

Hats

C'est l'heure du thé ! Le Chapelier Fou vous attend. La table est dressée, les cookies ont un délicat goût de beurre, le thé exhale un parfum puissant et épique.

Encore un peu de sucre ?

Le Chapelier Fou vous fixe d'un œil curieux. « Oui, volon... »

Pas le temps !

Il vous coupe. Autour de vous, le sucre, les cookies et des millions de chapeaux tournoient dans les airs. Du thé se renverse sur la nappe et un sourire malicieux illumine le visage du Chapelier.

Il est temps de jouer à un jeu !



Dans Hats, collectionnez les chapeaux les plus délirants ! Échangez judicieusement vos cartes, mais attention car chaque échange chamboule la façon dont les points sont décomptés en fin de partie.

Préparez-vous à un moment de folie !

Ce livret de règles est disponible dans d'autres langues sur notre site web :

<https://thundergryph.com/rulebooks>



Auteur : Gabriele Bubola
Illustrateur : Paolo Voto
Éditeur : ThunderGryph Games
Responsable produit : Gonzalo Aguirre Bisi
Direction artistique : Pierpaolo Paoletti
Graphismes : Daniel Tosco
Maquette : Erick Tosco
Distribution : Blackrock Games
Adaptation France : Matthieu Clamot
Développé par ThunderGryph Games sous licence Studiogiocchi

Distribué par Blackrock Games - 10, rue des Pâles - 63540 Romagnat - France - www.blackrockgames.fr
www.thundergryph.com



www.thundergryph.com
© 2019 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.



Menu



1 cookie aux pépites de chocolat (visuellement exquis, quoique non comestible)



1 marqueur effaçable



1 plateau à thé



1 serviette pour le décompte



42 cartes Chapeau de 7 types différents

Mise en place

- 1 Disposez le plateau à thé au milieu des joueurs.
- 2 Placez la serviette sur la table (face "tableau" cachée). Déposez-y le cookie aux pépites de chocolat.
- 3 Mélangez les cartes Chapeau et posez-les faces cachées près du plateau à thé. Elles constituent la pioche.

Dans une partie à deux joueurs, retirez du jeu toutes les cartes de 2 types. À 3 ou 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.
- 4 Tirez des cartes Chapeau de la pioche de façon à remplir les emplacements du plateau à thé.

À 2 joueurs, ne complétez que les 5 premiers emplacements. Dans une partie à 3-4 joueurs, complétez les 6 emplacements.
- 5 Le dernier à avoir dégusté un cookie est désigné premier joueur.
- 6 Le premier joueur distribue 9 cartes Chapeau à chaque joueur. Ne dévoilez pas vos cartes aux autres joueurs!



Déroulement



Lors de son tour, chaque joueur réalise l'une des deux actions suivantes :

1 Échange de chapeaux

Le joueur échange **une** carte de sa main avec **une** carte du plateau. La carte est posée face visible. Une des conditions suivantes doit être respectée :

- **Les deux cartes échangées sont du même type (de la même couleur).**
- Ou**
- **Le chiffre figurant sur la carte posée par le joueur est plus élevé que le chiffre figurant sur la carte qu'il prend sur le plateau à thé.**

La carte ainsi récupérée par le joueur est posée face visible devant lui. Elle fait désormais partie de sa collection.

Important : Les cartes peuvent seulement être échangées à partir du plateau à thé.

2 Création d'un chapeau noir

Le joueur pose **une** carte face cachée devant lui pour l'ajouter à sa collection. Cette carte est considérée comme un chapeau noir. En fin de partie, chaque chapeau noir dans la collection d'un joueur vaut un point.

ACTION FACULTATIVE : À tout moment pendant son tour, un joueur peut défausser **une** carte de son choix et la remplacer par la première de la pioche. Les cartes défaussées sont placées faces cachées près de la pioche. Si la pioche est épuisée, reconstituez-la en mélangeant la défausse.

DANS UNE PARTIE À QUATRE JOUEURS

La règle est identique, si ce n'est que les joueurs forment des équipes de deux. Installez-vous autour de la table de façon à créer une alternance entre les équipes (chacun doit être assis entre deux adversaires).

Nouvelle action facultative : Au lieu de défausser une carte pour en tirer une depuis la pioche, un joueur peut - à tout moment pendant son tour - échanger une carte face cachée avec son coéquipier.

Les joueurs peuvent parler de l'échange, mais en aucune manière indiquer le type, la couleur ou la valeur des cartes à échanger.

Décompte



La partie se termine après que tous les joueurs ont joué 8 cartes. Chaque joueur révèle la dernière carte de sa main : il s'agit de son type de **chapeau préféré**. Ensuite, si plusieurs cartes du même type figurent sur le plateau à thé,



retournez toutes les cartes de ce type à l'exception de celle occupant l'emplacement dont la valeur est la plus basse. Utilisez enfin la serviette de score pour calculer les résultats des joueurs dans chacune des catégories :

COLLECTION DE CHAPEAUX

Les joueurs gagnent des points pour chaque carte de leur collection, selon la position de la carte de ce type sur le plateau. Par exemple, si une carte rouge figure sur l'emplacement correspondant au chiffre 3, chaque carte rouge dans la collection d'un joueur lui rapporte 3 points. Chaque chapeau noir rapporte 1 point. Les cartes faces cachées sur le plateau à thé ne rapportent aucun point. Les cartes dont le type n'est pas présent sur le plateau ne rapportent aucun point.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$

CHAPEAU PRÉFÉRÉ

Additionnez les valeurs des cartes de votre collection correspondant à votre type de chapeau préféré. Ôtez la valeur de la carte restant dans votre main pour obtenir le score de cette catégorie (il peut être négatif). La carte restant dans votre main ne fait pas partie de votre collection.



$$6 + 5 - 2 = 9$$

COOKIE

Il n'y a qu'un cookie sur la table. Pour obtenir ce cookie, cumulez le plus de types de cartes différents dans votre collection. Les chapeaux noirs comptent comme un type. Tout au long de la partie, faites passer le cookie au joueur dont la collection compte le plus de types de cartes. En cas d'égalité, le joueur concerné possédant dans sa collection la carte dont la valeur est la plus basse s'empare du cookie. Si l'égalité persiste, comparez la valeur de la deuxième carte la plus basse, puis la troisième, ... jusqu'à pouvoir trancher. Le cookie octroie 5 points à son détenteur en fin de partie.

Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de chapeaux noirs dans sa collection l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire va au détenteur du cookie.

DÉCOMPTE FINAL À 4 JOUEURS

Calculez le score de chaque joueur. Additionnez les résultats des membres d'une équipe pour obtenir le score final de cette équipe.

