

UN JEU DE CARTES QUI A DU MORDANT !

ATTENTION ! ALLIE GATOR A LES CROCS ET VOUS GUETTE ! ELLE PEUT VOUS MORDRE À TOUT MOMENT... TROUVEZ UN MOYEN DE LA DISTRAIRE : JOUETS, FRIANDISES, VIEUX JEU DE SOCIÉTÉ OU MÊME UN VIEUX PNEU... TOUT PEUT FONCTIONNER, TANT QUE VOUS LUI METTEZ QUELQUE CHOSE SOUS LA DENT. MAIS SI VOUS N'AVEZ RIEN À LUI PROPOSER... CROC ! C'EST VOUS QUI DEVIENDREZ SON GOÛTER ! ET GARE AUX POINTS MALUS QUE VOUS SUBIREZ : VOUS RISQUEZ DE VOUS EN MORDRE LES DOIGTS !

## MATÉRIEL



## BUT DU JEU

À tour de rôle, vous allez jouer une carte de votre main (en fonction de sa valeur), avant d'en piocher une nouvelle. Si, à votre tour, vous ne pouvez poser aucune carte de votre main, vous devez prendre la ou les cartes déjà posées et les placer devant vous : elles s'ajoutent à vos points malus. Votre but est d'avoir le moins de points malus à la fin de chaque manche. Plus vous remportez de manches, plus vous avez de chances de remporter la partie !

## MISE EN PLACE

Dépliez le couvercle de la boîte et placez-le au centre de la table. Tout le monde doit pouvoir le voir. Cela constitue votre plateau de jeu.

*Conseil : si le couvercle n'est pas très plat lors des premières parties, n'hésitez pas à le plier légèrement dans le sens opposé pour pouvoir y placer vos cartes. Vous pouvez aussi tout à fait jouer au jeu sans utiliser la boîte en guise de plateau.*

S'il s'agit de votre première partie, détachez précautionneusement les différents éléments. Chaque joueur choisit un **compteur de points**, détache les trois grosses dents qui s'y trouvent et place le tout devant lui. Le compteur ne vous servira qu'à la fin de chaque manche. Placez la **carte Flèche** face Libellule visible sur la table.

*Remarque : la carte Flèche indique le sens de jeu. Au début, jouez toujours dans le sens horaire.*

Placez les cartes Aide de jeu à disposition sur la table, de sorte que tout le monde puisse les consulter. Elles proposent un résumé des cartes spéciales.

Placez le **jeton Allie Gator** face visible sur l'un des emplacements ronds prévus du plateau.

Mélangez les **cartes** et formez une pioche face cachée. Révélez 2 cartes et placez-les face visible sur les emplacements prévus à cet effet, sur le plateau. Ce sont vos **cartes Cible**. Les cartes Cible doivent toujours indiquer un **numéro**. Si vous tirez une carte spéciale à cette étape, remélangez-la dans la pioche et révélez une nouvelle carte (et répétez cette étape autant de fois que nécessaire jusqu'à avoir 2 cartes numérotées sur les deux emplacements des cartes Cible).

Chacun d'entre vous tire ensuite **5 cartes** de la pioche pour former sa main. Tenez vos cartes de sorte que les autres ne puissent pas les voir. Voilà, vous pouvez commencer la partie !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en plusieurs manches. Une manche prend fin dès que la pioche est vide. Vous devez effectuer un décompte des points à la fin de chaque manche (voir « Fin d'une manche »).

Pour la première manche, c'est la personne la plus jeune parmi vous qui commence. Jouez ensuite dans le sens horaire.

*Remarque : le sens du jeu va changer au cours de la partie (voir carte spéciale « Changement de sens »). Quand c'est le cas, retournez la carte Flèche pour qu'elle indique le bon sens (horaire ou antihoraire).*

C'est votre tour ? Choisissez **l'une** des options suivantes :

- jouer une **carte numérotée** ;
- jouer une **carte spéciale** et effectuer son action spéciale ;
- **prendre toutes les cartes qui se trouvent sous le jeton Allie Gator** et les placer devant vous : ce sont vos points malus (voir « Se faire croquer : points malus »).

Pour terminer votre tour, piochez de nouvelles cartes pour compléter votre main (vous devez toujours finir votre tour avec 5 cartes en main). C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens indiqué par la carte Flèche.

## VOTRE TOUR EN DÉTAIL

### JOUER UNE CARTE NUMÉROTÉE

Vous souhaitez jouer une carte numérotée ? Placez-la comme sur l'exemple, sous l'une des cartes Cible, c'est-à-dire sur l'une des deux défausses.

Quand vous posez une carte numérotée, vous devez respecter 2 règles :

- Vous ne pouvez jouer une carte numérotée que si sa valeur est **inférieure** à la carte Cible du dessus.
- Si une carte se trouve déjà sur la défausse, placez votre carte numérotée par-dessus, de sorte à la recouvrir. La valeur de votre carte doit être **supérieure** à la carte se trouvant déjà sur la défausse, **mais toujours inférieure à la carte Cible du dessus**. Plus la partie avance, plus il sera compliqué de jouer des cartes numérotées.

*Exemple :*

*Sur la défausse de gauche, vous ne pouvez jouer que la carte 27.*

*Sur la défausse de droite, vous pouvez jouer une carte comprise entre 49 et 64.*

*Vous avez la carte 51 en main et décidez de la jouer sur la défausse de droite.*

*Ensuite, vous tirez une nouvelle carte de la pioche.*



## JOUER UNE CARTE SPÉCIALE

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas jouer de carte numérotée, vous pouvez jouer une carte spéciale à la place. Les cartes spéciales que vous jouez **ne sont pas placées sur les défausses** du plateau : vous les jouez **face visible devant vous**. Elles vous permettent d'effectuer une action pour embêter les autres, mais à la fin de la manche, les cartes spéciales se trouvant devant vous vous rapportent des points malus ! Il existe 4 types de cartes spéciales :



• **Changement de sens** (6 cartes) : lorsque vous jouez cette carte, changez **immédiatement** le sens du jeu. Le joueur suivant est donc celui qui a joué juste avant vous. Pour vous souvenir du sens du jeu, retournez la carte Flèche. Remarque : le joueur suivant peut également choisir de jouer une carte Changement de sens.



• **Vol de carte** (5 cartes) : cet oiseau effronté vous aide à voler une carte. Tirez **au hasard** une carte (face cachée) depuis la main d'un **autre joueur au choix**. La victime pioche aussitôt une nouvelle carte pour remplacer celle qui a été volée.



• **Augmenter une carte Cible** (4 cartes) : lorsque vous jouez cette carte, vous devez également jouer l'une des cartes numérotées de votre main sur **l'une des cartes Cible** pour en augmenter la valeur. La carte que vous jouez doit donc avoir une valeur **plus élevée** que la carte Cible visée. La nouvelle carte devient la carte Cible. L'ancienne carte Cible reste en dessous. Remarque : si vous n'avez pas de carte numérotée permettant d'augmenter la valeur d'une carte Cible, vous ne pouvez pas jouer la carte Augmenter une carte Cible.



• **Le cadeau d'Allie** (3 cartes) : lorsque vous jouez cette carte, vous pouvez prendre une **carte du dessus d'une des défausses** et l'offrir de bon cœur à un adversaire de votre choix. Ce dernier pose ce « cadeau » face visible, devant lui, qui vient s'ajouter à ses points malus. Dans le rare cas où les deux défausses sont vides, vous n'offrez pas de cadeau.

Rappel : placez toujours les cartes spéciales que vous jouez devant vous : elles compteront comme des points malus en fin de manche. Effectuez ensuite l'action correspondante décrite ci-dessus. Si vous jouez une carte spéciale, ne placez pas de carte numérotée sur l'une des défausses ce tour-ci.

### Exemple :

Vous jouez une carte spéciale Augmenter une carte Cible et la placez face visible devant vous, à côté de vos autres points malus. Vous appliquez ensuite immédiatement son effet : vous jouez une carte numérotée de votre main, en l'occurrence la carte 70. Vous pourriez la placer sur n'importe laquelle des 2 cartes Cible (gauche ou droite) pour augmenter la valeur de l'une ou l'autre. Vous décidez de la placer sur celle de gauche. Piochez ensuite 2 nouvelles cartes pour compléter votre main.



## SE FAIRE CROQUER : POINTS MALUS

Si vous **ne pouvez ou ne souhaitez pas jouer de carte numérotée ou de carte spéciale** ce tour-ci, **CROC ! Allie Gator** vous croque ! Prenez **toutes les cartes** se trouvant sous le jeton Allie Gator, c'est-à-dire **une (ou plusieurs) carte Cible ainsi que toutes les cartes numérotées** se trouvant dans la défausse correspondante. **Formez une pile face visible devant vous avec ces cartes : ce sont vos points malus.**

**Déplacez ensuite le jeton Allie Gator** au-dessus de la 2<sup>e</sup> carte Cible : Allie s'est calmée et s'éloigne. Placez ensuite une carte numérotée de votre main sur l'emplacement de carte Cible libre.

*Cas exceptionnel : si vous n'avez aucune carte numérotée dans votre main, placez la 1<sup>re</sup> carte de la pioche sur l'emplacement de carte Cible libre. S'il s'agit d'une carte spéciale, continuez à piocher jusqu'à tirer une carte numérotée.*

## COMPLÉTER VOTRE MAIN

À la fin de votre tour, n'oubliez pas de vérifier votre main et de la compléter si nécessaire, de sorte à avoir **toujours 5 cartes en main**. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens indiqué par la carte Flèche.

## FIN D'UNE MANCHE

Quand la dernière carte de la pioche a été tirée, continuez à jouer jusqu'à ce que l'un d'entre vous ne puisse ou ne souhaite pas jouer de carte. À ce moment-là, le joueur en question prend les points malus qui lui reviennent (voir plus haut, « Se faire croquer : points malus »), puis la manche prend fin. Mettez les cartes qui vous restent en main de côté, elles ne vous serviront plus.

Comptez ensuite le nombre de cartes qui se trouvent **face visible devant vous**. Chaque carte rapporte **1 point malus**, peu importe le type de carte et/ou sa valeur. Ensuite, vous allez avoir besoin de vos compteurs de points :

- Le joueur qui a **le moins de points malus** remporte la manche. Il insère **2 dents**, face grise (I) visible, dans son compteur de points.
- Le **2<sup>e</sup> joueur qui a le moins de points malus** insère **1 dent**, face grise (I) visible, dans son compteur de points.
- Les autres joueurs ne reçoivent rien pour cette manche.



En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de **cartes spéciales** dans sa pile de points malus qui l'emporte. Si cela ne suffit pas à départager les joueurs, ces derniers se partagent la victoire et ajoutent chacun la ou les dents attribuées (2 ou 1, selon leur classement) à leur compteur de points.

Ensuite, mélangez toutes les cartes et commencez une nouvelle manche. La personne ayant gagné la manche précédente commence. Vous commencez dans le sens horaire (pensez à tourner la carte Flèche du bon côté).

## FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que l'un d'entre vous commence à « **montrer les dents** ».

Vos compteurs de points peuvent contenir jusqu'à 3 dents. Si l'un d'entre vous insère sa 3<sup>e</sup> dent dans son compteur de points à la fin d'une manche, il commence à « montrer les dents » et la partie s'arrête. Le joueur en question a réussi à détourner l'attention d'Allie et a souvent trouvé quoi lui mettre sous la dent. Pour le récompenser, Allie lui sourit de toutes ses dents.

Attention : il est possible que l'un d'entre vous remporte 2 dents à la fin d'une manche, alors qu'il n'y a la place que pour 1 dent dans son compteur. Dans ce cas, retournez simplement la dernière dent sur sa face dorée (II). Une dent dorée compte double.



### Qui a gagné ?

Chaque joueur prend son compteur de points et calcule son score « dentaire ».

N'oubliez pas que les dents dorées comptent double (II). Celui ou celle qui a le meilleur score dentaire remporte la victoire et peut afficher son plus grand sourire (de crocodile).

En cas d'égalité, c'est celui ou celle qui a le moins de cartes spéciales dans sa pile de points malus qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## FAIRE DURER LE PLAISIR

Vous souhaitez rallonger la durée des parties ? C'est possible ! Avant de commencer à jouer, mettez-vous d'accord sur un score dentaire à atteindre (sachant qu'avec les dents dorées, vous pouvez atteindre un maximum de 6 points).

## VARIANTE 2 JOUEURS

Pour une partie à 2 joueurs, appliquez les règles ci-dessus avec les modifications suivantes : rangez la carte Flèche dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin. Si l'un d'entre vous joue une carte spéciale Changement de sens, ignorez son effet. À 2 joueurs, cette carte vous permet seulement d'éviter de jouer une carte numérotée, ce qui peut toujours être utile !

À la fin de la manche, le joueur qui possède le moins de points malus obtient 2 dents. L'autre joueur ne reçoit pas de dent.

Remarque : par souci de concision, nous utilisons parfois le mot « joueur » pour désigner toutes les personnes qui jouent à ce jeu, quel que soit leur genre.

Auteur : Klaus Kreowski  
Illustrations : Folko Streese  
Graphisme : Kreativbunker  
Rédaction : Christian Sachseneder  
Développement : Angela Storz  
Relecture : Christian Wöllecke

Édition française : IELLO  
Traduction française : Laura Muller-Thoma  
Relecture française : Robin Leplumey,  
Marie-Laure Faurite

© 2022 KOSMOS  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
© 2023 IELLO pour la version française  
IELLO - 9, avenue des Érables,  
lot 341 - 54180 Heillecourt, France  
www.iello.com  
Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

