

Jeu Habermas n°4510

# La bande à Mistigri

Un jeu de collecte pour 2 à 4 joueurs  
de 4 à 99 ans.

**Idée :** Reiner Knizia  
**Illustration :** Gabriela Silveira  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes



Attention ! La célèbre bande à Mistigri est revenue et traîne dans les rues de la ville : Mistigri le tigré gris, la belle chatte noire Miss, Robin le rouquin, la siamoise Sissi et Félix le tacheté noir et blanc. Fermez bien portes et fenêtres et soyez sur vos gardes ! Si vous deviez malgré tout avoir leur visite, gardez suffisamment de poissons en réserve ! Lorsqu'ils trouvent leur mets préféré, ces fauves très gourmands deviennent en moins de deux de gentils petits chats !

## Contenu du jeu

---

50 cartes de chats  
11 poissons  
1 règle du jeu

## Idée

---

Il va falloir constituer des bandes de chats ! Celui qui récupère trois chats identiques ou trois chats différents sur un fond de carte de la même couleur prend un poisson en récompense. Le but du jeu est d'avoir le plus de poissons possible à la fin de la partie.

## Préparatifs

---

Mélanger les cartes de chats et les répartir au milieu de la table, faces cachées. Préparer les poissons.

## Déroulement de la partie

---

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra faire le plus joli dos rond comme un chat a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne n'importe quelle carte et pose-la devant toi, face visible. Continuez de retourner des cartes, chacun à tour de rôle. Chacun essaye de récupérer une bande de chats, donc trois chats identiques ou trois chats différents sur un fond de carte de la même couleur.



## Règles importantes pour récupérer des bandes de chats :

- Tu ne dois jamais avoir plus de trois cartes posées devant toi. Si c'est à ton tour de retourner une carte et qu'il y a déjà trois cartes devant toi, tu dois en mettre une, face visible, au milieu de la table avant de pouvoir jouer.
- S'il y a déjà des cartes visibles au milieu de la table, tu peux prendre l'une d'entre elles au lieu de retourner une carte face cachée. Mais, tu ne devras jamais reprendre celle que tu viens de poser.

### La bande de chats est complète !

Dès qu'un joueur a récupéré une bande de chats, il l'échange contre un poisson. Ces trois cartes sont alors retirées du jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

---

La partie est terminée lorsque les onze poissons ont tous été distribués. Le joueur qui en a le plus gagne la partie et devient le chef de la bande des chats. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.