

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Maunz Maunz



Crazy Cats · Miaou miaou · Miauw-Miauw
Miau Miau · Miao miao

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2014

Miaou Miaou

Une version animée du grand classique des jeux de cartes pour 2 à 5 joueurs de 5 à 99 ans.

Illustration: Yayo Kawamura

Durée du jeu : 10 à 15 minutes

À vos pattes, prêts, miaou ! Tous les joueurs cherchent à se débarrasser de toutes leurs cartes. Et ce n'est possible que s'ils ont les bons chats ! Le joueur qui réussit à se débarrasser de sa dernière carte en ayant de la chance et en faisant preuve d'esprit tactique remportera un chat en récompense. Le but du jeu est d'être le premier à avoir deux chats.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

32 cartes de chats de 4 couleurs différentes, 20 cartes spéciales de 4 couleurs différentes, 6 chats, 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur reçoit quatre cartes faces cachées et les prend dans la main. Empilez, faces cachées, le reste des cartes au milieu de la table. C'est la pile de pioche. Retournez la première carte de la pile et posez-la à côté (c'est la « pile de défausse »). Gardez les chats en réserve.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Le joueur qui sait le mieux ronronner commence. Le joueur dont c'est le tour essaie de

déposer l'une de ses cartes sur la dernière carte de la pile de défausse.

Important :

- La carte doit comporter **un autre chat de la même couleur**
OU
le même chat mais d'une autre couleur
que la dernière carte sur la pile de défausse (sauf s'il s'agit du **chat qui fait la fête**, voir les règles pour les cartes spéciales).
- Si le joueur n'a pas de carte adéquate, il doit tirer une carte de la pile de pioche et la garder en main avec ses autres cartes. Cette carte ne peut pas être jouée immédiatement, même si elle est pourrît être posée.

Si la pile de pioche est épuisée, on laisse la dernière carte de la pile de défausse sur la table et on mélange le reste des cartes. Elles sont alors retournées faces cachées pour en faire une nouvelle pile de pioche.

Le joueur qui est assis à la gauche de la personne qui vient de jouer est le prochain à jouer.

Cartes spéciales :

- **Le chat qui exauce les vœux :**
Si un joueur dépose cette carte, il a le droit de choisir la couleur de carte avec laquelle se poursuivra la partie.



- **Le chat « passe ton tour » :**

Si un joueur dépose cette carte, le joueur à sa gauche doit passer son tour. La manche continue avec le joueur d'après. Le joueur qui n'a pas le droit de jouer peut miauler pour exprimer son mécontentement.



- **Le chat pirate :**

Si un joueur dépose cette carte, il a le droit (mais n'est pas obligé) d'échanger ses cartes avec celles de n'importe quel autre joueur.



- **Le chat qui fait un clin d'œil :**

Si un joueur dépose cette carte, le joueur suivant doit tirer deux cartes de la pile de pioche avant de jouer.



- **Le chat qui fait la fête**

Le chat qui fait la fête est la seule carte que l'on peut déposer **sur n'importe quelle autre carte**. Si un joueur dépose cette carte, c'est la couleur du chat qui fait la fête qui détermine la couleur avec laquelle le jeu se poursuivra.



Fin de la manche

Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en main, il crie « miaou ! ». La manche se termine lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte en disant « miaou-miaou ! ». Il reçoit un chat en récompense.

Attention :

Si un joueur oublie de dire « miaou ! » ou « miaou-miaou ! », il doit prendre une carte de pénalité dans la pile de pioche.

Nouvelle manche

Mélangez les cartes et distribuez-en à chaque joueur. Une nouvelle manche commence.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur remporte un deuxième chat. Il gagne alors la partie.

Conseil :

Le jeu est plus simple si vous enlevez une ou plusieurs cartes spéciales du jeu avant de commencer.