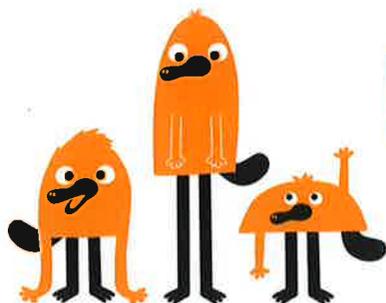


PLATYPUS

✱ **PHIL WALKER-HARDING**
/ **MONSIEUR DUPONT**



PRINCIPE DU JEU

Dans ce jeu coopératif, les joueurs (Guides) vont essayer de faire deviner à deux d'entre eux (les Explorateurs) un nom parmi huit. À chaque manche, les Explorateurs devront se concerter pour éliminer les noms qui correspondent le moins aux adjectifs proposés par les autres joueurs, pour ne laisser visible que le nom à deviner.



1 JETON EXPLORATEUR



120 CARTES NOM



150 CARTES ADJECTIF



1 PLATEAU DE JEU

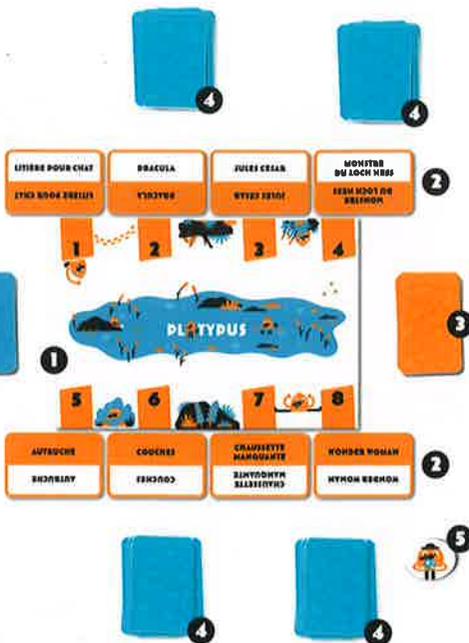


8 CARTES NUMÉRO

MODE KOALA

MISE EN PLACE

- 1 Installer le plateau de jeu au centre de la table et les 8 cartes Numéro à côté.
- 2 Mélangez le paquet de **cartes Nom**. Piochez-en 8 et placez-en une en face de chaque numéro autour du plateau de jeu.
- 3 Faites une réserve de 3 cartes Nom face cachée. Rangez les autres cartes Nom dans la boîte.
- 4 Mélangez le paquet de **cartes Adjectif** et distribuez à chaque joueur 8 cartes. Faites une pioche face cachée au centre de la table avec les cartes Adjectifs restantes.
Vous pouvez augmenter le challenge en donnant à chaque joueur 6 cartes Adjectif. Pour une expérience encore plus corsée, donnez seulement 4 cartes Adjectifs.
- 5 Le **jeton Explorateur** est donné au joueur le plus âgé. Ce joueur et celui à sa gauche seront les deux premiers Explorateurs de la partie.



IMPORTANT : Lors d'une partie à 3 joueurs, il n'y a qu'un seul Explorateur.

DÉROULÉ D'UNE MANCHE

PRÉLIMINAIRE :

Les Explorateurs mélangent les 8 cartes Numéro puis en piochent une. **Sans la regarder, ils la montrent aux autres joueurs** : c'est le numéro du Nom cible que les Explorateurs doivent trouver lors de cette manche. Ils posent ensuite cette carte face cachée au-dessus du paquet de cartes Numéro. **Le joueur à gauche des Explorateurs devient le premier Guide.** Après ce préliminaire, alternez les phases A et B.

PHASE A :

1. Le **Guide peut choisir dans sa main une carte Adjectif** qui selon lui définit le Nom cible mieux que les autres Noms visibles. Il peut choisir de ne pas en jouer une, le joueur à sa gauche devient alors le nouveau Guide. Il est alors **obligé** de choisir une carte Adjectif de sa main.
2. Lorsque le Guide a choisi sa carte, il la place au centre de la table **afin qu'elle soit visible par tous les autres joueurs** et dit : "Le Platypus est ..." suivi de l'adjectif écrit sur sa carte.
3. Si le Guide n'a plus que 3 cartes en main, il en pioche une pour revenir à 4 cartes.

PHASE B :

1. Les Explorateurs doivent ensuite se concerter pour désigner 1 ou 2 cartes Nom correspondant le moins selon eux à l'adjectif donné par le Guide, afin de les éliminer.
2. **Chaque carte Nom ainsi désignée est retournée pour signifier qu'elle est éliminée.** Une fois que les Explorateurs ont fini d'éliminer des cartes, ils peuvent le signaler aux autres joueurs en disant "Kookaburra", un oiseau australien, célèbre pour son cri (ou plus simplement en leur indiquant qu'ils ont fini).



Lorsque les Explorateurs ont éliminé 1 ou 2 cartes Nom, le joueur à gauche du Guide devient le nouveau Guide. Répétez alors les phases A et B jusqu'à atteindre l'une des 2 conditions ci-dessous :

- les Explorateurs ont réussi à **éliminer toutes les cartes sans éliminer le Nom cible**. Les joueurs ont gagné cette manche et obtiennent un Succès ! Mettez de côté la carte du Nom cible face visible.
- les Explorateurs ont **éliminé le Nom cible... les joueurs ont perdu cette manche** ! La carte Nom cible est rangée dans la boîte.

La manche se termine et vous pouvez passer à une nouvelle manche.

IMPORTANT : Les Explorateurs peuvent parler et commenter leurs choix, **mais les autres joueurs ne doivent pas communiquer entre eux ou parler aux Explorateurs**. Ils doivent rester aussi silencieux que possible afin de ne pas influencer les Explorateurs.



NOUVELLE MANCHE



Si la partie n'est pas terminée :

1. Défaussez les cartes Adjectifs jouées ce tour-ci.
2. Prenez une nouvelle carte Nom de la réserve et posez-la face visible à la place du Nom cible en jeu lors de la manche précédente.
3. Retournez les cartes Nom qui sont sur le verso. Elles sont de nouveau en jeu pour cette manche.
4. Le jeton Explorateur passent aux joueurs à gauche des Explorateurs actuels. Ainsi les Explorateurs de la manche précédente ne le seront plus lors de la suivante.

Commencez une nouvelle manche en vous reportant à la section DÉROULÉ D'UNE MANCHE.



FIN DE PARTIE



La partie prend fin lorsque l'équipe termine la quatrième manche. Comptez alors votre nombre de cartes Nom trouvées. L'équipe marque un point par Succès obtenu. Évaluez ensuite votre score à l'aide du tableau ci-contre.

SCORE

ÉVALUATION

0	Heuuu vous êtes sûrs d'avoir compris les règles ? Lancez une nouvelle partie ! Vous ne pourrez que vous améliorer !
1	C'est un début mais vous ne pouvez pas encore vous vanter de votre score :)
2	Pas mal, y a du potentiel dans cette équipe.
3	La perfection est si proche ! Bientôt le jeu n'aura plus aucun secret pour vous.
4	Magnifique ! Si un jour Platypus devient une épreuve aux jeux olympiques, inscrivez-vous !



MODE DINGO

Si battre le jeu ne vous suffit plus et que vous pensez pouvoir obtenir plus que 4 Succès, alors le mode **Dingo** est fait pour vous !

Lors de la mise en place, faites une pile d'autant de cartes Nom face cachée que vous le souhaitez. Vous pourrez en ajouter si nécessaire. Rangez les autres cartes Nom dans la boîte.

Le jeu se déroule normalement, mais la partie ne prend pas fin si vous obtenez 4 Succès. À la place, piochez une nouvelle carte Nom, et continuez à jouer jusqu'à obtenir un échec.

Déplacer le jeton Explorateur de 1 siège dans le sens des aiguilles d'une montre s'il y a un nombre pair de joueurs, ou de 2 sièges s'il y a un nombre impair.

Votre score est égal au nombre de Succès de votre équipe. Il constitue votre nouveau record à battre pour vos prochaines parties. Bonne chance !





MODE SYDNEY (9 JOUEURS ET PLUS)

Si vous êtes nombreux autour de la table, et que vous voulez faire participer tout le monde, appliquez cette variante adaptée à la foule des grandes villes !

3 joueurs sont les Guides. Tous les autres joueurs sont les Explorateurs.

Distribuez les cartes Adjectif **seulement aux 3 Guides** (8, 6 ou 4 cartes, comme en mode Koala). Les Explorateurs n'en piochent pas.

Lors d'une manche, le premier Guide choisit une carte Adjectif, puis les Explorateurs éliminent des cartes Noms, puis le second Guide choisit une carte adjectif et ainsi de suite.

Les Explorateurs peuvent discuter entre eux, et décider ensemble quelles cartes Nom éliminer.

À la fin d'une manche, changez le trio de Guides. Défaussez toutes les cartes Adjectif (jouées ou non). Les nouveaux Guides piochent chacun une carte de moins que les Guides lors de la manche précédente (avec un minimum de 3 cartes par Guide).

VOUS POUVEZ COMBINER LE MODE DINGO AU MODE SYDNEY POUR JOUER JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT !



FAQ

Règle mise en ligne par

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

- 1. Si un joueur ne connaît pas l'une des cartes Noms,** remplacez-la par une autre carte Nom jusqu'à ce que chacun se sente prêt à jouer.
- 2. Le jeu comporte quelques cartes Nom vierges,** que vous pouvez utiliser pour personnaliser vos parties ! Inscrivez-y par exemple le nom d'un « certain » éditeur de jeu, de votre star préférée ou des joueuses et joueurs autour de la table !
- 3. Pour rigoler en vous remémorant quel chemin détourné** vous avez suivi pour faire deviner un mot, vous pouvez conserver près de chaque carte Nom trouvée les cartes Adjectifs utilisées. Comment ça, Dark Vador est odorant et surestimé ?



CONCEPTION : PHIL WALKER-HARDING
ILLUSTRATIONS : MONSIEUR DUPONT
GRAPHISME, DIRECTION ARTISTIQUE : DENIS HERVOUET
RELECTURE : CÉDRIC BASSO



© 2021 Matagot
135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux.
Tous droits réservés.

