



Version Print & Play



Jonathan Favre-Godal
Steeve Augier

Imprimer en recto-verso



BUT DU JEU

Une belle crotte a été retrouvée au milieu du salon. Elle a été faite par un de vos animaux de compagnie ou celui d'un autre joueur. Mais qui a fait ça ? Tentez d'innocenter vos 4 animaux en vous débarrassant de toutes vos cartes !

Trouvez la bonne carte dans votre main au fur et à mesure des accusations, posez-la en premier et accusez vite un autre animal. Pour éviter l'erreur fatale qui vous vaudra un jeton crotte, soyez rapide et attentif et rappelez-vous quels animaux ont déjà été innocentés. À la fin du jeu, le joueur qui a le moins de jetons crotte gagne la partie.

MISE EN PLACE

Prenez chacun les 4 animaux d'une même couleur et gardez-les bien en main, en éventail. Les cartes non-utilisées sont remises dans la boîte de jeu. Sortez les jetons crotte et mettez-les sur un coin de table. Ils serviront à compter vos malus durant la partie. Vous êtes déjà prêt à chercher un coupable, alors qui a fait caca dans le salon ?

TOUR DE JEU

Le joueur le plus jeune commence en posant au centre de la table un de ses animaux au choix en disant, par exemple :

« Ce n'est pas ma tortue qui a fait caca, mais je pense que c'est un chat ! ».

Soyez le premier à poser votre carte chat sur la carte tortue et clamez votre innocence ! Puis dépêchez-vous d'accuser un autre animal, par exemple :

« Non non, ce n'est pas mon chat qui a fait caca, mais je crois que c'est un poisson ! ».

Pour chaque nouvel animal accusé, soyez le plus rapide à défausser votre carte animal correspondante en faisant toujours votre déclaration

« Ce n'est pas mon ... mais je pense que c'est ... ».

IMPORTANT :

Le joueur qui vient de faire la nouvelle accusation n'a pas le droit de poser de carte animal sur sa déclaration. La partie continue jusqu'à ce qu'un coupable soit trouvé (voir « Fin d'une manche »). Si un joueur pose son dernier animal et qu'il a réussi à accuser un autre joueur sans faute, la manche continue sans lui; tous ses animaux sont innocents.

QUEL BON MAÎTRE !

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsqu'un coupable est trouvé. Un joueur est coupable lorsqu'il a accusé à tort l'animal d'un autre joueur, condamnant alors son propre animal. Il y a 2 possibilités :

1ER SCÉNARIO :

Si le joueur accuse un autre animal, mais que personne n'a cet animal en main (ce qui signifie que les joueurs ont prouvé l'innocence de leur animal), alors le joueur devient le coupable et il reçoit un jeton crotte.

2ND SCÉNARIO

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec un ou plusieurs animaux en main (ce qui signifie que les autres joueurs ont innocenté tous leurs animaux), ce joueur devient le coupable et il reçoit un jeton crotte.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un joueur a reçu 3 jetons crotte.

QUEL MAUVAIS MAÎTRE !

Le joueur qui a reçu le moins de jetons crotte gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.







Coupe le long des pointillés !



