

# POUR UNE POIGNÉE DE CROQUETTES

Un jeu spécialement conçu pour le Festival du jeu de Valence 2024

par G. de Cottreau, B. Laurent et C. Lebrat

Tous droits réservés - commercialisation ou réutilisation interdite

Reproduction autorisée uniquement pour usage personnel

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

1 feuille de jeu (à imprimer en A4)

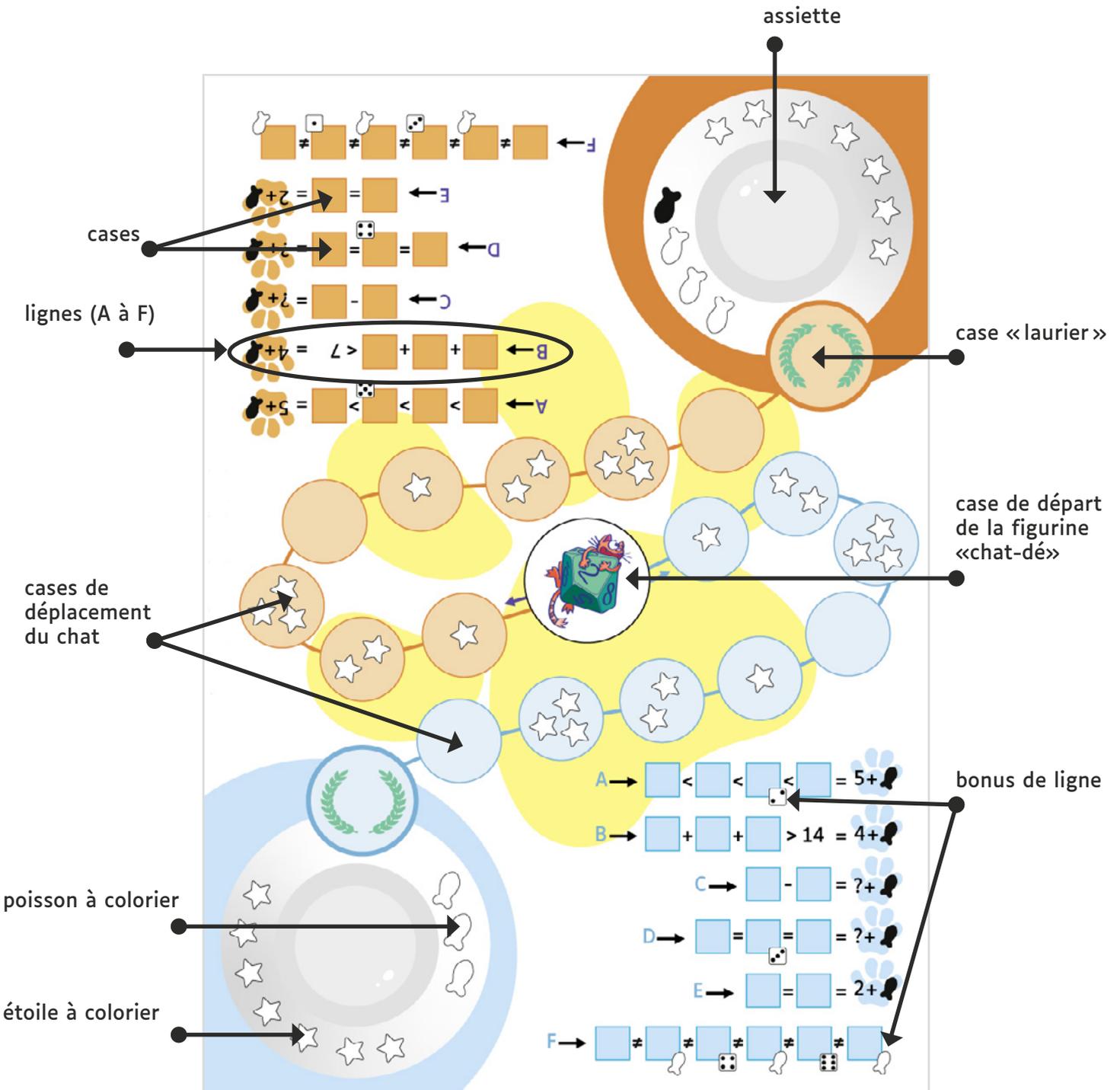
2 dés classiques à six faces

1 figurine «chat-dé»

## BUT DE JEU :

« Pour une poignée de croquettes » est un jeu compétitif pour 2 joueurs, où vous remplissez votre fiche dans le but d'attirer le chat jusqu'à votre assiette en lui offrant des croquettes et des poissons.

## DESCRIPTION D'UNE FICHE :



## DÉROULEMENT DU JEU :

En commençant par le **premier joueur** (bleu clair), chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à ce qu'un des 2 joueurs remportent la partie.

### Un tour de jeu se déroule en trois phases :

**I- Remplir l'assiette.**

**II- À table !**

**III- Fin de journée.**

#### I- Remplir l'assiette

Les croquettes retentissent dans la gamelle.

Le joueur dont c'est le tour, appelé **joueur actif**, lance les 2 dés, les place dans son assiette puis inscrit les **2 valeurs** sur sa fiche aux endroits de son choix.

Puis son adversaire **choisit la valeur d'un des 2 dés** et l'inscrit sur sa fiche à l'endroit de son choix.

#### INSCRIRE UNE VALEUR

**Vous devez obligatoirement remplir les lignes de votre fiche de gauche à droite.**

$$B \rightarrow \boxed{5} + \boxed{6} + \boxed{\phantom{00}} > 14 = 4 + \img alt="cat paw print" data-bbox="658 301 728 348"/>$$

sens de remplissage 

Dès que le joueur actif remplit la dernière case d'une de ses lignes, **il doit immédiatement déplacer le chat** de la valeur correspondante vers son assiette (voir « À table! »).

**IMPORTANT :** Si son adversaire remplit une de ses lignes grâce à la valeur qu'il a choisi sur un des 2 dés, il doit attendre que le joueur actif ait effectué tous ses déplacements pour faire les siens. (voir « À table! »).

#### II- À table!

Le chat est attiré par le bruit des croquettes!

- Lorsqu'une ligne est entièrement complétée, le joueur actif applique immédiatement la récompense associée, en avançant le chat du **nombre de cases correspondant + une case par poisson colorié** dans son assiette.
- Il colorie ensuite dans son assiette le nombre d'étoiles de la case dans laquelle le chat termine son déplacement.

- Puis son adversaire déplace le chat s'il a rempli une de ses lignes grâce à la valeur choisie sur l'un des deux dés (et il colorie les éventuelles étoiles sur son assiette).

*Exemple : la joueuse bleu clair a complété la ligne E : elle déplace la figurine chat de 2 cases + 1 case par poisson colorié en direction de son assiette.*

$$E \rightarrow \boxed{4} = \boxed{4} = 2 + \img alt="cat paw print" data-bbox="601 653 666 700"/>$$

#### BONUS DES LIGNES

**Certaines cases donnent droit immédiatement à un bonus** lorsqu'elles sont remplies, sans avoir besoin de terminer la ligne qu'elles constituent :

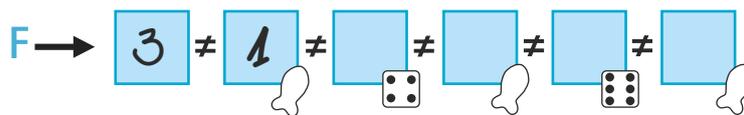
- **Bonus de dé (  ) :** vous pouvez noter cette valeur bonus dans une autre case (d'une autre ligne ou de la même), en respectant la règle (voir « INSCRIRE UNE VALEUR »).

*Exemple : la joueuse active choisit de placer un 2 dans la 2e case de sa ligne D. Le bonus s'active et elle peut immédiatement inscrire un 3 dans une autre case.*

$$D \rightarrow \boxed{2} = \boxed{2} = \boxed{\phantom{00}} = ? + \img alt="cat paw print" data-bbox="581 856 646 903"/>$$

- **Bonus poisson** (🐟) : vous devez colorier l'un des poissons de votre assiette. Cela vous donnera un bonus chaque fois que vous déplacerez le chat.

*Exemple : le joueur actif choisit de placer un 1 dans la 2e case de sa ligne F. Le bonus s'active et il doit immédiatement colorier un poisson de son assiette.*



### III- Fin de journée

Le joueur termine alors son tour en passant les 2 dés à son adversaire qui devient le nouveau joueur actif et peut alors commencer son tour.

#### FIN DE PARTIE

##### La partie prend fin dès que :

- > un joueur déplace le chat dans la case «laurier» devant son assiette, il gagne immédiatement la partie **ou bien**
- > si un joueur colorie la dernière étoile de son assiette, on regarde alors immédiatement la couleur de la case sur laquelle se situe le chat : elle indique le vainqueur.



ou



#### EXPLICATIONS DES LIGNES DE SCORE

**Ligne A :** Les valeurs doivent être placées de la plus petite vers la plus grande pour le joueur bleu clair, de la plus grande vers la plus petite pour le joueur violet.

**Ligne B :** La somme des 3 valeurs doit être strictement supérieure à 14 pour le joueur bleu clair, strictement inférieure à 7 pour le joueur violet.

**Ligne C :** Le chat avance d'un nombre de cases égale à la différence des 2 valeurs puis du nombre de poissons que vous avez colorié.

**Ligne D :** Les 3 cases de la ligne doivent contenir la même valeur. Le chat avance de cette valeur puis du nombre de poissons que vous avez colorié.

**Ligne E :** Les 2 cases de la ligne doivent contenir la même valeur.

**Ligne F :** Chacune des cases de cette ligne doit comporter une valeur différente.

*Remarque : cette ligne n'a pas de récompense une fois terminée. Cependant, elle permet au joueur de remporter des bonus immédiats à chaque case remplie.*

## À VOUS DE JOUER !

