

Connor Reid

A brown cartoon cat with a white mask and a top hat is positioned in front of a sign. The sign is rectangular with a red border and yellow lights, hanging from ropes. The text on the sign is in large, bold, black letters.

**LE CLUB  
DES MOUSTACHES**

Un jeu de cartes et de déduction  
pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans

**HABA**<sup>®</sup>

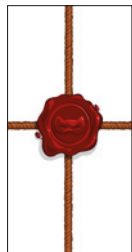
Le rideau se lève ! Le club des moustaches organise LE bal masqué du siècle, et ton nom figure sur la liste des invités ! Démasque les autres joueurs avant qu'ils ne dévoilent ton identité ! Chaque fois qu'un nouveau chat monte sur scène, les indices se multiplient : se pourrait-il qu'un des joueurs se cache derrière un des matous bruns ? Ou peut-être est-ce un chat roux ? Non ! Cette fois tu en es sûr : ce doit être un des chats au pelage rayé !

Bienvenue au théâtre du Club des moustaches !

## CONTENU DU JEU



4 invitations



Verso de l'invitation



1 carte « premier joueur »



4 éventails (= 2 pièces assemblées)



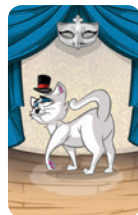
16 masques de chaque couleur (jaune, rouge, vert et violet)



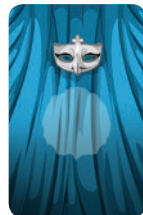
19 cartes « attribut »



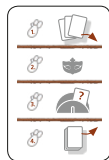
Carte « attribut » (verso)



40 cartes « chat »



Carte « chat » (verso)



4 cartes Infos

Les éventails rentrent dans la boîte une fois assemblés. Vous n'avez donc pas à les démonter pour les ranger.

## LES CARTES « CHAT »

Avant de jouer pour la première fois, observez les cartes « chat » tous ensemble. Chacune d'elles représente un chat ayant 3 ou 4 attributs.

L'invitation répertorie tous les attributs.

### Les poses



Le fonceur bondissant



Le prétentieux qui se pavane



Le boss assis



Le paresseux au repos



Le chat taquin sur le dos

### Les couleurs de pelage



Blanc



Brun



Bleu



Noir



Vert



Jaune



Violet



Rouge

### Les motifs du pelage



Rayé



Tacheté

Le pelage de certains chats n'a pas de motif.

### Les accessoires



Pelote de laine



Cocktail au poisson



Haut-de-forme




Souris

Certains chats n'ont pas d'accessoire.



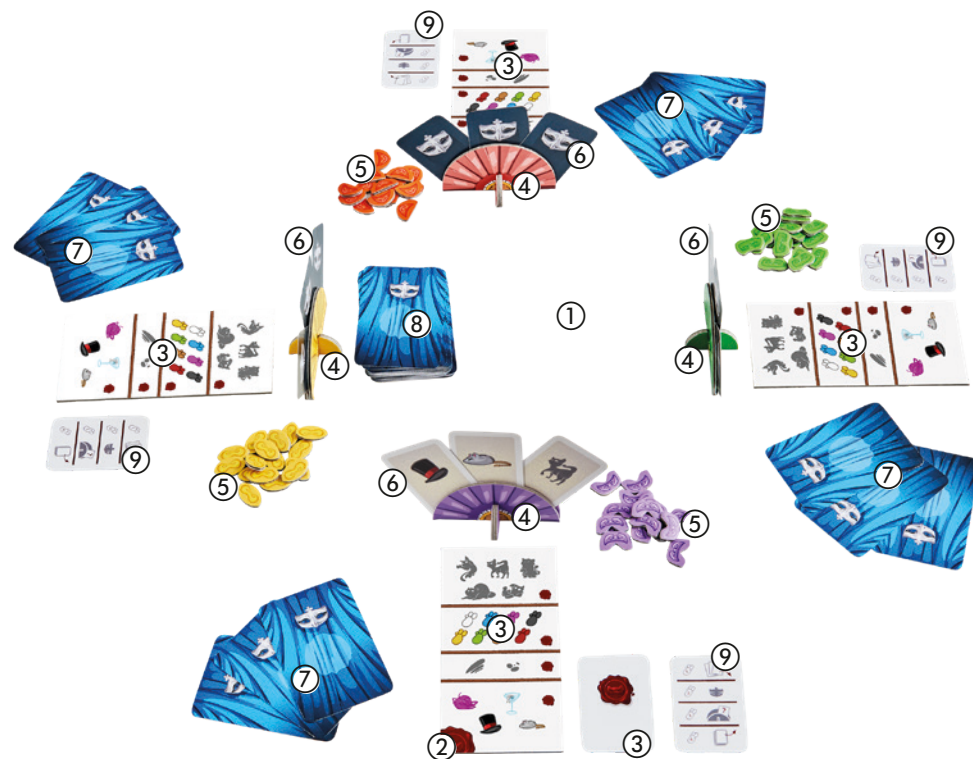
Les petits sceaux rouges indiquent combien de cartes « chat » comportent un attribut donné.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- ① Veillez à laisser suffisamment de place au milieu de la table, car les chats seront toujours plus nombreux à monter sur scène.
- ② Mélangez autant d'invitations qu'il y a de joueurs. Veillez à ce que la carte d'invitation portant le sceau de premier joueur en fasse partie. 
- ③ Distribuez une invitation, face cachée, à chaque joueur. Tous les joueurs retournent ensuite leur invitation sur le recto. Le joueur dont l'invitation porte le sceau de premier joueur reçoit la carte « premier joueur », qu'il pose face visible devant lui.
- ④ Chaque joueur prend un éventail qu'il place devant lui. Il sert de support aux cartes « attribut ».
- ⑤ Chaque joueur prend les 16 tuiles « masque » de la couleur de son éventail.
- ⑥ Mélangez les cartes « attribut » et distribuez-en 3 faces cachées à chaque joueur. Il s'agit des 3 attributs de votre chat. Enfoncez ces cartes dans votre éventail et veillez à ce qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

*Lors de la distribution des cartes « attribut » en début de partie, tu peux évidemment avoir plusieurs cartes d'une même catégorie. N'avez-vous jamais vu de chat bicolore ? Bien sûr que si ! Ton chat est rayé **et** tacheté ? C'est surprenant, mais tout à fait possible !*

- ⑦ Mélangez les cartes « chat » et distribuez-en 3 faces cachées à chaque joueur. Chacun prend les siennes en main à l'abri du regard des autres joueurs.
- ⑧ Avec le reste des cartes « chat », formez une pioche sur la table qui sera accessible par tout le monde.
- ⑨ Chaque joueur reçoit une carte Infos. Elle présente un bref aperçu des différentes étapes du tour d'un joueur.
- ⑩ L'éventuel matériel de jeu restant est replacé dans la boîte.



Préparation de la partie pour 4 joueurs

## DÉROULEMENT DU JEU :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence. Une fois que tout le monde a joué, on commence une nouvelle manche.

### Le tour d'un joueur comprend 4 étapes :

1. Jouer une carte « chat »
2. Placer une tuile « masque »
3. Démasquer une carte « attribut » (en option)
4. Tirer une carte « chat »

#### 1. Jouer une carte « chat »

Choisis une des trois cartes « chat » de ta main et pose-la au milieu de la table de sorte que tout le monde puisse bien la voir.



#### 2. Placer une tuile « masque »

Tous les joueurs (y compris celui qui a posé la carte) vérifient si **au moins un** des attributs de la carte « chat » correspond à l'une de ses cartes « attribut ». Si tel est le cas, les joueurs concernés déposent **un** masque de leur réserve sur la carte « chat ».

#### Attention :

- ◆ tu ne poses **qu'un seul** masque sur la carte « chat », même si plusieurs attributs de la carte « chat » correspondent à tes cartes « attribut ».
- ◆ Posez les masques sur la partie supérieure de la carte pour que le chat reste bien visible par tous les joueurs.



#### 3. Démasquer une carte « attribut » (en option) (1x)

Tu peux passer par cette étape, mais ce n'est pas une obligation.

Tu as la possibilité de tenter de démasquer **un** attribut de ton choix de l'éventail d'**un** joueur de ton choix. Le joueur interrogé doit dire la vérité.

- ◆ **Si tu as bien deviné**, l'attribut est considéré comme démasqué et le joueur interrogé pose la carte « attribut » démasquée sur la table face visible devant son éventail pour que tous les joueurs puissent bien la voir. En plus, tu reçois un masque de la réserve du joueur interrogé.

#### Attention :

au cours des prochains tours, il faudra encore poser une tuile « masque » sur les cartes « chat » dont les attributs correspondent à ceux qui ont été démasqués (étape 2).

- ◆ **Si tu t'es trompé**, tu dois donner au joueur interrogé un masque de ta propre réserve.

Tous les masques reçus restent visibles, mais sont séparés de sa réserve personnelle.



#### 4. Tirer une carte « chat »

Tu tires une nouvelle carte « chat » de la pioche et tu la prends dans ta main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

#### Attention :

pendant toute la durée de la partie, toutes les cartes « chat » jouées et les tuiles « masque » posées restent sur la table à la vue de tous.

### FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès que les 3 attributs d'un joueur ont été démasqués.

Vous terminez la manche en cours. Pendant leur tour, les joueurs restants peuvent **uniquement tenter** de démasquer un attribut (= étape 3 de leur tour seulement).

*On ne joue alors plus de carte « chat », on ne pose plus de tuile « masque » et on ne tire plus de carte « chat ».*

#### Décompte des points

Chaque joueur compte alors ses points :

- ◆ Chaque masque **obtenu** rapporte un point.
- ◆ Chaque attribut **non dévoilé** rapporte un point.



*Exemple : Catherine a un total de 5 points : 4 masques reçus et 1 attribut non démasqué*

Le gagnant est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes « attribut » non démasquées a gagné. S'il y a toujours égalité, ils sont gagnants ex æquo.

*Dans le cas improbable où un joueur viendrait à manquer de tuiles « masque », la partie s'achève aussitôt et on procède immédiatement au décompte des points.*

Auteur : Connor Reid  
Illustration : HOMBRE  
Rédaction : Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2019, Art.-Nr. 305278

