

RATTRAPEZ-LE

2 à 6 joueurs

BUT : LE CHEVAL BLANC s'est enfui de la ferme. Il s'agit, pour gagner, de le rattraper le premier.

PRINCIPE DE BASE : RATTRAPEZ-LE, jeu de poursuite, se singularise par le fait que chacun peut déplacer sur le tableau n'importe quel sujet, le cheval compris. Aussi est-il impossible de deviner jusqu'au dénouement, le sujet choisi secrètement par le vainqueur.

MATERIEL :

- **1 tableau de jeu** qui représente un paysage champêtre. De la ferme partent les chemins marqués de cases où se déplacent les sujets.
- **6 sujets :** 1 fermier, 1 fermière, 1 valet, 1 servante, 1 chien (destinés à poursuivre le cheval), 1 cheval (objet de la poursuite).
- **52 cartes :** Elles correspondent aux 6 sujets par l'image et par la couleur. Chacune porte un symbole qui fait varier la distance de déplacement des sujets : Avec = (égal) le déplacement est égal au précédent ; avec + (plus) il est d'une case de plus ; avec - (moins) il est d'une case de moins.

PREPARATION : Quelque soit le nombre de joueurs, placez le fermier, la fermière, le valet, la servante et le chien **dans la ferme** et LE CHEVAL BLANC sur la case noire du tableau.

Préparez et distribuez les cartes de la façon suivante :

A 2 joueurs : Eliminez 6 cartes "Cheval" ; donnez 15 cartes à chacun. Il reste 16 cartes.

A 3 joueurs : Eliminez 4 cartes "Cheval" ; donnez 14 cartes à chacun. Il reste 6 cartes.

A 4 joueurs : Donnez 13 cartes à chacun.

A 5 joueurs : Donnez 10 cartes à chacun. Il reste 2 cartes quelconques.

A 6 joueurs : Éliminez 4 cartes "Cheval". Donnez 8 cartes à chacun.

A tour de rôle les joueurs distribuent les cartes, une à une et face cachée, dans le sens de marche des aiguilles d'une montre.

- Classez-les en main par catégories.
- En fonction de votre distribution, choisissez secrètement l'un des 5 sujets qui poursuivent le cheval.
- Inscrivez son nom sur un papier que vous cachez à la vue des autres.

MECANISME : Premier déplacement : Le joueur à la gauche du donneur joue le premier. Il pose une carte de son choix, face visible, et avance le sujet correspondant de 3 cases. **Le premier déplacement d'une partie est toujours de 3 cases, quel que soit le symbole de la carte jouée.**

Déplacements suivants : Ils restent égaux, augmentent ou diminuent d'une case à chaque coup et selon les cartes jetées au fur et à mesure par chaque joueur, **dans n'importe quelle direction.**

Exemple :

- Premier déplacement : **3 cases** avec la carte "fermière".
- Le joueur suivant défausse une carte "chien" avec le signe + (plus). Il avance le "chien" de **4 cases** (3 + 1).
- Le suivant défausse une carte "valet" avec +. Il avance le "valet" de **5 cases** (4 + 1).
- Le suivant joue le "cheval" avec +. Il déplace le "cheval" de **6 cases** (5 + 1).
- Le suivant joue une carte "valet" avec = (égalité). Il avance le "valet" de **6 cases**.
- Le suivant joue une carte "fermière" avec - (moins). Il déplace la "fermière" de **5 cases** (6 - 1 = 5).

REMARQUES :

Plusieurs sujets ne doivent jamais occuper une même case.

Les cartes jouées sont remises en paquet, battues et redistribuées si besoin est.

En cours de jeu, on peut avancer, reculer, bifurquer, revenir à la ferme, à condition que le sujet qu'on déplace corresponde bien à la carte exposée. Mais, nous le répétons, on n'est nullement obligé de toujours déplacer le sujet qu'on a choisi secrètement. On peut déplacer un autre sujet, le cheval compris, et dérouter ainsi les adversaires sur son choix secret.

LE VAINQUEUR :

Le joueur qui, avec le sujet dont il a noté secrètement le nom rattrape le premier LE CHEVAL BLANC est vainqueur. Il doit faire exactement le nombre de cases séparant les deux sujets. Pour y arriver il peut, soit amener son sujet à la case du cheval, soit déplacer le cheval jusqu'à son sujet. L'essentiel est qu'il expose dans le coup la carte correspondante au sujet déplacé. Il justifie enfin sa victoire en dévoilant le nom qu'il a écrit.