Alexandre Aguilar & Jules Messaud
Gorobeï

Si vous n'aimez pas lire les règles alors flashez ce code !

MOUSTACHE

LES RÈGLES

EGLES.indd 1 22/05/2025 12:00:15

MOUSTACHE

Un jeu de Alexandre AGUILAR & Jules MESSAUD

Pour 3 à 6 joueurs - À partir de 10 ans - 20 minutes environ

APERÇU ET BUT DU JEU

Moustache est un jeu de plis qui se joue par équipe, **dans lequel les règles évoluent au fil de la partie**. À chaque manche, le hasard détermine qui seront vos coéquipiers et quelle nouvelle règle sera ajoutée pour la partie. À la fin des 4 manches, le joueur avec le plus de points remporte la victoire !

QU'EST CE QU'UN JEU DE PLIS ?

Dans un jeu de plis, chaque joueur joue **une** des cartes de sa main au centre de la table, face visible. Le joueur ayant joué la carte la plus forte remporte l'ensemble des cartes jouées ce tour-ci : **c'est ce que l'on appelle faire un pli !**

MATÉRIEL

- **a** 47 cartes Animaux *(44 cartes numérotées de 0 à 10, dans 4 couleurs différentes (vert, rose, orange et bleu) et 3 cartes Joker (licorne, singe et pigeon)*
- **b** 6 cartes Equipe
- **c** 6 aides de jeu
- **d** 16 cartes Règle, réparties en 2 paquets *(blanches et noires)*
- **e** 12 jetons Coupe *(3 jetons par manche)*

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

1. **Préparez les 4 cartes *Règle*** qui seront utilisées pour cette partie : prenez aléatoirement deux cartes ***Règle* blanches** puis deux cartes ***Règle* noires**, et placez-les côte à côte, face cachée. Cette ligne de cartes sera dévoilée au fur et à mesure des manches !

S'il s'agit de votre première partie, retirez les cartes Règles avec le symbole (vous pourrez les ajouter lorsque vous serez plus à l'aise avec le jeu !)

2. Placez les jetons ***Coupe***, face cachée *(côté numéro de manche)*, devant les cartes ***Règle***.

3. Donnez une **aide de jeu** à chaque joueur.

Exemple de mise en place à 4 joueurs

1 MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

- Révélez la carte ***Règle*** la plus à gauche de la ligne.
  À chaque fois qu'une carte ***Règle*** est révélée, vous appliquerez cette nouvelle règle jusqu'à la fin de la partie. À chaque manche, une nouvelle règle s'ajoutera aux autres *(oui oui)*.

- Prenez les cartes ***Équipe*** correspondant au nombre de joueurs *(comme indiqué au dos de l'aide de jeu)* et distribuez-en une au hasard à chacun. Puis révélez vos cartes et découvrez vos **partenaires** pour cette manche !

- Mélangez les cartes ***Animaux*** et distribuez à chaque joueur le nombre de cartes indiqué au dos de l'Aide de jeu, en fonction du nombre de joueurs. Le reste des cartes est mis de côté pour le reste de cette manche, face cachée.
  Note : vous n'avez pas le droit d'annoncer à vos coéquipiers les cartes que vous possédez en main !

CAS PARTICULIER POUR LES PARTIES À 3 OU 5 JOUEURS

Lors de la distribution, les joueurs qui sont dans l'équipe minoritaire reçoivent des ***Jokers*** *(l'utilisation des jokers est expliquée plus loin)*:

- **à 3 joueurs**, le joueur seul reçoit 9 cartes ***Animaux*** et les 3 ***Jokers***.
- **à 5 joueurs**, les deux joueurs minoritaires reçoivent chacun 7 cartes ***Animaux*** et 1 ***Joker***, tiré au hasard parmi les 3 *(sans savoir quel Joker a pioché leur partenaire !)*.

2 DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Vous jouez une succession de plis (détaillés ci-contre) jusqu'à ce que chaque joueur ait joué **toutes** ses cartes.

Le joueur qui a reçu la carte ***Équipe*** avec une **Couronne** est désigné pour commencer le premier pli de la manche.

3 DÉROULEMENT D'UN PLI

- Le premier joueur pose une carte au centre de la table, face visible. Puis, en sens horaire, les autres joueurs placent une carte **chacun leur tour**, si possible de la **même couleur**. Si un joueur n'a pas la couleur demandée *(et uniquement dans ce cas là !)*, alors il peut jouer la carte de la couleur de son choix.

- Une fois que tous les joueurs ont posé **une** carte, le joueur ayant joué la carte **la plus forte** remporte l'ensemble des cartes et les place en pile devant lui, face cachée.

La force des cartes est déterminée par leur couleur, puis leur valeur : les cartes **VERTES** sont les plus faibles, suivies par les **ROSES**, puis les **ORANGES** et enfin les **BLEUES** *(la hiérarchie des couleurs est rappelée sur les aides de jeu)*. Si plusieurs cartes de la couleur la plus forte sont jouées, alors, parmi les cartes de cette couleur, c'est la carte de valeur plus élevée qui l'emporte.

- Le joueur qui gagne le pli commence le pli suivant.

Exemple de pli à 4 joueurs :

Marie ouvre le pli en jouant la carte cochon rose 2. Nora suit la couleur demandée et joue la carte cochon rose 8, elle a pour le moment la carte la plus forte. Alex joue la carte hamster verte 3 car il n'a pas de carte cochon (et apparemment il ne souhaite pas gagner le pli en jouant une couleur plus forte)

Enfin, Jules, qui n'a pas de carte rose non plus, joue la carte morse bleue 1 et remporte le pli.

FIN DE MANCHE

- Une fois que **toutes** les cartes ont été jouées, chaque équipe fait **la somme des étoiles représentées sur les cartes** qu'elle a obtenues, en appliquant les modifications éventuelles de toutes les cartes ***Règle*** présentes lors de cette manche.

- L'équipe ayant obtenu **le plus d'étoiles remporte la manche.** En cas d'égalité, c'est l'équipe qui a la **couronne** 👑 qui l'emporte.
- **Chaque joueur** de l'équipe gagnante pioche un jeton ***Coupe*** parmi les 3 correspondants à la manche en cours. Les jetons gagnés sont conservés **face cachée** jusqu'à la fin de partie *(mais peuvent être consultés par leur propriétaire)*. *Le cas échéant, les jetons restants sont remis dans la boîte.*

NOUVELLE MANCHE

- Relancez une manche, comme expliqué précédemment dans les règles, en veillant à bien révéler la carte ***Règle*** de la manche suivante. **Celle-ci vient s'ajouter** à celle*(s)* déjà révélée*(s)*.

FIN DE PARTIE

Après **4 manches**, chaque joueur révèle ses jetons ***Coupe*** et fait le total. Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, relancez une nouvelle partie pour vous départager ! ☺

JOKERS

Lors des parties à 3 et 5 joueurs, un joueur peut jouer une carte ***Joker*** à la place d'une carte ***Animal*** quand il le souhaite, qu'il possède la couleur demandée ou non.

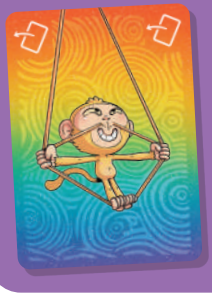
Il existe 3 Jokers, chacun ayant un pouvoir sur le pli en cours:

Le pigeon

À la fin du pli, les cartes de ce pli sont défaussées. Elles ne compteront pas dans le score de fin de manche. Le joueur qui devait remporter ce pli est tout de même désigné pour commencer le pli suivant.

La licorne

La licorne remporte le pli, quelles que soient les cartes règles en cours. *Pourtant, si un pigeon est joué, le pli sera défaussé malgré tout. On ne plaisante pas avec les pigeons !*



Le singe

À la fin du pli, le singe vole une carte de celui-ci. Elle est ajoutée aux cartes éventuellement déjà remportées par son équipe.

Précision : si un joueur commence un pli avec un joker, c'est la carte jouée par le joueur suivant qui déterminera la couleur demandée lors de ce pli.

Précisions des cartes RÈGLES

RÈGLE IMPORTANTE : resolvez toujours les cartes Règle de gauche à droite.

Cartes Blanches

Les étoiles des cartes vertes sont négatives.
Chaque étoile présente sur vos cartes vertes vous fait perdre une étoile au lieu de vous en faire gagner.

Les cartes roses de votre main doivent être posées face visible devant vous.
Ces cartes font toujours partie de votre main, mais vos adversaires connaissent à présent une partie de vos cartes !

Au début de la manche, donnez 3 cartes de votre main au joueur à votre gauche.
Choisissez 3 cartes de votre main et passez-les au joueur à votre gauche, avant de prendre connaissance des cartes que vous donne le joueur à votre droite.

L'équipe qui a le plus de cartes bleues à la fin de la manche perd 5 étoiles.
En cas d'égalité, aucune équipe ne perd d'étoile.

Cartes Noires

Les cartes 2 remportent le pli, quelle que soit leur couleur.
Si plusieurs cartes 2 sont jouées dans le même pli, c'est celle de la couleur la plus forte qui l'emporte. Cependant, si la licorne est jouée, c'est toujours la licorne qui gagne le pli.

Les cartes de valeurs identiques sont défaussées avant de résoudre le pli.
Ces cartes ne sont pas prises en compte lors de la résolution du pli, et ne sont pas récupérées en fin de pli. Dans le cas où toutes les cartes du pli sont défaussées, le premier joueur de ce pli commence le pli suivant.

La hiérarchie des couleurs est inversée.
A présent, ce sont les cartes bleues qui seront les plus faibles, suivies par les oranges, puis les roses et enfin les vertes.

Si une carte 3 est jouée, c'est la plus petite valeur qui l'emporte.
Si au moins une carte 3 est jouée lors d'un pli, ce sera la carte de plus petite valeur *(de la couleur la plus forte)* qui remportera ce pli.

Si un joueur coupe, la couleur de sa carte devient la couleur demandée.
Lorsqu'un joueur joue une carte d'une autre couleur que la couleur demandée *(ce que l'on appelle une "coupe")*, la couleur de sa carte devient alors la nouvelle couleur demandée. D'ailleurs, la couleur demandée peut ainsi changer plusieurs fois au cours d'un même pli.

Pour (encore) plus d'informations sur les cartes Règles :

Un jeu de Alexandre Aguilar et Jules Messaud.
Illustré par Gorobei.
© [2025] Lumberjacks Studio. Tous droits réservés.
Développement éditorial : Thomas Cosnefroy
Graphisme : Supacat Axel Mahé
Merci à toutes les testeuses et tous les testeurs avec ou sans moustaches.