

# Règles de Cat in the Box

## Comment jouer à Cat in the Box

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer le plus de points en remportant le nombre exact de plis annoncés, sans provoquer de paradoxe.
- **Mécanique principale** : Jeu de plis avec annonces, où la couleur des cartes est choisie au moment de les jouer.
- **Condition de victoire** : Avoir le meilleur score après un nombre de manches égal au nombre de joueurs.

Imaginez un jeu de plis classique... mais avec une twist géniale : vos cartes n'ont pas de couleur imprimée dessus ! C'est vous qui décidez de leur couleur au moment de les poser. Sauf que, bien sûr, vos adversaires ont le même pouvoir, et très vite, tout ce petit monde va devoir jongler avec des possibilités qui se referment comme une boîte... un peu comme celle d'un certain chat célèbre. Installez-vous confortablement, je vous explique tout.

## Le matériel et la mise en place

Avant de lancer votre première partie, sortez tout le matos de la boîte et préparez votre table. La quantité de matériel utilisé dépend du nombre de joueurs autour de la table (2 à 5).

### Ce qu'il faut sortir selon le nombre de joueurs

Joueurs	Cartes Chat	Plateaux	Face du Tableau de Recherches	Jetons Observation
5	45 cartes (1 à 9)	5	Violette	Non utilisés
4	40 cartes (1 à 8)	4	Blanche	Sur tous les

Joueurs	Cartes Chat	Plateaux	Face du Tableau de Recherches	Jetons Observation
			(débutants) ou Violette	emplacements
3	30 cartes (1 à 6)	3	Blanche ou Violette	Non utilisés
2	25 cartes (1 à 5)	2	Blanche	Sur tous les emplacements

## La préparation en 5 étapes

- Chaque joueur prend un **plateau joueur** et 12 **jetons** à sa couleur.
- Placez un jeton sur chacune des 4 cases marquées d'un X sur votre plateau (une par couleur : rouge, bleu, jaune, vert).
- Insérez les cartes Recherches dans le **Tableau de Recherches** et posez-le au centre. Ajoutez les jetons Observation si la configuration le demande.
- Le premier joueur sera celui qui a croisé un chat le plus récemment (oui oui, c'est la règle officielle !). Il prend la carte **Premier joueur de la manche**.
- Vous jouerez autant de manches qu'il y a de joueurs autour de la table.

## Le déroulement d'une manche

Chaque manche se joue en trois temps : préparation, plis, et évaluation. C'est ultra simple une fois qu'on a pigé le truc.

### La phase de préparation

Mélangez toutes les cartes Chat et distribuez-en 10 à chaque joueur (9 à 5 joueurs). Regardez votre main discrètement, puis chaque joueur choisit simultanément une carte qu'il **écarte face cachée** près du Tableau de Recherches. Cette carte ne sera pas jouée.

Ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur annonce combien de plis il pense remporter dans cette manche. Attention : seules les valeurs inscrites sur votre plateau sont autorisées ! À 3

joueurs par exemple, vous pourrez annoncer 1, 3 ou 4 plis, mais pas 2. Posez un jeton de votre couleur sur le chiffre annoncé.

**Petit conseil d'ami** : écoutez bien les annonces de vos voisins. Si tout le monde prévoit de gagner beaucoup de plis, quelqu'un va forcément se planter !

## La phase de plis

Le premier joueur pose une carte et déclare sa couleur : **rouge, bleu, jaune ou vert**. Cette première couleur annoncée devient la **couleur de référence** du pli (l'équivalent de la couleur demandée dans un jeu de plis classique). Petite particularité : le premier joueur ne peut pas déclarer rouge, sauf si du rouge a déjà été posé sur le Tableau de Recherches au cours d'un pli précédent.

Ensuite, chaque joueur dans le sens horaire joue une carte et déclare une couleur, en respectant deux règles d'or :

- **Règle 1** : la case correspondant au numéro ET à la couleur déclarée doit être libre sur le Tableau de Recherches.
- **Règle 2** : vous devez encore avoir un jeton sur la case X de cette couleur, sur votre plateau.

À chaque carte jouée, placez un jeton sur l'emplacement correspondant du Tableau (numéro + couleur déclarée). Si vous ne jouez pas la couleur de référence, retirez le jeton X de cette couleur sur votre plateau et placez-le sur le Tableau. Conséquence directe : vous ne pourrez plus jamais déclarer cette couleur pendant la manche !

## Qui remporte le pli

Une fois que tout le monde a joué, on compare :

- Le **rouge** bat toutes les autres couleurs, toujours.
- Si personne n'a joué rouge, la **couleur de référence** bat les autres.
- Entre cartes de même priorité, la plus haute valeur l'emporte.

Le gagnant empile les cartes du pli devant lui (face cachée) et devient le premier joueur du pli suivant. La carte **Premier joueur de la manche**, elle, ne bouge pas. On continue jusqu'à ce

qu'il ne reste qu'une carte en main (qu'on ne joue pas).

## Le paradoxe, le moment catastrophe

Si à votre tour vous ne pouvez plus déclarer aucune couleur valide avec les cartes en main, vous provoquez un **paradoxe** ! Révélez votre main, annoncez-le, et la manche s'arrête immédiatement. Personne ne remporte le pli en cours, mais les jetons déjà posés restent sur le Tableau.

**Avertissement bienveillant** : on ne peut pas provoquer un paradoxe volontairement. Si vous pouvez jouer, vous devez jouer. Et si un adversaire vous prouve que vous aviez une option, pas de pénalité, vous reprenez le cours du pli.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le décompte des points

Une fois la phase de plis terminée (ou interrompue par un paradoxe), on note les points sur le livret de Résultats.

### Les points de plis

Chaque pli remporté rapporte 1 point. Sauf si vous avez causé un paradoxe : dans ce cas, chaque pli gagné vous fait perdre 1 point. Aïe.

### Le bonus de prédiction

Si le nombre de plis remportés correspond exactement à votre annonce de départ, bravo ! Vous touchez un bonus. Repérez sur le Tableau de Recherches votre **plus grand groupe de jetons adjacents** (connectés horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale) et marquez 1 point par jeton de ce groupe.

Un joueur ayant causé un paradoxe ne touche jamais ce bonus, même s'il avait remporté le bon nombre de plis.

Situation	Points marqués
1 pli remporté	+1 point

Situation	Points marqués
Prédiction réussie	+ taille du plus grand groupe de jetons
Paradoxe provoqué (3 plis gagnés)	-3 points, aucun bonus

## Préparer la manche suivante

Récupérez tous vos jetons (plateau + Tableau), remettez-en un sur chaque case X libre de votre plateau, et passez la carte **Premier joueur de la manche** à votre voisin de gauche. C'est reparti pour un tour !

## Les règles spéciales à 2 joueurs

À deux, le jeu fonctionne un peu différemment. Distribuez 10 cartes à chaque joueur, et placez les 5 cartes restantes face cachée au centre. Révélez-en 3, et placez des **jetons Observation** sur la ligne verte du Tableau selon les numéros révélés. Si un numéro revient, posez le jeton sur la ligne jaune, puis bleue s'il est encore occupé.

Pas de phase de prédiction à 2 joueurs ! À la fin de la manche, tout joueur ayant remporté 4 plis ou moins est considéré comme ayant réussi sa prédiction et touche le bonus du Tableau de Recherches. Au-delà, pas de bonus.

[IMAGE\_FIN]

## Quelques conseils pour briller à Cat in the Box

Ce jeu récompense les joueurs qui savent **anticiper les blocages**. Chaque jeton posé sur le Tableau ferme une possibilité pour tout le monde. Essayez de conserver de la flexibilité le plus longtemps possible, surtout en début de manche.

Pensez aussi au placement de vos jetons sur le Tableau : un gros groupe bien connecté peut faire exploser votre bonus. Visez la diagonale... pardon, visez les lignes et colonnes pleines, pas les jetons éparpillés !

Et si vous aimez les jeux de plis avec une pincée de stratégie maligne, vous adorerez peut-être aussi [The Gang](#), [Odin](#), ou le classique [Barbu](#). Pour changer de registre avec un jeu de cartes plus coopératif, jetez un œil à [Hanabi](#). Bonnes parties, et que le chat soit avec vous !