FR | 20min | 2-6 | 7+

Petiquette

Règle du jeu

Les humains sont de curieuses créatures. Même lorsque des cartes sont alignées au hasard, ils trouvent le moyen d'y voir des schémas particuliers. Quelle carte irait à la perfection à l'emplacement du « ? »... Dans ce jeu inhabituel, vous devrez réfléchir à des « séquences artistiques ». Comparez vos idées avec celles des autres joueurs pour découvrir ce que vous avez en commun ou être surpris par leurs idées originales. Préparez-vous à une expérience des plus intrigantes !

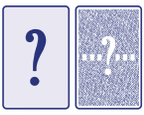
Contenu

- **45 cartes Illustrations (45 types)**



Chaque carte présente 3 éléments.
Animal : 3 types (Chien, Chat,Oiseau)
Chapeau : 3 types (Rouge, Bleu,Jaune)
Chiffre : de 1 à 5

- **1 carte Point d'interrogation**



- **6 cartes à chiffres**



- **54 cartes joueurs, de A à F (9 de chaque)**



- **5 Jetons de manches**



- **42 jetons de score**



- **Règle du jeu**

Pour jouer à deux,vous devez utiliser les «⊠Règles de jeu en Coopération » à la fin du feuillet.

1. Dans ce jeu...

Des cartes avec des animaux portant des chapeaux sont alignées aléatoirement. Vous devez trouver une logique, un schéma parmi ces cartes, et réfléchir à la carte qui, selon vous, irait à la perfection à la place de la carte Point d'interrogation. Si quelqu'un a la même idée que vous, vous gagnerez des points. Quelle carte irait à merveille à cet emplacement ? Mettez à l'épreuve votre sens de l'esthétique mathématique...



2. Mise en place

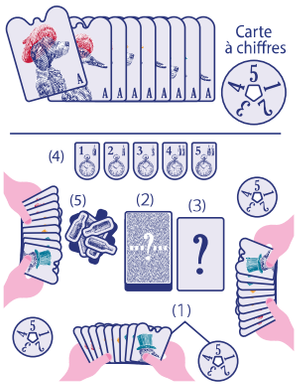
(1) Recevez chacun un set de 9 cartes de la même lettre (A à F), et une carte à chiffres.

(2) Mélangez consciencieusement toutes les cartes Illustration face cachée et formez une pile.

(3) Placez la carte Point d'interrogation à côté de la pile.

(4) Alignez les jetons de manches côté recto.

(5) Disposez les jetons de score au centre à portée de tous.



3. Jouer une manche

(1) Piochez 5 cartes dans la pile, face cachée. Ajoutez la carte Point d'interrogation face cachée également, puis mélangez bien les 6 cartes.

(2) Alignez ces 6 cartes face visible, une à la fois et orientées dans le même sens, au centre de la table. Elles constituent la « séquence » de cette manche.

(3) Réfléchissez tous simultanément à la combinaison d'animal, chapeau et chiffre irait à la perfection à la place du Point d'interrogation. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Pensez simplement à l'association qui serait selon vous la plus élégante.





Pourquoi pas...
2 / Rouge / Chien
Pourquoi pas une séquence avec 2 cartes de chaque élément ?



Pourquoi pas...
4 / Jaune / Oiseau
Un, deux, trois... Chaque élément augmente en quantité, c'est magnifique !

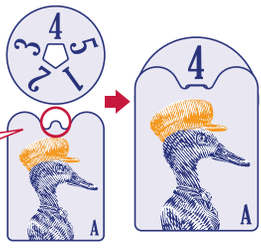
Mais attention ! Vous ne pouvez pas choisir une carte qui a exactement le même animal, chapeau et chiffre qu'une carte déjà présente dans la séquence !

Il peut arriver qu'il vous paraîsse impossible de trouver une carte idéale, même en vous triturant les méninges. Dans ces cas-là, choisissez une carte et tentez de trouver une sorte de logique. D'autres personne pourraient avoir le même raisonnement et proposer la même combinaison.

Suite au verso

(4) Lorsque votre choix est fait, créez cette combinaison avec vos cartes Joueur et votre carte à chiffres, en vous assurant que personne ne peut voir vos cartes.

Fixez la carte à chiffres sur votre carte Joueur par derrière pour que le chiffre que vous choisissez dans votre combinaison apparaisse en haut.



(5) Lorsque vous avez tous peaufiné votre combinaison, révélez vos cartes en même temps.

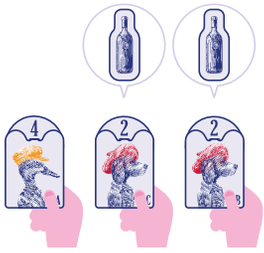
(6) Si au moins une autre personne a créé la même combinaison que vous, vous recevez le nombre de jetons de score correspondant à la manche en cours, comme indiqué sur le tableau ci-contre.

Manche	1	2	3	4	5
Jetons de score	1	1	1	2	2

Même si plus de deux personnes ont créé la même combinaison, le nombre de jetons de score gagnés reste le même.

Si vous avez par erreur crée une combinaison identique à une des cartes de la séquence, vous ne gagnez aucun jeton.

Si vous le souhaitez, expliquez la logique de votre combinaison, c'est parfois drôle !



(7) Créez une pile de défausse avec les cartes Illustration utilisées dans la séquence pour les retirer du jeu. Récupérez vos cartes Joueur et à chiffres (pour les utiliser à la manche suivante).

(8) Retournez le jeton de la manche qui vient d'être jouée face cachée. Reprenez l'étape « 3. Jouer une manche » et commencez une nouvelle manche.

(9) Après 5 manches, passez à l'étape « 4. Fin de partie et victoire ».

4. Fin de partie et victoire

La partie se termine après la cinquième manche. Comptez alors les jetons score que vous avez gagnés. La personne qui en a le plus remporte la victoire ! En cas d'égalité, toutes les personnes concernées sont déclarées gagnantes.

Jeu en coopération

Avec ces règles, vous essayez de gagner tous ensemble.

Mise en place

Désignez la personne qui sera « le Joueur Actif »



Utilisez seulement 2 sets (par ex. A et B), composés chacun de 9 cartes Joueur et d'une carte à chiffres, ainsi que les cartes Illustration et « ? ».

Déroulement du jeu

(1) Comme dans la version de base, prenez 5 cartes Illustration de la pile et le Point d'interrogation, mélangez-les bien et alignez-les sur la table.

(2) Le Joueur Actif crée la combinaison qui correspond le mieux, selon lui, à l'emplacement du Point d'interrogation et la pose face cachée. Attention, il ne doit pas parler ni faire de gestes qui donneraient des indices sur la combinaison choisie.

(3) Discutez tous ensemble (à l'exception du Joueur Actif), et décidez de l'association que le Joueur Actif a choisie. Une fois votre combinaison créée, le Joueur Actif dévoile sa combinaison et vous vérifiez si elles correspondent.



Si elles sont identiques, vous avez réussi !

Si elles sont différentes, vous avez échoué !

Fin de partie

Vous allez tous vous succédez dans le rôle du Joueur Actif, pour le nombre de manches que vous aurez déterminé. Tentez de toutes les gagner !

ver 1.0
Auteur : Thomas Sellner
Artwork : Jun Sasaki / Illustrations : Hisanori Hiraoka
Assistants de production : Keiko Inagaki, Nick Poggi
Traduction : Active Gaming Media, Inc. Adapté par Gigamic
Editeur: Oink Games Inc. / oinkgames.com / Distribution FR: Gigamic

© 2025 Oink Games Inc.

⚠ ATTENTION !

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Ne pas laisser dans un lieu soumis à une haute température ou une forte humidité. Ceci pourrait endommager le produit.

À conserver hors de portée des flammes. Risques de détérioration ou d'incendie.