

Fettnapf

de Reinhard Staupe

Joueurs : 2 à 5 personnes **Age** : 7 ans **Durée** : env. 30 minutes

Matériel

- **58 cartes Chiffre** (8×0, 6×1, 6×2, 6×3, 6×5, 6×6, 6×7, 4×8, 4×9)
- **21 cartes Ile** (avec les valeurs de 10 à 30)
- **17 cartes "Pied dans le plat"**, toutes identiques

Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte Chiffre au centre de la table. Les valeurs sont additionnées et annoncées à haute voix par les joueurs, par exemple : 4 – 10 – 16 – 19 – 22 ...

Dès que la valeur 30 est dépassée, on repart dans l'autre sens et les valeurs sont soustraites, par exemple : 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 18, 15...

Dès que l'on repasse sous la valeur 10, on remonte : ... 12, 10, 4 → 7, 15, 19, 25...

On remonte ainsi jusqu'au 30, puis on redescend jusqu'au 10 et on remonte jusqu'au 30 et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur joue une carte Chiffre et annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix, il doit éviter de tomber sur une valeur correspondant à la valeur d'une île qu'un autre joueur a en main. Sinon, il met « les pieds dans le plat » d'un adversaire et reçoit une carte "Pied dans le plat". Il faut donc toujours essayer de jouer des cartes qui amènent à une valeur "sans danger".

Dès qu'un joueur reçoit sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu se termine. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" est le vainqueur.

Préparation du jeu

Les 58 cartes Chiffre sont mélangées. Chaque joueur reçoit **3 cartes Chiffre** qu'il prend en main. Les cartes Chiffre restantes sont mélangées et forment une pioche qui est posée au milieu de la table. La première carte de la pioche est retournée et posée face visible. Elle représente le début de la pile de défausse.

Les cartes Ile sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 2 cartes Ile (une seule carte Ile pour des parties à 4 ou 5 joueurs) qu'il montre rapidement aux autres joueurs de façon à ce que chacun puisse voir la valeur des cartes. Ensuite, chaque joueur reprend ses cartes Ile en main. Les cartes Ile restantes sont posées faces cachées à côté de la pioche. Les cartes "Pied dans le plat" sont posées à côté.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit réaliser les 3 actions suivantes les unes après les autres :

- Il joue l'une de ses 3 cartes Chiffre et la pose face visible sur la défausse.
- Il annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix.
- Il prend une carte de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui fait la même chose : jouer une carte – annoncer la valeur – piocher une carte Chiffre. **Attention** : si un joueur oublie de piocher une carte, il pourra la piocher plus tard. Tous les joueurs doivent faire attention à la pioche des cartes. A la fin de son tour, un joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

Fettnapf

de Reinhard Staupe

Joueurs : 2 à 5 personnes **Age** : 7 ans **Durée** : env. 30 minutes

Matériel

- **58 cartes Chiffre** (8×0, 6×1, 6×2, 6×3, 6×5, 6×6, 6×7, 4×8, 4×9)
- **21 cartes Ile** (avec les valeurs de 10 à 30)
- **17 cartes "Pied dans le plat"**, toutes identiques

Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte Chiffre au centre de la table. Les valeurs sont additionnées et annoncées à haute voix par les joueurs, par exemple : 4 – 10 – 16 – 19 – 22 ...

Dès que la valeur 30 est dépassée, on repart dans l'autre sens et les valeurs sont soustraites, par exemple : 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 18, 15...

Dès que l'on repasse sous la valeur 10, on remonte : ... 12, 10, 4 → 7, 15, 19, 25...

On remonte ainsi jusqu'au 30, puis on redescend jusqu'au 10 et on remonte jusqu'au 30 et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur joue une carte Chiffre et annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix, il doit éviter de tomber sur une valeur correspondant à la valeur d'une île qu'un autre joueur a en main. Sinon, il met « les pieds dans le plat » d'un adversaire et reçoit une carte "Pied dans le plat". Il faut donc toujours essayer de jouer des cartes qui amènent à une valeur "sans danger".

Dès qu'un joueur reçoit sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu se termine. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" est le vainqueur.

Préparation du jeu

Les 58 cartes Chiffre sont mélangées. Chaque joueur reçoit **3 cartes Chiffre** qu'il prend en main. Les cartes Chiffre restantes sont mélangées et forment une pioche qui est posée au milieu de la table. La première carte de la pioche est retournée et posée face visible. Elle représente le début de la pile de défausse.

Les cartes Ile sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 2 cartes Ile (une seule carte Ile pour des parties à 4 ou 5 joueurs) qu'il montre rapidement aux autres joueurs de façon à ce que chacun puisse voir la valeur des cartes. Ensuite, chaque joueur reprend ses cartes Ile en main. Les cartes Ile restantes sont posées faces cachées à côté de la pioche. Les cartes "Pied dans le plat" sont posées à côté.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit réaliser les 3 actions suivantes les unes après les autres :

- Il joue l'une de ses 3 cartes Chiffre et la pose face visible sur la défausse.
- Il annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix.
- Il prend une carte de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui fait la même chose : jouer une carte – annoncer la valeur – piocher une carte Chiffre. **Attention** : si un joueur oublie de piocher une carte, il pourra la piocher plus tard. Tous les joueurs doivent faire attention à la pioche des cartes. A la fin de son tour, un joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

Fettnapf

de Reinhard Staupe

Joueurs : 2 à 5 personnes **Age** : 7 ans **Durée** : env. 30 minutes

Matériel

- **58 cartes Chiffre** (8×0, 6×1, 6×2, 6×3, 6×5, 6×6, 6×7, 4×8, 4×9)
- **21 cartes Ile** (avec les valeurs de 10 à 30)
- **17 cartes "Pied dans le plat"**, toutes identiques

Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte Chiffre au centre de la table. Les valeurs sont additionnées et annoncées à haute voix par les joueurs, par exemple : 4 – 10 – 16 – 19 – 22 ...

Dès que la valeur 30 est dépassée, on repart dans l'autre sens et les valeurs sont soustraites, par exemple : 28, 29, 34 → 31, 27, 26, 18, 15...

Dès que l'on repasse sous la valeur 10, on remonte : ... 12, 10, 4 → 7, 15, 19, 25...

On remonte ainsi jusqu'au 30, puis on redescend jusqu'au 10 et on remonte jusqu'au 30 et ainsi de suite.

Lorsqu'un joueur joue une carte Chiffre et annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix, il doit éviter de tomber sur une valeur correspondant à la valeur d'une île qu'un autre joueur a en main. Sinon, il met « les pieds dans le plat » d'un adversaire et reçoit une carte "Pied dans le plat". Il faut donc toujours essayer de jouer des cartes qui amènent à une valeur "sans danger".

Dès qu'un joueur reçoit sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu se termine. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" est le vainqueur.

Préparation du jeu

Les 58 cartes Chiffre sont mélangées. Chaque joueur reçoit **3 cartes Chiffre** qu'il prend en main. Les cartes Chiffre restantes sont mélangées et forment une pioche qui est posée au milieu de la table. La première carte de la pioche est retournée et posée face visible. Elle représente le début de la pile de défausse.

Les cartes Ile sont mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit 2 cartes Ile (une seule carte Ile pour des parties à 4 ou 5 joueurs) qu'il montre rapidement aux autres joueurs de façon à ce que chacun puisse voir la valeur des cartes. Ensuite, chaque joueur reprend ses cartes Ile en main. Les cartes Ile restantes sont posées faces cachées à côté de la pioche. Les cartes "Pied dans le plat" sont posées à côté.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur doit réaliser les 3 actions suivantes les unes après les autres :

- Il joue l'une de ses 3 cartes Chiffre et la pose face visible sur la défausse.
- Il annonce la nouvelle valeur (en additionnant ou en soustrayant) à haute voix.
- Il prend une carte de la pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui fait la même chose : jouer une carte – annoncer la valeur – piocher une carte Chiffre. **Attention** : si un joueur oublie de piocher une carte, il pourra la piocher plus tard. Tous les joueurs doivent faire attention à la pioche des cartes. A la fin de son tour, un joueur doit toujours avoir 3 cartes en main.

Exemple : Emilie commence. La carte Chiffre au centre de la table est un 4. Elle joue un 7 et annonce (en additionnant) "onze". Elle pioche ensuite une carte. Marie joue un 9 sur la défausse et annonce "vingt" (11+9=20) et pioche une carte. Jean-Yves pose un 2 sur la défausse et annonce "vingt deux", puis il pioche une carte, etc.

Dépasser la valeur 30 ou descendre sous la valeur 10

Comme cela a été expliqué dans le paragraphe "Idée du jeu", on monte jusqu'à ce qu'on ait dépassé la valeur 30. A partir de là, on redescend jusqu'à ce que l'on repasse en dessous de 10, puis on remonte jusqu'à ce que l'on dépasse 30 à nouveau, etc.

A chaque fois qu'un joueur dépasse 30 (ou redescend sous 10), le jeu est momentanément interrompu. Le **voisin de droite** de ce joueur pioche une carte Ile, la montre rapidement (de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir), puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement, comme décrit plus haut.

Exemple (voir illustration en haut du verso de la règle allemande) :

On est en train de descendre. Emilie a annoncé la valeur "seize". Marie pose un 5 et annonce "onze". Jean-Yves pose un 8 et annonce "trois". Comme Jean-Yves est redescendu sous 10, son voisin de droite (Marie) pioche une carte Ile. Marie montre la carte Ile à tout le monde (24) puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement. Emilie pose un 6 et annonce "neuf", etc.

Prendre une carte "Pied dans le plat"

Si, un joueur, après avoir joué une carte, annonce une valeur qui correspond à la valeur d'une carte Ile qu'un **autre joueur** a en main, ce dernier l'annonce **immédiatement**. Il montre alors la carte aux autres joueurs puis la reprend en main.

Le joueur, qui a annoncé la valeur, prend une carte "Pied dans le plat" qu'il pose devant lui. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Attention : un joueur peut annoncer une valeur correspondant à une île qu'il possède lui-même. Dans ce cas, le joueur ne dit évidemment rien et le jeu continue normalement.

Exemple(voir illustration en bas du verso de la règle allemande):

Marie pose un 3 sur la défausse et annonce la valeur "dix huit". Comme Emilie a la carte Ile 18 en main, elle crie "Stop!" et montre sa carte Ile. Marie prend une carte "Pied dans le plat" et la pose devant elle.

Ensuite, Jean-Yves joue un 2 et annonce "vingt". Il a la carte 20 en main et est ainsi sûr de ne pas mettre les pieds dans le plat d'un autre joueur. Le jeu continue ensuite normalement.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur prend une 4ème carte "Pied dans le plat", la partie se termine. Les autres joueurs comptent alors leurs cartes "Pied dans le plat". Le joueur qui a le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Exception : Si la dernière carte Ile est piochée avant qu'un joueur n'ait pris sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu prend fin immédiatement. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Traduction: Loïc BOISNIER

Distribution: GIGAMIC BP30 F-62930 WIMEREUX

tel.0321333737 www.gigamic.com

Exemple : Emilie commence. La carte Chiffre au centre de la table est un 4. Elle joue un 7 et annonce (en additionnant) "onze". Elle pioche ensuite une carte. Marie joue un 9 sur la défausse et annonce "vingt" (11+9=20) et pioche une carte. Jean-Yves pose un 2 sur la défausse et annonce "vingt deux", puis il pioche une carte, etc.

Dépasser la valeur 30 ou descendre sous la valeur 10

Comme cela a été expliqué dans le paragraphe "Idée du jeu", on monte jusqu'à ce qu'on ait dépassé la valeur 30. A partir de là, on redescend jusqu'à ce que l'on repasse en dessous de 10, puis on remonte jusqu'à ce que l'on dépasse 30 à nouveau, etc.

A chaque fois qu'un joueur dépasse 30 (ou redescend sous 10), le jeu est momentanément interrompu. Le **voisin de droite** de ce joueur pioche une carte Ile, la montre rapidement (de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir), puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement, comme décrit plus haut.

Exemple (voir illustration en haut du verso de la règle allemande) :

On est en train de descendre. Emilie a annoncé la valeur "seize". Marie pose un 5 et annonce "onze". Jean-Yves pose un 8 et annonce "trois". Comme Jean-Yves est redescendu sous 10, son voisin de droite (Marie) pioche une carte Ile. Marie montre la carte Ile à tout le monde (24) puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement. Emilie pose un 6 et annonce "neuf", etc.

Prendre une carte "Pied dans le plat"

Si, un joueur, après avoir joué une carte, annonce une valeur qui correspond à la valeur d'une carte Ile qu'un **autre joueur** a en main, ce dernier l'annonce **immédiatement**. Il montre alors la carte aux autres joueurs puis la reprend en main.

Le joueur, qui a annoncé la valeur, prend une carte "Pied dans le plat" qu'il pose devant lui. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Attention : un joueur peut annoncer une valeur correspondant à une île qu'il possède lui-même. Dans ce cas, le joueur ne dit évidemment rien et le jeu continue normalement.

Exemple(voir illustration en bas du verso de la règle allemande):

Marie pose un 3 sur la défausse et annonce la valeur "dix huit". Comme Emilie a la carte Ile 18 en main, elle crie "Stop!" et montre sa carte Ile. Marie prend une carte "Pied dans le plat" et la pose devant elle.

Ensuite, Jean-Yves joue un 2 et annonce "vingt". Il a la carte 20 en main et est ainsi sûr de ne pas mettre les pieds dans le plat d'un autre joueur. Le jeu continue ensuite normalement.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur prend une 4ème carte "Pied dans le plat", la partie se termine. Les autres joueurs comptent alors leurs cartes "Pied dans le plat". Le joueur qui a le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Exception : Si la dernière carte Ile est piochée avant qu'un joueur n'ait pris sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu prend fin immédiatement. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Traduction: Loïc BOISNIER

Distribution: GIGAMIC BP30 F-62930 WIMEREUX

tel.0321333737 www.gigamic.com

Exemple : Emilie commence. La carte Chiffre au centre de la table est un 4. Elle joue un 7 et annonce (en additionnant) "onze". Elle pioche ensuite une carte. Marie joue un 9 sur la défausse et annonce "vingt" (11+9=20) et pioche une carte. Jean-Yves pose un 2 sur la défausse et annonce "vingt deux", puis il pioche une carte, etc.

Dépasser la valeur 30 ou descendre sous la valeur 10

Comme cela a été expliqué dans le paragraphe "Idée du jeu", on monte jusqu'à ce qu'on ait dépassé la valeur 30. A partir de là, on redescend jusqu'à ce que l'on repasse en dessous de 10, puis on remonte jusqu'à ce que l'on dépasse 30 à nouveau, etc.

A chaque fois qu'un joueur dépasse 30 (ou redescend sous 10), le jeu est momentanément interrompu. Le **voisin de droite** de ce joueur pioche une carte Ile, la montre rapidement (de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir), puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement, comme décrit plus haut.

Exemple (voir illustration en haut du verso de la règle allemande) :

On est en train de descendre. Emilie a annoncé la valeur "seize". Marie pose un 5 et annonce "onze". Jean-Yves pose un 8 et annonce "trois". Comme Jean-Yves est redescendu sous 10, son voisin de droite (Marie) pioche une carte Ile. Marie montre la carte Ile à tout le monde (24) puis la prend en main. Le jeu se poursuit ensuite normalement. Emilie pose un 6 et annonce "neuf", etc.

Prendre une carte "Pied dans le plat"

Si, un joueur, après avoir joué une carte, annonce une valeur qui correspond à la valeur d'une carte Ile qu'un **autre joueur** a en main, ce dernier l'annonce **immédiatement**. Il montre alors la carte aux autres joueurs puis la reprend en main.

Le joueur, qui a annoncé la valeur, prend une carte "Pied dans le plat" qu'il pose devant lui. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Attention : un joueur peut annoncer une valeur correspondant à une île qu'il possède lui-même. Dans ce cas, le joueur ne dit évidemment rien et le jeu continue normalement.

Exemple(voir illustration en bas du verso de la règle allemande):

Marie pose un 3 sur la défausse et annonce la valeur "dix huit". Comme Emilie a la carte Ile 18 en main, elle crie "Stop!" et montre sa carte Ile. Marie prend une carte "Pied dans le plat" et la pose devant elle.

Ensuite, Jean-Yves joue un 2 et annonce "vingt". Il a la carte 20 en main et est ainsi sûr de ne pas mettre les pieds dans le plat d'un autre joueur. Le jeu continue ensuite normalement.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur prend une 4ème carte "Pied dans le plat", la partie se termine. Les autres joueurs comptent alors leurs cartes "Pied dans le plat". Le joueur qui a le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Exception : Si la dernière carte Ile est piochée avant qu'un joueur n'ait pris sa 4ème carte "Pied dans le plat", le jeu prend fin immédiatement. Le joueur qui a alors le moins de cartes "Pied dans le plat" gagne la partie.

Traduction: Loïc BOISNIER

Distribution: GIGAMIC BP30 F-62930 WIMEREUX

tel.0321333737 www.gigamic.com