



CHEEZ-TRICKS



**Esquivez les chats ou bien affrontez-les
pour atteindre le fromage !**

Un jeu de plis pour 2 à 5 joueurs.

Contenu

- **40 cartes Fromage** (1-10 dans 4 variétés : Suisse, Roquefort, Parmesan et Brie)
- **50 cartes Chat**
- **4 cartes Indicateur d'Atout**
- **1 carte de Suivi**
- **1 jeton Premier Joueur**

Objectif du jeu

Gagnez des points en remportant autant de plis que possible tout en évitant les chats. Ou bien risquez le tout pour le tout en affrontant tous les chats de la manche pour toucher le pactole!

Règles pour 3 à 5 joueurs

Préparation

Commencez par identifier les cartes qui seront utilisées durant la partie.

- **Cartes Fromage:** dans une partie à 3 joueurs, retirez la carte « 10 » de chaque variété de fromage (utilisez donc un total de 36 cartes). À 4 ou 5 joueurs, toutes les cartes Fromage sont utilisées.



- **Cartes Chat:** ces dernières présentent dans le coin inférieur droit une marque indiquant la configuration de joueurs dans lesquelles elles sont utilisées. Sélectionnez les cartes adéquates en fonction du nombre de joueurs. Les cartes non-marquées sont toujours utilisées, quelle que soit la configuration.



Niveaux de difficulté

Les joueurs peuvent ajuster le niveau de difficulté en fonction de leur expérience:

Chat domestique: Pour les novices en jeux de plis ou pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les cartes Chats Roux et Chats Gris « +9 » et « +10 ».

Chats Sauvage: si vous avez suffisamment d'expérience dans les jeux de plis ou si vous recherchez un peu plus de challenge, utilisez toutes les cartes.

Mélangez chacun des 2 decks de cartes séparément et placez-les face cachée au centre de la table.

Distribuez la totalité du deck des cartes Fromage aux différents joueurs:

- *12 cartes chacun à 3 joueurs;*
- *10 cartes chacun à 4 joueurs;*
- *8 cartes chacun à 5 joueurs.*

Tout le monde peut voir ses propres cartes mais pas celles des autres joueurs.

Révélez 3 cartes Chat et placez-les les unes à côté des autres sur la table.



Mélangez les 4 cartes Indicateur d'Atout et révélez-en une au hasard. Cette dernière indique la couleur d'atout pour la manche.

La carte de Suivi a, quant à elle, pour simple but de rappeler aux joueurs à quel pli ils se situent dans la manche. Utilisez le verso d'une des cartes Indicateur d'Atout non-utilisée afin de marquer le numéro de pli (1-6 recto / 7-12 verso). Les joueurs expérimentés peuvent tout à fait se passer de cette carte.



Le joueur ayant le plus récemment dégusté une assiette de fromage reçoit le jeton Premier Joueur.

Concepts d'un jeu de plis

Cheez-Tricks emprunte aux jeux de plis les concepts-clés suivants:

- **Pli:** ensemble de cartes sur la table après que chaque joueur en ait joué une de sa main.
- **Suivi obligatoire:** si leur main le leur permet, les joueurs doivent obligatoirement « suivre » la couleur de la carte ouvrant le pli (la première jouée). Dans *Cheez-Tricks*, les couleurs sont représentées par différentes variétés de fromages et chaque joueur doit jouer une carte de sa main du même type que celle jouée en premier. S'ils n'en possèdent pas, ils peuvent alors jouer n'importe quelle carte.
- **Atout:** une couleur est plus « forte » que les autres. Lors de chaque manche de *Cheez-Tricks*, une variété de fromage constituera la couleur Atout. Les joueurs ne peuvent jouer une carte Atout que s'ils sont dans l'incapacité de « suivre » (donc de jouer une carte de même couleur que celle du premier joueur) ou si le premier joueur a lancé le pli avec un Atout. Les cartes Atout sont plus fortes que n'importe quelle autre couleur et remportent toujours le pli. Si plusieurs cartes Atout sont jouées, la plus haute valeur parmi celles-ci remporte le pli.

Qui remporte le pli ?

Si aucun Atout n'est joué, **la carte ayant la plus haute valeur** parmi celles de même couleur que la carte jouée par le premier joueur remporte le pli. Si au moins une carte Atout a été jouée, celle de plus haute valeur parmi celles-ci remporte le pli. Les cartes de quelqu' autre couleur sont purement et simplement ignorées lors de la résolution d'un pli.

Le Jeu

Le premier joueur doit jouer **une** carte de sa main. Dans le sens horaire, chaque autre joueur doit alors jouer une (et une seule) carte de sa main de la même variété de fromage que la carte d'origine. S'ils ne possèdent pas de carte de cette variété de fromage, ils peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main. Le pli s'achève lorsque **chaque joueur a joué exactement une carte.**

Déterminez qui a remporté le pli. Le gagnant collecte toutes les cartes du pli, les place en une pile face cachée devant lui et relance un nouveau pli. Les joueurs doivent former devant eux des piles séparées pour chaque pli récupéré de manière à ce qu'ils puissent à tout moment déterminer combien de plis chacun d'entre-eux a déjà remporté.

Jerry



Pinky



Remy



Minnie



Exemple 1: Jerry entame un pli avec un Brie 7. Pinky joue un Brie 5, Remy un Brie 9 et Minnie un Brie 2. Remy remporte le pli puisqu'il a joué la carte de plus haute valeur de la variété de fromage ayant lancé le pli (le Brie).

Remy



Minnie



Jerry



Pinky



Exemple 2: Vu que Remy a remporté le pli précédent, il en relance un nouveau avec un Parmesan 6. Minnie joue un Parmesan 8. Jerry ne possède aucun Parmesan et décide de jouer un Roquefort 9. Pinky n'ayant pas de Parmesan non plus opte pour un Brie 3. L'Atout pour la manche (Suisse) n'ayant pas été mis en jeu, Minnie remporte le pli avec la carte de plus haute valeur de la variété de fromage à l'origine de ce dernier (Parmesan).

Minnie



Jerry



Pinky



Remy



Exemple 3: Minnie joue un Parmesan 1. Jerry n'ayant pas de Parmesan pose un Gorgonzola 10. Pour la même raison, Pinky opte pour un Suisse 2 qui constitue l'Atout. Remy non plus ne possède pas de Parmesan et choisit donc de jouer un Suisse 6. Remy remporte le pli avec la plus haute valeur d'Atout.

La manche se poursuit de la même manière jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué toutes les cartes de leur main. Un scoring de fin de manche est alors réalisé.

Pour la manche suivante, mélangez toutes les cartes Fromage et redistribuez-les aux joueurs. Défaussez les cartes Chat de la manche précédente et révélez-en 3 nouvelles. Finalement, le jeton Premier Joueur est transmis au joueur suivant dans le sens horaire.

À partir de la seconde manche, l'Atout sera déterminé par le joueur ayant le moins de points et ce, après que tous les joueurs aient pris

connaissance de leur main.

Les Chats

Lors de chaque manche, trois chats captureront les joueurs qui remplissent certains critères. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité sont capturés ! Les cartes Chat se répartissent en différents types comme suit:

Les chats résolus immédiatement: ces chats sont évalués en cours de manche dès que leur condition est remplie.

- **Chat Noir:** le joueur qui a remporté un pli spécifique sera capturé. **Exemple:**



Le joueur ayant remporté le 7^{ème} pli de la manche sera capturé.

- **Chat Blanc:** le premier joueur à remporter un certain nombre de plis sera capturé.

Exemple:



Le premier joueur à remporter 3 plis sera capturé.

- **Chat Siamois:** le joueur qui s'empare d'une carte spécifique sera capturé. **Exemple:**



*Le joueur qui s'empare du **Parmesan 7** sera capturé.*

Quand un joueur est capturé, celui-ci reçoit **immédiatement** la carte Chat correspondante.

Les chats résolus en fin de manche: ces chats sont évalués en fin de manche après que toutes les autres cartes ont été jouées.

- **Chat Gris:** le joueur possédant le **plus** de cartes d'un certain type sera capturé. **Exemple:**



Le joueur ayant remporté le plus de "8" sera capturé.

- **Chat Roux:** le joueur possédant le **moins** de cartes d'un certain type sera capturé.

Exemple:



Le joueur ayant remporté le moins de "Brie" sera capturé.

- **Chat Bicolore (Noir et Blanc):** le joueur ayant remporté un nombre **exact** de plis sera capturé.

Exemple:



Le joueur comptabilisant **exactement** 3 plis en fin de manche sera capturé.

Rappel: si plusieurs joueurs sont à égalité pour n'importe quelle carte Chat, tous les joueurs à égalité seront capturés !

Chat Domestique: après chaque pli, il est conseillé de laisser face visible les cartes impactant les chats en jeu. Par exemple, pour le chat +8, laissez toutes les cartes « 8 » remportées lors de cette manche face visible devant les joueurs les ayant capturées. Conservez les autres cartes groupées en différentes piles de manière à toujours connaître le nombre de plis remportés par chaque joueur.

Chat Sauvage: toutes les cartes doivent se trouver face cachée dans leurs piles respectives et vous serez dans l'obligation de vous en remettre à votre mémoire.



Exemple 4: Jerry a remporté le 5^{ème} pli et a été capturé par le Chat Noir. Rémy a remporté le pli incluant le Roquefort 8 et a été capturé par le Chat Siamois. En fin de manche, Rémy et Minnie ont chacun remporté 2 cartes « 6 » au maximum et ont donc tous deux été capturés par le Chat Gris.



Exemple 5: En cours de manche, Pinky fut la première à remporter 2 plis et a été capturée par le Chat Blanc. En fin de manche, Minnie fut la seule à n'avoir remporté aucune carte « 3 » et a donc été capturée par le Chat Roux. Jerry et Minnie terminent tous deux avec exactement 3 plis et sont donc capturés par le Chat Bicolore.

Scoring

Chaque pli remporté par un joueur lui rapporte 2 points à la base mais cette valeur est réduite de 1 point pour chacune de ses captures.

- Si le joueur n'a été capturé par aucun chat, chacun de ses plis lui rapporte 2 points;
- Si le joueur a été capturé par un seul chat, chacun de ses plis lui rapporte 1 point;
- Si le joueur a été capturé par deux chats, ses plis ne lui rapportent aucun point (son score pour la manche sera donc de 0);

Cependant, si un joueur a été capturé par chacun des 3 chats en jeu pour la manche, ces derniers se battent entre-eux ce qui permet au joueur d'échapper à leurs griffes et de s'en sortir sain et sauf. Pour cet acte de bravoure immense, chaque pli remporté lui rapporte 3 points!

Capture(s):

Points par pli:

0 chat

2 points

1 chat

1 point

2 chats

0 points

3 chats

3 points

Exemple 6: En fin de manche, Jerry a remporté 3 plis sans être capturé par aucun chat, ce qui lui rapporte 6 points. Pinky a remporté 2 plis et fut capturée par un chat, ce qui lui rapporte 2 points. Remy a été capturé par 2 chats tout comme Minnie. Ils ne marquent donc aucun point pour cette manche, chacun de leur plis valant zero point, peu importe leur nombre.

Exemple 7: En fin de manche, Jerry a remporté 3 plis tout en étant capturé par un chat, scorant par-là 3 points. Pinky a remporté 3 plis sans avoir été capturée par un chat et score donc 6 points. Remy n'a été capturé par aucun chat mais n'a pas non plus remporté de pli, il marque donc 0 point. Minnie a remporté 4 plis et fut capturée par les 3 chats ce qui lui vaut de scorer 12 points grâce à son courage et sa maîtrise de l'esquive!

À la fin de chaque manche, tenez compte des points de chaque joueur avant d'entamer la suivante.

Fin du Jeu

La partie prend fin quand un nombre de manches égal au nombre de joueurs autour de la table ont été jouées (3 manches à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs, etc...). Le joueur avec le plus haut score total est alors déclaré grand vainqueur. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant obtenu le plus haut score lors d'une manche remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée (ou bien vous relancez une partie pour déterminer le grand gagnant!).

Règles pour 2 joueurs

Préparation:

- N'utilisez que les cartes Fromage de valeurs 1 à 7 (28 cartes au total) ainsi que les cartes Chat marquées pour 2 joueurs.
- Mélangez les cartes Fromage et distribuez-en 10 à chaque joueur. Les 8 cartes Fromage restantes sont mises de côté face cachée. Elles ne seront pas utilisées lors de la manche.
- Mélangez les cartes Chat et révélez-en trois.
- Attribuez le jeton Premier Joueur à un des joueurs.

Le Jeu: une partie à 2 joueurs comporte 4 manches. En dehors de la préparation ci-dessus, le déroulement du jeu est en tous points identique aux autres configurations de joueurs.

Lors du développement de votre stratégie, gardez bien à l'esprit que certaines cartes Fromage **ne sont pas mises en jeu!**

Merci à:

Fel Barros et **Fábio Tola**, pour leur impulsion initiale ainsi que pour leurs suggestions dans le cadre du développement de ce jeu. **Tato lazul** e **Bárbara Côrtes** pour la coordination de nombreuses sessions de tests ainsi que pour leurs contributions de grande valeur.

Aux modèles félins **Pudim** (Siamois), **Gigi** (Gris), **Cookie** (Noir), **Nala** (Roux), **Abel** (Bicolore) and **Snow** (Blanc) qui ont constitué la source d'inspiration des illustrations du jeu.

À tous les amis (et « biribeiros ») qui ont participé aux sessions de tests, que ce soit en personne ou en ligne, pour leur importantes suggestions (je ne vous citerai pas personnellement, vous êtes bien trop nombreux).

Un merci international et tout particulier à Martin "Shobu", Inuka J., Adelle Frank, Shreesh B. et Bryce Carter qui, en plus de participer aux sessions de tests, m'ont fait découvrir un nombre incalculable de nouveaux jeux de plis (classiques et traditionnels).

Credits:

Auteur: Mauricio Torselli

Illustrations: Luís Felipe Ruiz

Conception graphique: Marcelo Groo

Règles: Mauricio Torselli

Règles en français: Laurent Lecomte

Développement: Fel Barros, Fábio Tola, Tato lazul e Bárbara Côrtes

