

Connor Reid



**LE CLUB
DES MOUSTACHES**

Un jeu de cartes et de déduction
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans

HABA[®]

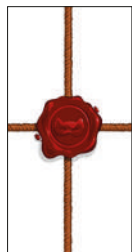
Le rideau se lève ! Le club des moustaches organise LE bal masqué du siècle, et ton nom figure sur la liste des invités ! Démasque les autres joueurs avant qu'ils ne dévoilent ton identité ! Chaque fois qu'un nouveau chat monte sur scène, les indices se multiplient : se pourrait-il qu'un des joueurs se cache derrière un des matous bruns ? Ou peut-être est-ce un chat roux ? Non ! Cette fois tu en es sûr : ce doit être un des chats au pelage rayé !

Bienvenue au théâtre du Club des moustaches !

CONTENU DU JEU



4 invitations



Verso de l'invitation



1 carte « premier joueur »



4 éventails (= 2 pièces assemblées)



16 masques de chaque couleur (jaune, rouge, vert et violet)



19 cartes « attribut »



Carte « attribut » (verso)



40 cartes « chat »



Carte « chat » (verso)



4 cartes Infos

Les éventails rentrent dans la boîte une fois assemblés. Vous n'avez donc pas à les démonter pour les ranger.

LES CARTES « CHAT »

Avant de jouer pour la première fois, observez les cartes « chat » tous ensemble. Chacune d'elles représente un chat ayant 3 ou 4 attributs.

L'invitation répertorie tous les attributs.

Les poses



Le fonceur bondissant



Le prétentieux qui se pavane



Le boss assis



Le paresseux au repos



Le chat taquin sur le dos

Les couleurs de pelage



Blanc



Brun



Bleu



Noir



Vert



Jaune



Violet



Rouge

Les motifs du pelage



Rayé



Tacheté

Les accessoires



Pelote de laine



Cocktail au poisson



Haut-de-forme



Souris


Le pelage de certains chats n'a pas de motif.

Certains chats n'ont pas d'accessoire.



Les petits sceaux rouges indiquent combien de cartes « chat » comportent un attribut donné.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ① Veillez à laisser suffisamment de place au milieu de la table, car les chats seront toujours plus nombreux à monter sur scène.
- ② Mélangez autant d'invitations qu'il y a de joueurs. Veillez à ce que la carte d'invitation portant le sceau de premier joueur en fasse partie. 
- ③ Distribuez une invitation, face cachée, à chaque joueur. Tous les joueurs retournent ensuite leur invitation sur le recto. Le joueur dont l'invitation porte le sceau de premier joueur reçoit la carte « premier joueur », qu'il pose face visible devant lui.
- ④ Chaque joueur prend un éventail qu'il place devant lui. Il sert de support aux cartes « attribut ».
- ⑤ Chaque joueur prend les 16 tuiles « masque » de la couleur de son éventail.
- ⑥ Mélangez les cartes « attribut » et distribuez-en 3 faces cachées à chaque joueur. Il s'agit des 3 attributs de votre chat. Enfoncez ces cartes dans votre éventail et veillez à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

*Lors de la distribution des cartes « attribut » en début de partie, tu peux évidemment avoir plusieurs cartes d'une même catégorie. N'avez-vous jamais vu de chat bicolore ? Bien sûr que si ! Ton chat est rayé **et** tacheté ? C'est surprenant, mais tout à fait possible !*

- ⑦ Mélangez les cartes « chat » et distribuez-en 3 faces cachées à chaque joueur. Chacun prend les siennes en main à l'abri du regard des autres joueurs.
- ⑧ Avec le reste des cartes « chat », formez une pioche sur la table qui sera accessible par tout le monde.
- ⑨ Chaque joueur reçoit une carte Infos. Elle présente un bref aperçu des différentes étapes du tour d'un joueur.
- ⑩ L'éventuel matériel de jeu restant est replacé dans la boîte.



Préparation de la partie pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DU JEU :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Une fois que tout le monde a joué, on commence une nouvelle manche.

Le tour d'un joueur comprend 4 étapes :

1. Jouer une carte « chat »
2. Placer une tuile « masque »
3. Démasquer une carte « attribut » (en option)
4. Tirer une carte « chat »

1. Jouer une carte « chat »

Choisis une des trois cartes « chat » de ta main et pose-la au milieu de la table de sorte que tout le monde puisse bien la voir.



2. Placer une tuile « masque »

Tous les joueurs (y compris celui qui a posé la carte) vérifient si **au moins un** des attributs de la carte « chat » correspond à l'une de ses cartes « attribut ». Si tel est le cas, les joueurs concernés déposent **un** masque de leur réserve sur la carte « chat ».

Attention :

- ◆ tu ne poses **qu'un seul** masque sur la carte « chat », même si plusieurs attributs de la carte « chat » correspondent à tes cartes « attribut ».
- ◆ Posez les masques sur la partie supérieure de la carte pour que le chat reste bien visible par tous les joueurs.



3. Démasquer une carte « attribut » (en option) (1x)

Tu peux passer par cette étape, mais ce n'est pas une obligation.

Tu as la possibilité de tenter de démasquer **un** attribut de ton choix de l'éventail d'**un** joueur de ton choix. Le joueur interrogé doit dire la vérité.

- ◆ **Si tu as bien deviné**, l'attribut est considéré comme démasqué et le joueur interrogé pose la carte « attribut » démasquée sur la table face visible devant son éventail pour que tous les joueurs puissent bien la voir. En plus, tu reçois un masque de la réserve du joueur interrogé.

Attention :

au cours des prochains tours, il faudra encore poser une tuile « masque » sur les cartes « chat » dont les attributs correspondent à ceux qui ont été démasqués (étape 2).

- ◆ **Si tu t'es trompé**, tu dois donner au joueur interrogé un masque de ta propre réserve.

Tous les masques reçus restent visibles, mais sont séparés de sa réserve personnelle.



4. Tirer une carte « chat »

Tu tires une nouvelle carte « chat » de la pioche et tu la prends dans ta main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Attention :

pendant toute la durée de la partie, toutes les cartes « chat » jouées et les tuiles « masque » posées restent sur la table à la vue de tous.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que les 3 attributs d'un joueur ont été démasqués.

Vous terminez la manche en cours. Pendant leur tour, les joueurs restants peuvent **uniquement tenter** de démasquer un attribut (= étape 3 de leur tour seulement).

On ne joue alors plus de carte « chat », on ne pose plus de tuile « masque » et on ne tire plus de carte « chat ».

Décompte des points

Chaque joueur compte alors ses points :

- ◆ Chaque masque **obtenu** rapporte un point.
- ◆ Chaque attribut **non dévoilé** rapporte un point.



Exemple : Catherine a un total de 5 points : 4 masques reçus et 1 attribut non démasqué

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes « attribut » non démasquées a gagné. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.

Dans le cas improbable où un joueur viendrait à manquer de tuiles « masque », la partie s'achève aussitôt et on procède immédiatement au décompte des points.

Auteur : Connor Reid
Illustration : HOMBRE
Rédaction : Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305278

