

BAS les Pattes



LIVRET DE RÈGLES



vidéo-règles

Auteur·ice·s : Sarah Germain & Félix Metzinger

Illustratrice : Memé Candia

Édition & Co-développement : María Paloma Sánchez & Luc Anuszewski (Disto Studio)

Chargé de production : Benoît Stella (Stellio)

Direction Artistique : María Paloma Sánchez

Graphisme : Luc Anuszewski

Relecture : France A. & Bee

MATÉRIEL



1 jeton frappe



20 jetons dix points



8 jetons restes



24 jetons fatigue



Cartes été :

72 cartes de base

47 cartes spéciales



7 cartes hiver



6 disques ours

BUT DU JEU

Incarnez des ours affamés se réunissant au bord d'une rivière pour pêcher. Vous n'avez qu'une chose en tête : repartir le ventre plein en marquant le plus de points.

Tandis que, une à une, les cartes de la rivière sont révélées, **levez les 2 mains**  et attendez le moment parfait pour **FRAPPER**.

Mais attention avant de vous lancer, car chacune de vos mains a une façon différente de marquer des points et vos **FRAPPES** sont limitées.

La partie se termine s'il ne reste plus qu'un ours debout ou lorsque l'hiver  arrive.

PLAN DE LA RIVIÈRE

Avant la mise en place : Choisissez une des 4 zones de la rivière.
Prenez les cartes indiquées. Les autres cartes peuvent être rangées dans la boîte.

Les cartes de base sont les cartes **SANS** symboles dans les coins.

LE RUISSEAU ★☆☆

Parfait pour débuter !

- Cartes de base (x72)
- Cartes hiver (x7) ❄️
- Algues (x16) 🍄
- Oursins (x6) 🐚

LA CRIQUE ★★☆☆

Ici, les proies risquent de vous déboussoler.

- Cartes de base (x72)
- Cartes hiver (x7) ❄️
- Algues (x16) 🍄
- Oursins (x6) 🐚
- Pieuvres (x6) 🐙
- Poisson-chat (x1) 🐟

LE MARAIS ★★★

Pour une partie pleine de rebondissements.

- Cartes de base (x72)
- Cartes hiver (x7) ❄️
- Algues (x16) 🍄
- Oursins (x6) 🐚
- Grenouilles (x4) 🐸
- Poisson-chat (x1) 🐟

LE GRAND BAIN ★★★

Pour un festin risqué.

- Cartes de base (x72)
- Cartes hiver (x7) ❄️
- Oursins (x6) 🐚
- Grenouilles (x4) 🐸
- Palourdes (x9) 🐚
- Loutres (x5) 🦦

MISE EN PLACE

1

Prenez chacun et chacune **un disque ours** que vous placez devant vous.
Le centre de votre disque doit indiquer **0** points.



Placez le **jeton frappe** au milieu de la table, à équidistance (autant que possible) des joueurs et joueuses.

2



3

Prenez chacun et chacune **4 jetons fatigue** et placez-les devant vous face « patte » visible.



4

Formez une réserve avec les **jetons restes** et les **jetons dix points**.



5

Prenez toutes les **cartes préparées précédemment** (voir page 3).

Mettez de côté les cartes hiver ❄️, puis mélangez les autres cartes pour former une pioche.

Conseil : mélangez bien pour éviter que les cartes spéciales 🐾❄️ ne soient regroupées.



En fonction du nombre de joueurs et joueuses :

Retirez au hasard de cette pioche un certain nombre de cartes et rangez-les dans la boîte.

- 4 🧑 : retirez 20 cartes
- 5 🧑 : retirez 10 cartes
- 6 🧑 : gardez toutes les cartes.



6

Enfin, prenez les **cartes hiver** ❄️, mélangez-les et placez-les en dessous de la pioche.

À partir de maintenant, ne mélangez plus la pioche !

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se déroule en 3 phases :

1. PÊCHER 2. MANGER 3. SE REPOSER

1. PÊCHER

À chaque début de manche, une personne est chargée de **révéler les cartes**.

Pour la première manche : il s'agira de la personne la plus fatiguée à table.

Pour les manches suivantes : il s'agira de la personne avec le plus de jetons fatigue retournés côté « sieste ».

Cette personne **prend toute la pioche dans sa main SANS LA MÉLANGER**.

Les autres joueurs et joueuses :

Regardent attentivement les symboles situés à gauche et à droite dans leur **disque ours** et lèvent les 2 mains 🐾 🐾 en l'air pour pouvoir **FRAPPER** à tout moment.

Ce disque représente votre reflet dans l'eau et vous indique la façon dont vous allez marquer des points en fonction de la main 🐾 🐾 avec laquelle vous allez **FRAPPER** !



Attention, cette phase se déroule en temps réel !

La personne qui tient la pioche révèle les cartes, une à une et côte à côte, au centre de la table, pour former une rivière.

Pendant ce temps, **À N'IMPORTE QUEL MOMENT** (peu importe le nombre de cartes révélées dans la rivière) les autres joueurs et joueuses peuvent **FRAPPER le jeton frappe** avec la main   de leur choix, pour tenter de marquer des points (voir page 8).

Les cartes doivent être révélées à un rythme considéré comme acceptable par tout le monde !



7 CARTES MAXIMUM !

Si personne ne souhaite **FRAPPER** au bout de 7 cartes révélées, la personne qui tient la pioche attend un peu, puis défausse toutes les cartes de la rivière. Elle recommence une nouvelle rivière et récupère **un jeton restes** de la réserve.



Attention ! Seule la personne qui **FRAPPE** en premier pourra marquer des points. Si plusieurs personnes **FRAPPENT** en même temps, on regarde qui a la main la plus en dessous pour les départager.

Dès qu'une personne FRAPPE : On arrête de révéler des cartes et on passe immédiatement à la phase **MANGER**.



2. MANGER

Seule la personne qui a **FRAPPÉ** est concernée par cette phase.

COMPTEZ VOS POINTS : pour cela, prenez en compte TOUTES les cartes révélées dans la rivière. Regardez avec quelle main 🖐️ 🖐️ vous avez **FRAPPÉ** ainsi que la condition de points correspondante sur votre **disque ours**.



1 point pour chaque animal de l'espèce indiquée se trouvant dans la rivière.



Ici, il y a 6 poissons au total = **6 points**



5 points s'il y a au moins 4 animaux de l'espèce indiquée dans la rivière.



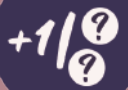
Ici, il y a au moins 4 anguilles = **5 points**



1 point par carte dans la rivière si, au moment où vous **FRAPPEZ**, la **dernière carte** révélée contient au moins un animal de l'espèce indiquée.



Ici, il y a 4 cartes et la dernière carte contient au moins une écrevisse = **4 points**



1 point pour 2 animaux de base, peu importe l'espèce. Comptez simplement le nombre total d'animaux de base (🐟 + 🐠 + 🐡) dans la rivière et divisez par deux.



Ici, il y a 7 animaux au total (3 poissons, 1 écrevisse, 3 anguilles) = **3 points**

NÉNUPHARS :

+1

Tous les **nénuphars** visibles dans la rivière vous rapportent également des points, peu importe la main  avec laquelle vous **FRAPPEZ**.

CARTES COLLECTION :



Après avoir compté vos points, récupérez toutes les **cartes collection**  de la rivière (s'il y en a) et placez-les, face visible, à côté de votre **disque ours**. Elles vous rapporteront des points en fin de partie (voir page 12).

Exemple :



Ici, si vous **FRAPPEZ** avec votre **main gauche** , vous marquez **7 POINTS** :

- **4 points** car il y a 4 anguilles
- **+ 3 points** de nénuphars
- **La carte algue**  est mise de côté et sera comptabilisée en fin de partie.



Mais, si vous **FRAPPEZ** avec votre **main droite** , vous marquez **8 POINTS** :

- **5 points** car il y a au moins 4 poissons
- **+ 3 points** de nénuphars
- **La carte algue**  est mise de côté et sera comptabilisée en fin de partie.

AJOUTEZ VOS POINTS :

Tournez la roue de votre disque ours pour ajouter immédiatement vos points à votre score au centre de votre disque (cela va également changer vos conditions de points pour les prochaines manches).



À chaque fois que vous repassez par le **0**  prenez un jeton dix points de la réserve.

Après avoir ajouté vos points : **DÉFAUSSEZ les cartes restantes** de la rivière puis passez à la phase **SE REPOSER**.



3. SE REPOSER

RETOURNEZ UN JETON FATIGUE :

La personne qui a **FRAPPÉ** retourne un de ses **jetons fatigue** côté « sieste ».

4 FRAPPES MAXIMUM : Si vos 4 jetons fatigue sont côté « sieste », vous entrez en hibernation et vous ne pourrez plus **FRAPPER** jusqu'à la fin de la partie.

La personne qui a le plus de jetons fatigue côté « sieste » doit révéler les cartes pour la manche suivante.
En cas d'égalité, c'est la dernière personne à avoir retourné un de ses **jetons fatigue** qui devra révéler les cartes.



Recommencez **UNE NOUVELLE MANCHE**, sauf si la fin de partie est déclenchée.

FIN DE PARTIE

Après l'étape **SE REPOSER**, la fin de partie se déclenche :

- **Soit s'il ne reste qu'une seule personne debout** (qui n'a pas retourné tous ses jetons fatigue côté « sieste »).
- **Soit si l'hiver est arrivé :** c'est-à-dire qu'une ou plusieurs cartes hiver ❄️ ont été révélées dans la rivière. Dès qu'une carte hiver ❄️ apparaît, la personne qui révèle les cartes annonce « *l'hiver arrive !* » pour indiquer que la manche en cours est la dernière.



À la fin de la partie, toutes les personnes à qui il reste **au moins un jeton fatigue** côté « patte » récupèrent **UN jeton restes** de la réserve.



ADDITIONNEZ LES POINTS :

- de votre disque ours
- de vos jetons dix points et restes
- de vos cartes collection 📄 (voir page 12)

La personne avec le plus de points **remporte la partie !**

En cas d'égalité, c'est la personne avec le plus de cartes collection 📄 qui l'emporte.



PRÉCISIONS

- Vous ne pouvez pas **FRAPPER** avec les deux mains 🖐️ 🖐️ en même temps.
- La personne qui révèle les cartes n'a pas le droit de **FRAPPER**.
- « **Je me suis trompé de main !** » : Tant pis ! Marquez vos éventuels points de la main 🖐️ 🖐️ avec laquelle vous avez **FRAPPÉ**, vos éventuels points de nénuphars, récupérez les cartes collection 📄 (s'il y en a) et retournez un de vos jetons fatigue côté « sieste ».
- Si plusieurs personnes **FRAPPENT** en même temps, seule la personne qui a marqué des points retourne un jeton fatigue.
- Vous avez le droit de **FRAPPER** même si la condition de points liée à votre main 🖐️ 🖐️ n'est pas remplie (par exemple pour récupérer des cartes collection 📄 ou encore pour récupérer les points des nénuphars).
- **Lorsque tous vos jetons fatigue sont retournés côté « sieste »**, même si vous ne pouvez plus **FRAPPER**, vous continuez de révéler les cartes jusqu'à ce qu'une personne retourne à son tour tous ses jetons fatigue.

CARTES SPÉCIALES

ALGUE (collection)

À la fin de la partie marquez :

- **4 points** si vous avez 3 algues,
- **+2 points** pour chaque algue supplémentaire.

OURSIN (collection)

À la fin de la partie marquez :

- **4 points** si vous avez 1 oursin.
- **2 points** si vous avez 2 oursins.
- **-1 point** si vous avez 3 oursins.
- **-5 points** si vous avez 4 oursins ou +.

POISSON-CHAT

Pendant la phase MANGER :

Le Poisson-chat rapporte **5 points** à la personne qui **FRAPPE**, mais l'oblige à défausser toutes sa collection d'algues. S'il y a des algues dans la rivière, celles-ci ne sont pas récupérées.

Précisions :

- Le Poisson-chat n'empêche pas de récupérer des algues lors des prochaines manches.
- Le Poisson-chat n'est pas un .

PIEUVRE

Lorsqu'elle apparaît, la pieuvre copie la carte adjacente indiquée par la flèche.

Précisions :

- La pieuvre copie aussi les nénuphars s'il y en a.
- Si une pieuvre copie une carte collection, prenez-la comme si elle faisait partie de la collection copiée.
- Si 2 pieuvres se copient entre elles, retournez-les à 180°.

GRENOUILLE

Pendant la phase MANGER :

Chaque grenouille dans la rivière rapporte **4 points** à la personne qui **FRAPPE**, mais tous les points des nénuphars dans la rivière sont annulés.

LOUTRE & PALOURDE (collection)

Quand vous récupérez des palourdes depuis la rivière celles-ci sont toujours récupérées **côté « fermé »**. Si pendant la partie, vous **FRAPPEZ** une rivière contenant au moins une loutre, pivotez alors toutes vos palourdes **côté « ouvert »** (uniquement votre collection). S'il y a des palourdes dans la rivière, celles-ci sont également récupérées **côté « ouvert »**.

Les palourdes déjà ouvertes restent ouvertes!

À la fin de la partie marquez :

- **3 points** par palourde ouverte.
- **-1 point** par palourde fermée.