

PtiPassPass

Je suis le **Joueur Actif**

Si j'ai encore des **Animaux** en main

Surtout je les cache des autres joueurs !

Si c'est un tour **Masqué**

1. Je prends un **Animal** en main en le masquant
2. Je positionne ma main au-dessus d'un **Chapeau**
3. J'annonce l'**Animal**
4. Les autres joueurs parlent

Si c'est un tour **Visible**

1. Je prends un **Animal** en main et je le montre
2. Je positionne ma main au-dessus d'un **Chapeau**
3. J'annonce l'**Animal**
4. Les autres joueurs parlent

Si je n'ai pas été challengé d'un « **Doublon !** » ou d'un « **Menteur !** », je dépose mon **Animal** dans le **Chapeau**

Si je n'ai plus d'**Animal** en main

1. Je peux intervertir 2 **Chapeaux** contigus
2. Je révèle 3 **Chapeaux** alignés contigus
 - Si je révèle 3 fois le même **Animal**, ou 3 **Animaux** différents, je remporte un **Jeton de Victoire** !
 - Si j'ai 2 **Jetons de Victoire**, j'ai gagné la partie !

Tout au long de la partie, il est **strictement interdit** de regarder par le haut d'un **Chapeau** pour voir ce qu'il y a dedans !

Je ne suis pas le **Joueur Actif**

Une fois que le **Joueur Actif** a annoncé son **Animal**, et à mon tour de parole (joueur à gauche du **Joueur Actif** en 1^{er}, puis sens horaire) :

- Je dis « **OK** » si je crois le **Joueur Actif**
- (*) Je dis « **Doublon !** » si je pense que le **Chapeau** désigné par le **Joueur Actif** contient déjà un **Animal**
- (*) Je dis « **Menteur !** » si je pense que l'**Animal** annoncé par le **Joueur Actif** n'est pas celui qu'il a en main (uniquement si c'est un tour **Masqué**)

() à condition d'avoir au moins un jeton **Challenge***

Challenge « **Doublon !** »

Je révèle le **Chapeau** ; s'il y a déjà au moins un **Animal** sous le **Chapeau** :

- le **Joueur Actif** garde l'**Animal** qu'il avait en main, et reprend en main les **Animaux** qui étaient dans le **Chapeau**,
- je peux à mon choix :
 - soit placer, en le montrant à tous, un **Animal**,
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif**.

S'il n'y avait pas d'**Animal** dans le **Chapeau** :

- je prends en main l'**Animal** du **Joueur Actif**
- je donne un jeton **Challenge** au **Joueur Actif**

Challenge « **Menteur !** »

Le **Joueur Actif** montre son **Animal** ; s'il a menti :

- le **Joueur Actif** garde l'**Animal** qu'il avait en main,
- je peux à mon choix :
 - soit placer, en le montrant à tous, un **Animal**,
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif**.

S'il n'avait pas menti :

- je prends en main l'**Animal** du **Joueur Actif**
- je donne un jeton **Challenge** au **Joueur Actif**

Tout au long de la partie, il est **strictement interdit** de regarder par le haut d'un **Chapeau** pour voir ce qu'il y a dedans !

PtiPassPass

Je ne suis pas le Joueur Actif

Je suis le Joueur Actif

Si j'ai encore des **Animaux** en main

Surtout je les cache des autres joueurs !

Si c'est un tour **Masqué**

1. Je prends un **Animal** en main en le masquant
2. Je positionne ma main au-dessus d'un **Chapeau**
3. J'annonce l'**Animal**
4. Les autres joueurs parlent

Si c'est un tour **Visible**

1. Je prends un **Animal** en main et je le montre
2. Je positionne ma main au-dessus d'un **Chapeau**
3. J'annonce l'**Animal**
4. Les autres joueurs parlent

Si je n'ai pas été challengé d'un « **Doublon !** » ou d'un « **Menteur !** », je dépose mon **Animal** dans le **Chapeau**

Si je n'ai plus d'**Animal** en main

1. Je peux intervertir 2 **Chapeaux** contigus
2. Je révèle 3 **Chapeaux** alignés contigus
 - Si je révèle 3 fois le même **Animal**, ou 3 **Animaux** différents, je remporte un **Jeton de Victoire !**
 - Si j'ai 2 **Jetons de Victoire**, j'ai gagné la partie !

Une fois que le **Joueur Actif** a annoncé son **Animal**, et à mon tour de parole (joueur à gauche du **Joueur Actif** en 1^{er}, puis sens horaire) :

- Je dis « **OK** » si je crois le **Joueur Actif**
- (*) Je dis « **Doublon !** » si je pense que le **Chapeau** désigné par le **Joueur Actif** contient déjà un **Animal**
- (*) Je dis « **Menteur !** » si je pense que l'**Animal** annoncé par le **Joueur Actif** n'est pas celui qu'il a en main (uniquement si c'est un tour **Masqué**)

() à condition d'avoir au moins un jeton **Challenge***

Challenge « **Doublon !** »

Je révèle le **Chapeau** ; s'il y a déjà au moins un **Animal** sous le **Chapeau** :

- le **Joueur Actif** garde l'**Animal** qu'il avait en main, et reprend en main les **Animaux** qui étaient dans le **Chapeau**,
- je peux à mon choix :
 - soit placer, en le montrant à tous, un **Animal**,
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif**.

S'il n'y avait pas d'**Animal** dans le **Chapeau** :

- je prends en main l'**Animal** du **Joueur Actif**
- je donne un jeton **Challenge** au **Joueur Actif**

Challenge « **Menteur !** »

Le **Joueur Actif** montre son **Animal** ; s'il a menti :

- le **Joueur Actif** garde l'**Animal** qu'il avait en main,
- je peux à mon choix :
 - soit placer, en le montrant à tous, un **Animal**,
 - soit prendre un jeton **Challenge** du **Joueur Actif**.

S'il n'avait pas menti :

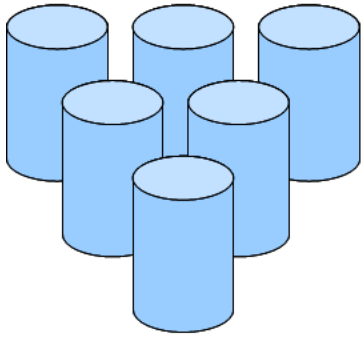
- je prends en main l'**Animal** du **Joueur Actif**
- je donne un jeton **Challenge** au **Joueur Actif**

Tout au long de la partie, il est strictement interdit de regarder par le haut d'un **Chapeau pour voir ce qu'il y a dedans !**

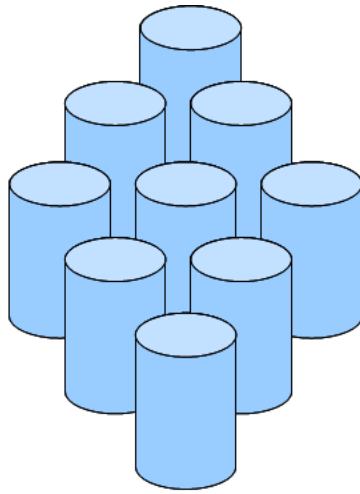
Tout au long de la partie, il est strictement interdit de regarder par le haut d'un **Chapeau pour voir ce qu'il y a dedans !**

Mise en place d'une manche

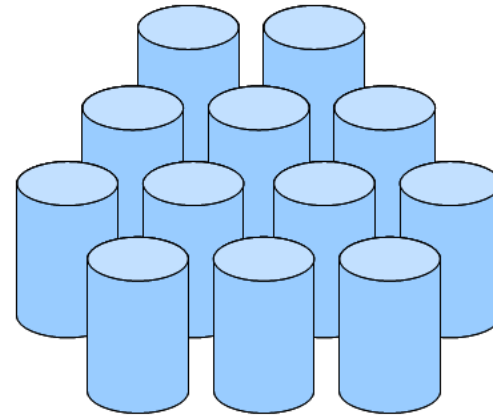
Positionnez les gobelets suivant le schéma ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :



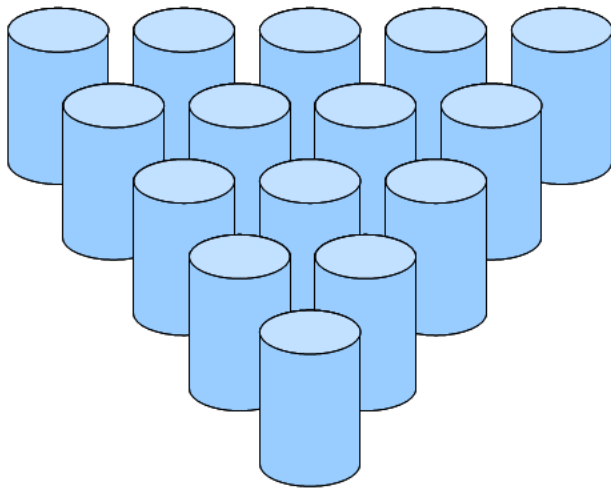
2 joueurs



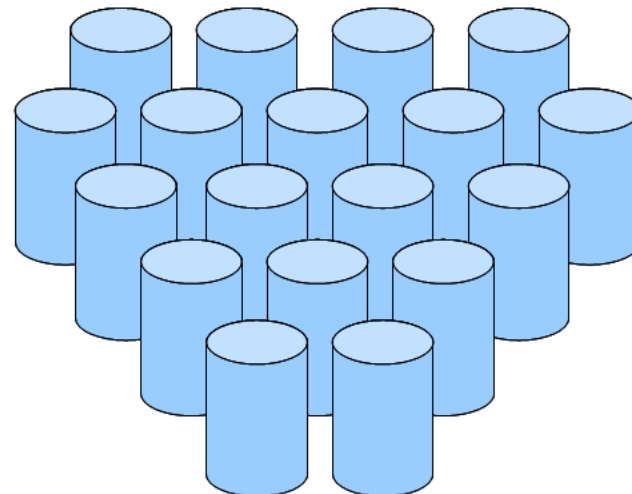
3 joueurs



4 joueurs



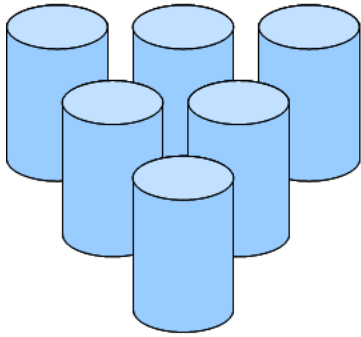
5 joueurs



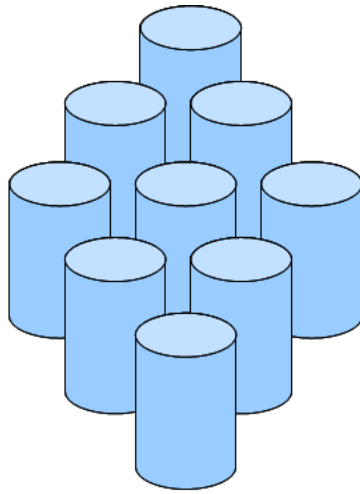
6 joueurs

Mise en place d'une manche

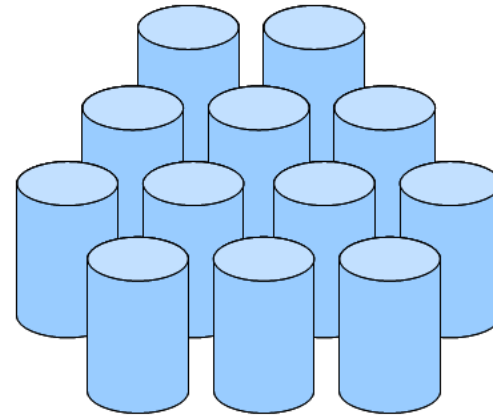
Positionnez les gobelets suivant le schéma ci-dessous en fonction du nombre de joueurs :



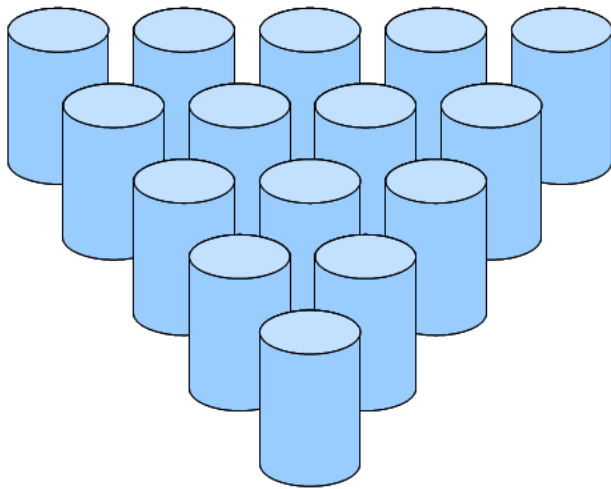
2 joueurs



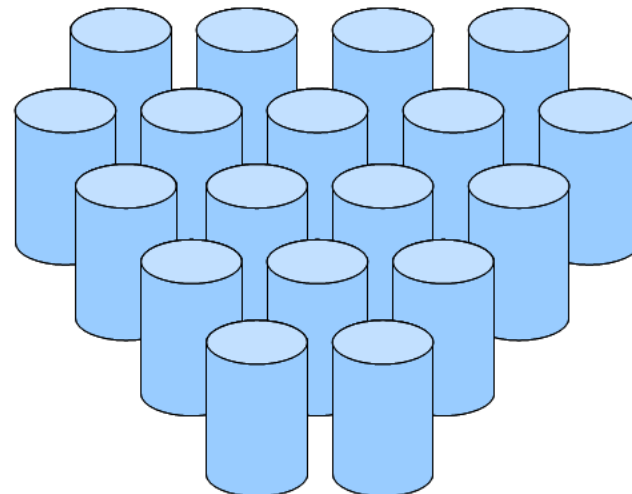
3 joueurs



4 joueurs



5 joueurs



6 joueurs