prendre comme Partenaire (après qu'il ait lancé les dés et que vous en ayez pris connaissance).



L'HYPNOTISEUR :

Une fois pendant la manche, vous pourrez 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 pansement. Mais attention ! Si un joueur vous vole un piège, il prend un jeton Pansement puis vous devez révéler tous les pièges que vous avez encore en stock et les défausser. Vous recevez un jeton Pansement 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.



BONUS : Variante à 2 joueurs

"Le 3e Rat"

UTILISEZ LES SIX CARTES "3E RAT".

Le jeu se déroule **comme une partie à 3 joueurs.**

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

Lorsque vous êtes le joueur Actif :

Si les six cartes "3e Rat" n'ont pas encore été toutes révélées, **VOUS POUVEZ CHOISIR LE "3e RAT" COMME PARTENAIRE.** Sinon, vous êtes désormais obligé de choisir votre adversaire comme Partenaire.

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

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

Exemple à droite : Le joueur Actif donne les dés   au 3e Rat.

Il révèle la carte à droite.

Le 3e 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 3e Rat :

1 ou 2 Clés :

- ▶ Le Joueur Actif décide dans quel paquet le 3e Rat pioche
- ◀ Son adversaire décide dans quel paquet le 3e Rat pioche

Coup de griffes :

- ▶ Le joueur Actif donne un jeton Pansement à son adversaire
- ◀ Son adversaire donne un jeton Pansement au joueur Actif

Vol :

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

RÈGLES ADDITIONNELLES POUR LE 3E RAT :

- Le 3e Rat ne lance jamais les dés. Il n'est donc jamais le Joueur Actif.
- Toutes les cartes que le 3e Rat stocke restent face visible devant le paquet "3e Rat".
- S'il a 2 Jetons Pansement, il gardera toujours prioritairement un dé "Soin", s'il y en a un et quelle que soit la carte "3e Rat" retournée.
- Le 3e Rat utilisera un trèfle pour éviter un jeton Pansement s'il en a la possibilité.
- Quand vous volez le 3e 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 "3e Rat".
- Le 3e Rat gagne des points en fin de manche, comme les deux joueurs.

Des questions sur les règles de jeu?

www.ludolux.lu

Tiki
EDITIONS

LUDOLUX
MINI

