

# RÈGLES DU JEU

## Principe

Dans ce jeu fortement inspiré du Mistigri (ou Pouilleux), les joueurs et les joueuses cherchent à se débarrasser de leurs cartes en constituant des paires (un produit et un contenant "zéro déchet" adapté), tout en évitant de récupérer les produits suremballés et les contenants inutilisables.

## Matériel

33 cartes

## Mise en place

Distribuez face cachée les 33 cartes aussi équitablement que possible entre les joueurs et les joueuses. Ils et elles pourront consulter leurs cartes pendant toute la durée du jeu, mais ne devront pas les révéler aux autres participants et participantes.

## Déroulé du jeu

Le jeu se joue en 2 phases : la phase de défausse, et la phase de pioche. Terminez entièrement la première avant de passer à la seconde.

### 1 Phase de défausse

L'ensemble des joueurs et des joueuses jouent cette phase simultanément. Ils et elles consultent leur main de cartes, et posent face visible sur la table toutes les paires qu'ils et elles trouvent. Une paire est constituée d'une carte produit et d'une carte contenant de la même couleur.

Vous pouvez reconnaître les cartes produit à ce logo présent en haut à droite :



Vous pouvez reconnaître les cartes contenant à ce logo présent en haut à droite :

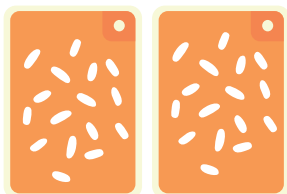


Certaines cartes ont un fond rouge et ne présentent aucun logo. Ces cartes ne feront jamais partie d'une paire, même avec une autre carte à fond rouge. Ce sont des cartes indésirables et vous ne pouvez qu'espérer que vos adversaires vous en débarrassent pendant la phase de pioche.

### Exemples :



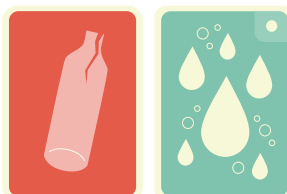
Ces deux cartes forment une paire : elles partagent le même fond, et il y a un produit et un contenant.



Ces deux cartes sont identiques, et pourtant elles ne forment pas une paire car ce sont deux produits.



Vous avez un produit et un contenant, mais le produit ne va clairement pas dans ce contenant. L'une a un fond orange et l'autre a un fond vert pour vous le rappeler. Elles ne forment donc pas une paire.



L'une de ces cartes a un fond rouge. Elle ne peut pas faire partie d'une paire. Ces deux cartes ne forment donc pas une paire.

Lorsque plus personne ne peut constituer de paire avec les cartes qu'il ou elle a en main, passez à la phase de pioche.

## ② Phase de pioche

Le joueur ou la joueuse qui a le moins de cartes encore en main (le ou la plus jeune en cas d'égalité) commence. Il ou elle pioche une carte au hasard dans la main du joueur ou de la joueuse à sa gauche. Si cette nouvelle carte lui permet de constituer une nouvelle paire avec une des cartes qu'il ou elle a en main, il ou elle pose cette nouvelle paire face visible sur la table, avec les paires éventuellement constituées pendant la phase de défausse. Qu'une nouvelle paire soit ou non trouvée de la sorte, c'est ensuite à la personne à sa gauche de jouer.

*Important : si un joueur ou une joueuse se retrouve sans carte en main après avoir posé une paire, il ou elle est à l'abri pour le reste de la partie. Il ou elle « sort » du jeu en attendant que ses adversaires terminent la partie. Il ou elle ne peut plus piocher de cartes ni constituer de paires.*

## Fin du jeu

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus que trois cartes au total dans les mains des participants et des participantes. Si tout s'est déroulé correctement, ces cartes sont des cartes à fond rouge.

Les joueurs et joueuses marquent 1 point pour chaque paire qu'ils ou elles ont réussi à constituer, et perdent 1 point pour chaque carte à fond rouge qu'il leur reste.

Le joueur ou la joueuse avec le plus de points gagne la partie.

Création graphique : Agence des Monstres / Conception : Thibaut Dutroncy