

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Because POTATOES

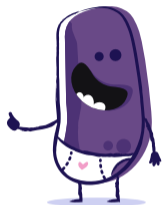
CONTENU

64 CARTES

4 catégories de **patates** avec leurs 3 accessoires + 1 notice

BUT DU JEU

Rempportez un maximum de patates



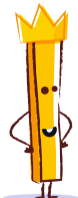
Pata TENSCLIP



Rocky POTATO



Pata TAPOIL



King POTATO

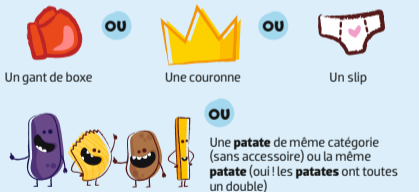
MISE EN PLACE

Mélangez les cartes. Distribuez 3 cartes à chaque joueur et laissez la pioche face cachée.

LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis son voisin de gauche et ainsi de suite (dans le sens des aiguilles d'une montre). Il pioche 1 carte et la pose face visible à côté de la pioche : c'est la **patate** de départ du tour.

S'il le peut, il place l'une de ses 3 **patates** à côté de la **patate** déjà posée face visible. Cette **patate** doit contenir au moins un **point commun** avec la précédente **patate** posée :



Il peut aussi placer une deuxième **patate**, cette fois-ci à côté de la dernière **patate** posée, puis une troisième en suivant les mêmes conditions de placement (avoir au moins un **point commun**). Il pioche ensuite le nombre de **patates** qu'il lui manque afin d'avoir toujours 3 **patates** en main.

C'est au joueur suivant de jouer et continuer la ligne de **patates**, face visible, et ainsi de suite pour les suivants. Il est possible d'effectuer des "virages" avec les cartes ou plusieurs lignes pour gagner de la place sur la table.

Le joueur qui parvient à placer une **patate** qui n'a plus aucun **point commun** avec la "**patate** de départ" crie :

"Because **POTATOES**"

...et remporte toutes les **patates** posées jusqu'ici sur la table, face visible. Il les pose devant lui en tas, face cachée.

Si par contre, il s'est trompé, c'est le joueur placé à sa gauche qui gagne le pli.

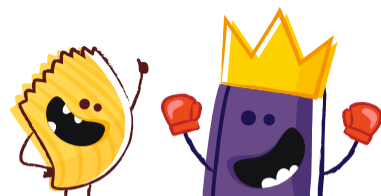
Le joueur situé à gauche du gagnant du tour pioche une **patate**, la pose face visible : c'est la nouvelle **patate** de départ du second tour. Il commence à jouer et pose des **patates** s'il le peut puis pioche les **patates** nécessaires à refaire sa main... et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pioche.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui a le plus de **patates** (cartes) dans sa cagnotte gagne la partie.

Because **POTATOES**

LE JEU QUI DONNE LA FRITTE!



On n'a rien en commun !

EXEMPLE

La **patate** de départ est la **patate** vitelotte (violette) avec des gants de boxe et la dernière une "chips avec un slip". Ces 2 **patates** n'ont plus aucun **point commun** entre elles : ni accessoire, ni catégorie de patate.

À chaque paire de patates, le **point commun** a été le gant de boxe puis le slip.

C'est donc gagné pour celui qui a posé la "chips en slip" !

PARFOIS, ON SE POSE DES QUESTIONS... VOICI QUELQUES SOLUTIONS BIEN UTILES...

✓ Lorsqu'un joueur ne peut placer aucune de ses **patates** sur la table, il défausse l'une de ses **patates** (c'est-à-dire qu'il la met de côté près de la pioche, face cachée, en pioche une autre pour la remplacer et passe son tour (même s'il a pioché une **patate** qu'il pouvait placer).

Celui qui remportera la ligne de patates, remportera aussi les cartes de patates défaussées.

✓ Lorsqu'une **patate** est nue (sans accessoire), il faut poser à ses côtés une **patate** de même catégorie nue (= son double) ou une **patate** de même catégorie avec accessoire(s).

La nudité n'est pas considérée comme un point commun (tel un accessoire) pour 2 **patates** de catégories différentes.



Une chips totalement nue est posée, il n'est pas possible de poser une **patate** dorée totalement nue. Il faut poser une chips totalement nue (son double donc) ou une chips avec un ou plusieurs accessoires (couronne, slip...)

✓ Si un joueur s'aperçoit que la **patate** qu'il a posée sans crier :

"Because POTATOES"

aurait pu lui faire gagner le pli et qu'un autre joueur a déjà posé une **patate** par-dessus, tant pis pour lui, c'est trop tard ! Le tour continue comme si de rien n'était.

Mais si la **patate** n'a pas été recouverte, il peut encore gagner en criant : "Because POTATOES"

✓ Lorsque la pioche est épuisée, on continue avec les **patates** en main. Si la pioche est épuisée juste après un tour, il n'y a donc plus de première **patate** à poser. Le joueur dont c'est le tour, s'il a des **patates** en main, en choisit une et la place en tant que première patate de ligne. Il peut continuer à placer d'autres **patates** s'il le peut et le désire. S'il n'a plus de **patates**, c'est le joueur suivant qui placera la première **patate**, et ainsi de suite... Si le jeu est bloqué, la partie est terminée.

LES VARIANTES

POUR CEUX QUI VEULENT PLUS DE FOUS RIRES

1. LA GROSSE PILE

SE JOUE EN "GROSSE PILE"
FACE VISIBLE



Au lieu d'aligner les **patates** les unes à côté des autres, entassez-les les unes sur les autres y compris la **patate** de départ, face visible, en nommant les accessoires à chaque carte posée. Il faut donc se souvenir de la première **patate** et des accessoires posés pour pouvoir être le dernier à poser la **patate** sans accessoire commun. Préparez votre mémoire...

2. L'ANNONCE

SE JOUE EN "GROSSE PILE"
FACE VISIBLE



Le vainqueur de la partie précédente désigne un accessoire (slip, gant de boxe ou couronne). Dès que 3 **patates** (quelle que soit la catégorie) ayant cet accessoire, et uniquement cet accessoire, ont été posées, un des joueurs peut crier le "nom de scène de la patate" !

*Exemples :

"King Potato" si l'accessoire est la couronne
"Pata Tenslip" si l'accessoire est un slip
"Rocky Potato" si elle a des gants de boxe
ou "Pata Tapoil" si elle est nue.

Les joueurs vérifient en regardant les **patates** de la pile s'il existe bien ces 3 **patates** avec le fameux (et unique) accessoire. Si c'est correct, le gagnant remporte la pile complète. Sinon, il laisse ses 3 **patates** à côté de la pile et ne joue plus jusqu'à la fin du tour. Le tour continue et le nouveau gagnant remportera la pile de **patates** et les 3 **patates** mises de côté. Le perdant piochera pour refaire sa main de 3 **patates** et le tour suivant commencera.

3. TOUT PAREIL

SE JOUE EN "GROSSE PILE"
FACE VISIBLE



OU EN LIGNE
FACE VISIBLE



Si un joueur a une patate identique (et uniquement) à celle qui vient d'être posée sur la table, il la pose le plus vite possible. Le tour s'arrête et il remporte le pli.

4. BAZARLAND

SE JOUE EN "GROSSE PILE"
FACE VISIBLE



OU EN LIGNE
FACE VISIBLE



Les joueurs commencent à jouer la partie de manière classique. L'objectif reste le même : être le premier à poser une **patate** différente de la première.

Mais dans cette variante, les joueurs peuvent poser une ou plusieurs **patates** (il doit toujours y avoir 1 point commun entre 2 **patates** côte à côte) et cela sans attendre qu'arrive leur tour. Cela va mettre un sacré bazar et de la bonne humeur !

Dès que le calme revient sur le champ de **patates**, le tour reprend au joueur qui avait posé la dernière **patate** avant d'être interrompu. Bien sûr, il devra continuer en tenant compte de l'ultime **patate** posée pour poser la prochaine **patate**. Dès que le joueur ne peut plus placer de **patate**, il pioche le nombre de **patates** nécessaire à reconstituer sa main de 3 **patates** et les joueurs suivants continuent avec ou sans tempête.

Dès que la dernière **patate** de la pile ou de la ligne est posée, qu'elle n'a rien en commun avec la première et que le joueur a crié

"Because POTATOES"

il gagne la pile si cela est correct. Sinon, c'est le joueur placé à sa gauche qui gagne le pli.

Remarque : Vous n'avez pas le droit d'avoir plus de 3 patates en main !

widyka!

Suivez notre actualité



⚠ Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier selon l'illustration.

⚠ Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different from those shown in the illustration.

WDK REFERENCE A1901011
BECAUSE POTATOES - WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI. 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE - Fabriqué en Chine. Batch N°WDKPE20191

www.widyka.com

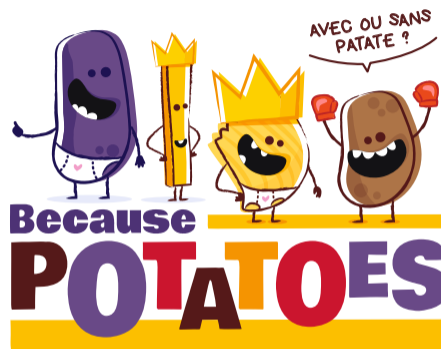
PENSEZ AU TRI!

BARQUETTE ET FILM PLASTIQUE À JETER

ÉTUI CARTON À RECYCLER

CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR

Attention !
0-3



6+ ans

2-8 joueurs

5 à 10 min

widyka!