

CROC MIAM



RÈGLES DU JEU



FEDORA
GAMES



DAVID BOREL



HUGO BOREL

BIENVENUE AU CASTING

CROC MIAM

La marque de croquettes Croc Miam organise un casting pour trouver le chat qui deviendra sa prochaine égérie. Vous êtes bien décidé à faire gagner le vôtre, mais votre minet a un peu abusé du ronron et affiche désormais 3 kilos de trop !

Vous n'avez plus le choix, il faut le mettre au régime. Seulement voilà, votre minet a pris goût aux repas gargantuesques et n'aime pas l'exercice.

De plus, vos voisins qui eux aussi participent au concours avec leurs chats ont décidé de mettre des bâtons dans les roues de votre programme de fitness félin.

À vous de lui faire retrouver la ligne avant le grand concours, tout en sabotant les efforts de vos adversaires.



Régimes, kilos superflus et Coups de griffe: choisissez secrètement votre action, annoncez « Miaou ! » quand vous êtes prêt, puis révélez tous vos cartes en même temps.

Un jeu rapide, chaotique et résolument humoristique, où tous les coups sont permis pour devenir le chat le plus svelte !

BUT DU JEU

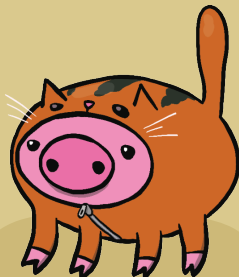
Faites perdre un maximum de Kilos à votre chat avant la fin du 16^e jour.

Si votre chat n'a plus aucune carte Kilo devant lui, vous remportez immédiatement la partie.

Sinon, à la fin du 16^e jour, le joueur dont le chat possède le moins de cartes Kilo remporte le concours Croc Miam.



1 calendrier à spirale couvrant 16 jours



MATÉRIEL



6 CARTES CHAT

Un candidat au casting pour chaque joueur.

CHAMAKASI



les cartes « coup de griffe » sont inn
contre le régime arbre à ci

CHAT PAW-DAWAN



les cartes « coup de griffe » sont inoffensives
contre le régime laser



RÉGIME EXPERIMENTAL



Votre vétérinaire opte p
traitement peu conveni



RÉGIME EAU À VOLONTÉ



S'il n'y a pas d'eau...
Mimét râle?



24 CARTES RÉGIME

6 Régimes différents,
en 4 exemplaires
chacun.



54 CARTES KILO

6 familles de Kilos,
en 9 exemplaires
chacune.



18 CARTES COUP DE GRIFFE

Différentes
illustrations, un même
fonctionnement.



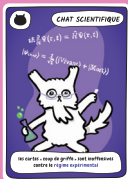
MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit l'un des 6 chats et place sa carte Chat devant lui.

2. Chaque joueur reçoit 3 cartes Kilo de familles différentes et les place face visible devant lui. Elles représentent les 3 kilos en trop de son chat.

3. Mélangez toutes les cartes Kilo restantes avec les cartes Régime et les cartes Coup de griffe.

4. Distribuez 3 cartes à chaque joueur. Chacun les garde en main.



1.

2.

5. Placez les cartes restantes face cachée au centre de la table: elles constituent la pioche.

6. Prévoyez un espace à côté de la pioche pour former la défausse.

7. Placez le calendrier à spirale sur le jour 1.



7.



4.



5.



6.

LE RÉGIME PEUT COMMENCER !

UN TOUR DE JEU

Chaque tour se déroule en plusieurs étapes.

1. COMPLÉTER SA MAIN

Au début du tour, chaque joueur pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main.

Si la pioche est vide, mélangez toute la défausse pour former une nouvelle pioche.



3. MIAOU!

Lorsqu'un joueur a choisi son action, il annonce : « **Miaou!** »

Mais il ne révèle encore rien.

Lorsque tous les joueurs ont miaulé, tout le monde compte ensemble : « **Un... deux... trois!** »

Sur trois, tous les joueurs révèlent et jouent leurs cartes simultanément.

MIAOU!

**Un... deux...
trois!**

2.

CHOISIR SON ACTION

Chaque joueur choisit secrètement l'action qu'il souhaite effectuer. Il peut :



Jouer une carte Régime chez lui pour tenter de faire perdre des Kilos à son propre chat ;

Il est possible de jouer 2 Régimes identiques placés chacun sur une famille différente.

OU



Jouer une carte Kilo chez un autre joueur pour faire grossir son chat.

Il est possible de jouer 2 cartes Kilo en même temps si elles sont du même type !

RÉSOUTDRE



LES CARTES KILO

Les cartes Kilo sont placées devant les joueurs **et regroupées par famille**.

Si un joueur reçoit un Kilo d'un type qu'il ne possède pas encore, il commence simplement une nouvelle famille.

Si plusieurs cartes Kilo du même type sont jouées en même temps, elles rejoignent la même famille.

Plus un chat possède de cartes Kilo, plus il s'éloigne de la victoire.

LES CARTES



LES CARTES RÉGIME

Une carte Régime se joue **sur une seule famille de Kilos** présente devant votre chat.

Si le Régime réussit, toute la famille de Kilos concernée est envoyée dans la défausse.

La carte Régime utilisée est ensuite elle aussi placée dans la défausse.

IMPORTANT : les actions étant simultanées, si un ou plusieurs Kilos sont ajoutés à une famille

au moment même où un Régime est joué sur celle-ci, **ces nouveaux Kilos sont également éliminés par le Régime.**

Si le Régime réussit, toute la famille, y compris les Kilos qui viennent d'être ajoutés, est envoyée dans la défausse.

Si le Régime est annulé par un Coup de griffe, la famille de Kilos reste en place, et la carte Régime est envoyée dans la défausse.

LES COUPS DE GRIFFE



Une fois les actions révélées, commence **la bataille de Coups de griffe**.

N'importe quel joueur peut jouer une carte Coup de griffe **pour s'opposer à l'action de n'importe quel autre joueur, qu'il s'agisse :**

- d'un Régime ;
- ou d'une prise de poids.

Le joueur ciblé peut répondre en jouant à son tour un Coup de griffe.

Un autre joueur peut ensuite intervenir, puis un autre, et ainsi de suite.

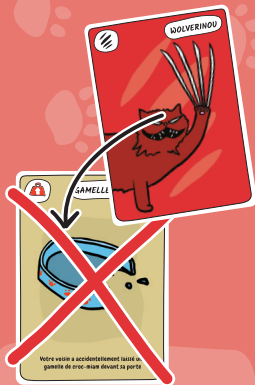
Tous les joueurs peuvent participer à la bataille.

Chaque nouveau Coup de griffe renverse l'effet du précédent :

- le premier Coup de griffe annule l'action ;
- le deuxième annule le premier Coup de griffe : l'action est à nouveau valable ;
- le troisième annule à nouveau l'action ;
- et ainsi de suite.

Lorsque plus personne ne souhaite jouer de Coup de griffe, le dernier Coup de griffe joué détermine l'issue de l'action.

Toutes les cartes Coup de griffe utilisées sont ensuite placées dans la défausse.



SI UN COUP DE GRIFFE EMPÊCHE UNE PRISE DE POIDS

Si un Coup de griffe empêche un joueur de donner des Kilos à un adversaire, la ou les cartes Kilo concernées sont envoyées dans la défausse.



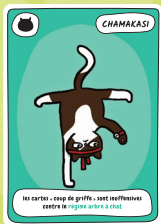
SI UN COUP DE GRIFFE EMPÊCHE UN RÉGIME

Si un Coup de griffe réussit à annuler un Régime, la famille de Kilos visée reste devant le joueur.

La carte Régime et toutes les cartes Coup de griffe utilisées sont envoyées dans la défausse

L'IMMUNITÉ DES CHATS

Chaque chat possède une immunité particulière : les cartes Coup de griffe sont sans effet contre un certain type de Régime.

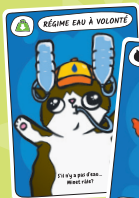
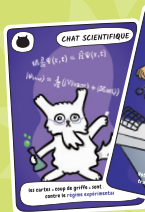
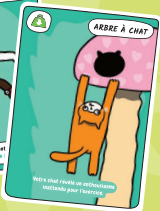
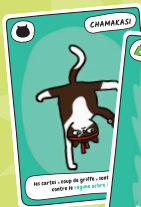


Si un adversaire tente malgré tout de jouer un Coup de griffe contre ce Régime, celui-ci est sans effet et le Régime réussit normalement.

En plus, l'attaquant est pénalisé: il doit récupérer devant son propre chat toute la famille de Kilos éliminée par le Régime.

Par exemple, les **Coups de griffe** sont **inoffensifs** contre le Régime Arbre à chat lorsqu'il est joué par Chamakasi.

La carte Régime et la carte Coup de griffe sont ensuite placées dans la défausse.



FIN DU TOUR

Lorsque toutes les actions et toutes les batailles de **Coups de griffe** ont été résolues, **tournez une page du calendrier** pour passer au jour suivant.

Un nouveau tour commence.

Chaque joueur complète à nouveau sa main jusqu'à avoir 3 cartes.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de deux manières.

VICTOIRE IMMÉDIATE

Dès qu'un joueur n'a plus aucune carte Kilo devant lui, son chat a retrouvé la ligne !

Il remporte immédiatement la partie.

LE CONCOURS

Si personne n'a réussi à éliminer tous ses Kilos, la partie se poursuit jusqu'à la fin du 16^e jour.

Le casting Croc Miam a alors lieu.

Chaque joueur compte le nombre de cartes Kilo encore présentes devant son chat.



Le joueur qui possède le moins de cartes Kilo remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés disputent un tour supplémentaire.

S'ils sont toujours à égalité, ils continuent à jouer des tours supplémentaires jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

AUTEUR & ILLUSTRATEUR



David Borel

David aime les jeux: de carte, vidéo, de plateau, de mots et avec ses chats. Mais David est aussi un ingénieur de formation, donc il aime démonter les choses pour comprendre comment elles fonctionnent. La suite logique était évidente: créer un jeu pour expérimenter ses mécaniques.

Hugo Borel

Réalisateur et illustrateur, Hugo Borel conçoit animations en stop motion et dessins animés, en passant par la musique. Autodidacte, il apprend sur internet à manier les différents outils dont il se servira pour créer son livre pour enfant «TAPER», ses projets d'animation telles que «Gagner c'est bien, perdre ça craint», «Gringo et Botte», et maintenant... «Croc Miam» !



Remerciements

Nous remercions toutes celles et ceux qui ont contribué à la naissance de ce jeu, et en particulier nos valeureux testeurs : Fanny, Laurent, Benoit, Jeanne, Jérémie, Jean, Noam, Audrey, Robin, Seb (2x), Lilé, Théodore, Vincent et surtout Chloé et Arthur qui ont contribué à finaliser les mécaniques du jeu. Merci aussi à tous les chats qui ont inspiré nos vies: Newton, Shaq, Tout Gris, Garrigue, Framboise, Outa, Neko et Pomme-2.



La fondation de Fedora Games est avant tout une histoire profondément humaine, portée par un désir constant de partage. Nous nous efforçons de mettre en valeur le talent d'auteurs et illustrateurs suisses, tout en cultivant, au fil du temps, de belles rencontres empreintes d'humanité et de créativité, avec le soin et l'attention aux détails qui caractérisent notre démarche.

Dans ce projet de maison d'édition, il y a également la volonté de partager cette passion à travers divers ateliers ludiques et créatifs, agissant comme un moteur social, un objet culturel et un support éducatif et thérapeutique. Rejoignez-nous dans cette belle aventure, où créativité, convivialité et passion sont les maîtres mots.

Fedora Games : Inspire – Create – Connect

**N'HÉSITEZ PAS À VOUS ABONNEZ
À NOTRE NEWSLETTER ET À NOUS CONTACTER POUR TOUTE QUESTION.**

DAVID AMARAL, JOËL FERRARI & VINCENT BOURGEOIS
WWW.FEDORAGAMES.CH
INFO@FEDORAGAMES.CH



UN TOUR EN 7 ÉTAPES

1. Piochez jusqu'à avoir **3 cartes** en main.
2. Choisissez secrètement un **Régime** chez vous ou un **Kilo** chez un adversaire.
3. Quand vous êtes prêt, annoncez «**Miaou !**»
4. **À trois**, révélez toutes les actions simultanément.
5. Jouez les **Coups de griffe** et laissez la bataille se résoudre.
6. Résolvez les Régimes, les Kilos et les éventuelles immunités.
7. Tournez le **calendrier** et commencez le jour suivant.

