

# SAKAPUSS



A partir de 6 ans



De 3 à 5 joueurs



Contenu : 42 cartes. 20 cartes "chat", 18 cartes "parasites" (poux, puces et tiques), 6 cartes "insecticide" et 1 carte "douche"...



But du jeu : Avoir le moins de parasites à la fin de la partie.



Règle du jeu: Suivant le nombre de joueurs, on utilise uniquement une partie des cartes chats; les autres sont écartées du jeu. Ex: A 3 joueurs, on prend 3 séries de 4 chats identiques. Mélanger les cartes «chats» sélectionnées et les distribuer entre les joueurs. Les cartes "parasites", "douches" et "insecticides" sont mélangées et placées face cachée en pile au centre. L'objectif est d'être le premier à obtenir 4 chats identiques. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a distribué les cartes commence. Il passe la carte de son choix à son voisin de gauche. Celui-ci la prend puis, à son tour, choisit dans son jeu une carte qu'il donne à son voisin de gauche, etc.



Lorsqu'un joueur obtient 4 chats identiques, il doit attendre que tous les autres joueurs aient 4 cartes en main. A ce moment seulement, il tape sur la pile, et les autres font de même immédiatement. Le dernier à taper prend une carte de la pile et la pose devant lui. Il y a 3 types de cartes:



- les cartes "parasite(s)" : elles représentent un nombre de poux, puces ou tiques.



- les cartes "insecticide" : au moment où il la pioche, le joueur se débarrasse des parasites concernés (poux ou puces ou tiques), s'il en possède. Sinon, il remet la carte sous la pile.



- les cartes "douche" : lorsque le joueur pioche cette carte, il se débarrasse de l'ensemble de ses parasites.

Les cartes "douche", "insecticide" et "parasites" dont on s'est débarrassées sont replacées sous la pile. Attention : Si le joueur qui a tapé le premier s'est trompé et n'a pas 4 chats identiques, il prend les 2 premières cartes de la pile.

La manche terminée, chacun garde les parasites qui lui restent. Un autre joueur mélange, redistribue les cartes "chats" et commence le jeu. Une partie se joue en 10 manches. A la fin de la partie, les joueurs comptent leurs parasites; celui qui en a le moins gagne.



*Contient de petites pièces pouvant être ingérées.*