

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



## CALCUL DES POINTS

**Zone tapis orange** : 1 point par Boule de poils, 3 points pour la Boule de poils en Chef.

**Zone Pouf** : 3 points par Boule de poils, 6 points pour la Boule de poils en Chef.

Les éléments décoratifs (canapé, télé, plantes et mur...) autour du tapis orange + tapis bleu ne rapportent aucun point.



**Important** : Il n'est pas nécessaire de placer entièrement un jeton dans une zone pour comptabiliser des points. Quand il touche la zone orange ou la zone Pouf, les points sont gagnés.

**Conseil** : Pour faciliter le décompte pour les plus jeunes, prenez le paquet de cartes utilisé lors de la première phase et retirez les jetons un par un. Distribuez une carte par point gagné. Il suffira ensuite pour chaque joueur de compter les cartes reçues.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les joueurs ont lancé tous leurs jetons. Le joueur cumulant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## VARIANTE : TOUS AU JARDIN !



Pour varier les plaisirs et donner de l'air à vos Boules de poils, retournez le plateau pour passer du Salon au Jardin. Lors de la phase d'assaut, tous en même temps, visez habilement les zones cerclées de vert clair pour gagner des points (+2 par Boule de poils, +4 pour la Boule de poils en Chef). **Attention** : vos Boules de poils n'aiment pas du tout les éléments entourés de rouge qui vous font perdre des points (-1 par Boule de poils, -3 pour la Boule de poils en Chef) ! Les autres couleurs ne rapportent rien.

Si un jeton touche **une zone rouge et une zone verte** : il faut comptabiliser les points positifs et les points négatifs.

Un jeu de Amaya Louis, Thierry Saeys et Cyrille Allard  
Illustré par Stivo

[www.widyka.com](http://www.widyka.com)

Suivez notre actualité [Facebook](#) [YouTube](#) [Instagram](#) [TikTok](#)

5+ ans  
2-5 joueurs  
15 min

widyka!

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. Fabriqué en Chine.

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. Made in China.

¡Advertencia! No indicado para menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Guarde o elimine con seguridad el embalaje antes de entregar el juguete al niño. Conserva la dirección para futuras consultas. Los colores y detalles del contenido pueden variar. Fabricado en China.

Attention ! 0-3

CE

WDK Référence A2202599  
LES PATTES À POUF  
WDK GROUPE PARTNER  
Nord Park Touraine  
90 rue Guglielmo Marconi  
37310 Tauxigny - France  
www.wdkpartner.com  
N° de lot : WDKPE20221

Venez voir la démo du jeu !

widyka!

Constituez votre équipe  
de Boules de poils et partez à l'assaut  
du Pouf au milieu du Salon !

## Contenu

- 60 cartes Boule de poils
- 20 jetons Boule de poils
- 5 jetons Boule de poils en Chef
- 1 plateau recto-verso



Les cartes et jetons ont un recto "Boule de poils" et un verso "Symbole".

## But du jeu

Pour activer vos Boules de poils, retrouvez les cartes qui sont strictement identiques à vos jetons. Une fois votre équipe constituée, vous pourrez projeter ces jetons sur le plateau-Salon afin de vous rapprocher de la meilleure place : le Pouf ! Chaque jeton bien placé sur le plateau rapporte des points !

## Mise en place

- 1 Placez le plateau-Salon au milieu des joueurs : il délimite l'aire de jeu.
- 2 Mélangez les cartes et placez-les en vrac sur le plateau, face Boule de poils visible.
- 3 Chaque joueur choisit un jeton Boule de poils en Chef ainsi que les 4 jetons Boule de poils qui lui correspondent.

Au début de la partie, seules les Boules de poils en Chef sont visibles. Tous les autres jetons sont positionnés sur leur face Symbole. Les jetons non distribués sont remis dans la boîte.



Lorsque tout le monde est prêt, chaque joueur retourne un premier jeton pour faire apparaître sa première Boule de poils. La partie peut commencer !

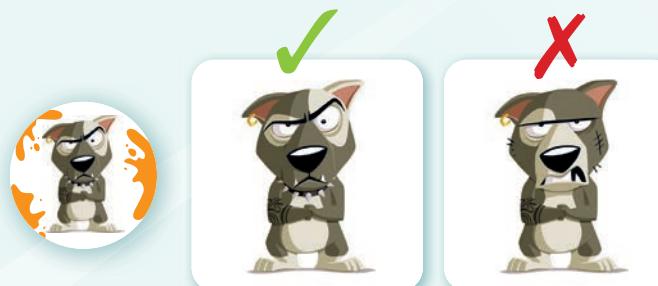
## Déroulement

**Le jeu se déroule en 2 phases :** la constitution de votre équipe de Boules de poils précède l'assaut du Pouf !

### PHASE 1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

Cette phase se déroule en plusieurs manches et tout le monde joue en même temps. Les joueurs doivent garder **une main dans le dos**. La manche démarre lorsque tous les joueurs sont prêts et crient "**Pattes à Pouf, à l'attaque !**".

Les joueurs recherchent tous en même temps **l'une des cartes** Boule de poils qui correspond **exactement** au jeton visible devant eux. Pour cela, ils doivent fouiller les cartes à l'aide **d'une seule main** sans prendre de cartes en main !



**Attention :** Si une carte sort du plateau, replacez-la directement dans l'aire de jeu !

À chaque jeton correspondent 3 cartes Boule de poils. Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé l'une de ces cartes, il la récupère et la pose devant lui. La manche continue sans interruption jusqu'au moment où un joueur pose sa 3<sup>ème</sup> carte. Ce joueur crie "**Haut les Pattes !**" et met fin à la manche. Tout le monde s'arrête immédiatement, les mains en l'air.

Pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur, le joueur retourne son jeton Boule de poils et les 3 cartes sélectionnées sur leur face Symbole.

### BIEN JOUÉ !

Si les 4 Symboles sont identiques et de même couleur, bravo ! Le membre de l'équipe Boule de poils est validé ! Le joueur garde les 3 cartes sur le côté et **retourne un nouveau jeton Boule de poils**. Il recherche ainsi 3 nouvelles cartes et ainsi de suite...

**Exemple :**

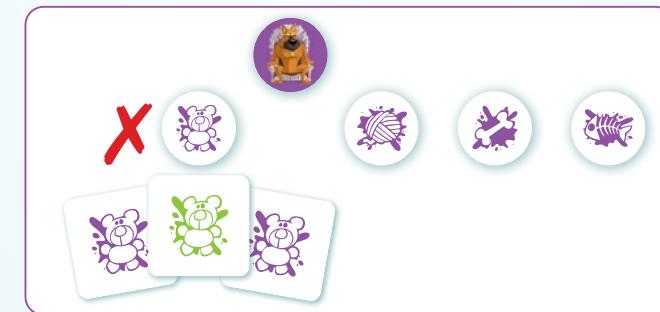


**Important :** Les autres joueurs gardent les cartes déjà positionnées devant eux pour entamer la manche suivante. Ils continueront ainsi leur recherche pour valider leur équipe.

### ZUT ! RATÉ !

Si un Symbole est différent des autres, le joueur s'est trompé. Il doit remettre sur le plateau-Salon la ou les cartes qui ne correspondent pas au Symbole du jeton.

**Exemple :**



Avant de démarrer une nouvelle manche, mélangez grossièrement les cartes dans le Salon. Une main dans le dos, criez "**Pattes à Pouf, à l'attaque !**". C'est reparti !

### FAUTE !

Une faute est commise par un joueur dans les cas suivants.

On ne peut pas :

- Garder une carte en main durant la fouille.
- Prendre une carte dans la main d'un autre joueur.
- Bloquer des cartes avec la main ou l'avant-bras.
- D'une manière générale, faire preuve d'anti-jeu.

Lorsqu'un joueur constate une faute, il crie "**Faute !**" et met la manche en pause. Tout le monde s'arrête.

Un joueur qui commet une faute doit immédiatement remettre dans le Salon l'une des cartes Boule de poils déjà récupérées (s'il en possède).

La manche reprend ensuite normalement après un mélange rapide des cartes suivi d'un "**Pattes à Pouf, à l'attaque !**" à l'unisson.

Cette première phase s'arrête immédiatement pour tout le monde **dès qu'un joueur valide son 4<sup>ème</sup> jeton et forme une équipe complète**. Place alors à la phase 2.

### PHASE 2 L'ASSAUT

#### PRÉPARATION

Placez toutes les cartes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées pour le reste de la partie.

L'équipe de chaque joueur est constituée d'une Boule de poils en Chef et de ses jetons Boule de poils validés en Phase 1. Les jetons encore sur leur face Symbole sont mis dans la boîte, ainsi que les jetons encore non validés de leurs 3 cartes.

**Exemple :**



Ethan a validé ses 4 Boules de poils, son équipe est constituée de 5 jetons (4 + le Chef).



À ce moment-là, Lou cherchait la 3<sup>ème</sup> carte pour tenter de valider son 3<sup>ème</sup> jeton. Comme elle n'a pas eu le temps d'y arriver, il n'est pas validé. Son équipe est donc constituée de 3 jetons : son Chef et les 2 premières Boules de poils validées.



Quant à Lucie, pas de chance ! Elle n'a pas su trouver 3 cartes identiques à son jeton Boule de poils. Il n'est donc pas validé. Son équipe se résume à son jeton Boule de poils en Chef...

#### ON PASSE À L'ACTION !

Durant cette phase, les joueurs propulsent leurs jetons Boule de poils et Boule de poils en Chef dans le Salon, chacun leur tour et dans le sens horaire, en commençant par le joueur ayant validé ses 4 jetons. L'ordre des jetons est libre.

Placez un poing fermé à plat sur la table (en dehors du Salon), et posez un jeton dessus. À l'aide d'une pichenette, projetez le jeton vers le Salon pour tenter d'atteindre le Pouf tant convoité !



Chaque jeton n'est projeté qu'une seule fois. Il est interdit de toucher aux jetons déjà lancés. Un jeton peut tout à fait en percuter un autre et le déplacer. Son nouvel emplacement déterminera les points à gagner.

