



Cédric NH

Émilie Goulet

# PATOUCHE



**Matériel**  
 -55 cartes (33 cartes Moutons, 22 cartes Patou) ;  
 -1 jeton Loup ;  
 -3 dés spéciaux ;  
 -un feuillet de règles.

3 à 5 joueurs | à partir de 7 ans | environ 15 mn

Dans Patou'che, chaque joueur incarne un berger qui rêve d'avoir le plus grand troupeau de moutons. Mais attention au loup qui rôde ! Lui aussi aime bien les moutons, et comme ils ont peur de lui, ils s'enfuient ! Afin d'empêcher que leurs moutons ne se perdent dans la montagne, les joueurs peuvent compter sur leurs fidèles chiens de berger : les patous.

## But du jeu

Le but du jeu est d'être le joueur avec le plus de cartes Mouton à la fin de la partie.

## La partie commence !

En début de partie, trier les cartes Mouton et les cartes Patou en 2 piles distinctes, liséré jaune face visible (cf. ci-contre). Les placer au centre de la table.

Le plus jeune joueur commence, il reçoit les 3 dés et place le jeton Loup sur la face jaune devant lui. Ce joueur peut lancer jusqu'à 3 fois les dés. Il est obligé de conserver au moins 1 dé après chaque lancer. Un dé conservé ne peut pas être relancé.

Une fois que le résultat des dés convient au joueur, ou après 3 lancers maximum, l'action de chaque dé est appliquée.

Vient ensuite le tour du joueur suivant dans le sens horaire.



La pile de Moutons et la pile de Patous, liséré jaune visible.

## Actions des dés

**Note : On effectue toujours l'action Loup en premier !**



### La face Loup

Le Loup se déplace d'un joueur vers la gauche. Ce joueur défausse autant de cartes Mouton non protégées par une carte Patou que le nombre de Loup sur les dés. Les cartes ainsi défaussées sont remises sous le paquet de cartes Mouton.



### La face Patou

Le joueur prend autant de cartes Patou que le nombre de Patous visibles sur les dés et les place devant lui, soit au-dessous d'une carte Mouton déjà présente, soit à côté d'une autre carte Patou s'il n'y a pas de carte Mouton à protéger.

Si le paquet de cartes Patou est vide, ils sont pris chez un des joueurs qui en a le plus.



### La face Mouton

Le joueur prend autant de cartes Mouton que le nombre de Moutons visibles sur les dés, et les place devant lui, soit au-dessus d'une carte Patou déjà présente pour être protégé, soit à côté des autres cartes Mouton déjà présentes devant le joueur.



**Rappel : une carte Patou protège une seule carte Mouton !**

## Exemple d'un tour de jeu



Le joueur jette les dés. Résultat :

- a) 1 Loup,
- b) 1 Mouton,
- c) 1 Patou.



- a) Le Loup se déplace d'un joueur vers la gauche.



- b) Le joueur pioche une carte Mouton.



- c) Le joueur pioche une carte Patou.

Les cartes sont ajoutées à droite dans la continuité de la fresque : les Moutons en haut, les Patous en dessous.



## Fin de partie

Dès qu'un joueur possède 6 cartes Mouton, chacun des autres joueurs rejoue une dernière fois.

Le joueur **avec le plus de cartes Mouton** est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui avec le moins de cartes Patou qui gagne.



## Variante pour Bergers expérimentés



Une fois les règles de base maîtrisées, cette variante permet d'avoir plus de challenge dans les parties. Le premier joueur commence avec le jeton Loup, sur la face rouge, devant lui (cela permet juste d'indiquer que l'on joue avec les règles bergers expérimentés). Au moment de réaliser les actions de leur dés, les joueurs devront **choisir entre deux possibilités pour chaque dé** :



### La face Loup

- Appliquer la règle de base,
- Déplacer le Loup d'autant de joueurs vers la gauche que le nombre de faces Loup et défausser une seule carte Mouton chez le joueur où s'arrête le Loup.

Le joueur qui déplace le Loup choisit la ou les cartes Mouton non protégées qui sont mises en fuite par le Loup.



### La face Patou

- Prendre une carte Patou sans la retourner et appliquer la règle de base.
- Retourner la carte Patou et si c'est une carte Patou Spécial, appliquer son effet (voir les effets des cartes Patou Spécial plus bas).



### La face Mouton

- Prendre une carte Mouton sans la retourner et appliquer la règle de base.
- Retourner la carte et ainsi prendre le risque de récupérer une carte Mouton contenant entre 4 et 0 Moutons (la carte Agneau comptant pour zéro).

#### Répartition des dos de cartes Mouton :

Agneau (x4) (compte pour 0 Mouton),  
1 Mouton (x8), 2 Moutons (x9),  
3 Moutons (x8), 4 Moutons (x4)



#### Attention :

- Une carte Patou ne peut plus être déplacée une fois qu'elle garde une carte Mouton.
- Une carte Mouton ne peut plus être déplacée ou prise une fois qu'elle est gardée par un Patou.

## Effets des cartes Patou Spécial

Les cartes Patou Spécial se placent comme les cartes Patou !



### Le Super Patou (x2)

Il est tellement rapide qu'il peut protéger deux cartes Mouton en même temps. Posez cette carte à cheval en dessous de 2 cartes Mouton (déjà présentes ou à venir) !



### Le Bélier (x4)

Trop fort, il protège une carte Mouton comme une carte Patou, et en plus il compte comme un Mouton à la fin de la partie!



### Le Patou fatigué (x4)

Oooh! Cette carte ne protège pas les Moutons du dessus... Un Loup peut donc faire fuir ces Moutons !



### Le Loup déguisé en mouton (x2)

S'il se retrouve sous une carte Mouton, les deux cartes sont immédiatement défaussées. Sinon, il reste en jeu jusqu'à l'arrivée de la prochaine carte Mouton placée au-dessus de lui et les deux cartes sont alors défaussées. Les cartes défaussées sont remises sous leur paquet respectif.

## Fin de partie

Dès qu'un joueur possède 6 cartes Mouton, chacun des autres joueurs rejoue une dernière fois. C'est le joueur avec le **plus de Moutons sur l'ensemble de ses cartes** qui est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui avec le moins de cartes Patou qui gagne.



## Mode coopératif

**Préparation** : Constituer un paquet de cartes Mouton comprenant 5 cartes Mouton par joueur.

**Déroulement** : Le mode coopératif se joue de la même manière que la version normale. Dans ce mode, tous les joueurs sont ensemble contre le Loup. Lorsque le Loup fait fuir les Moutons, les cartes Mouton sont conservées par le Loup au lieu d'être remises dans le paquet.

Tous les joueurs perdent dès que le Loup a accumulé 4 cartes Mouton en mode très facile, 3 cartes Mouton en mode facile, ou 2 cartes Mouton en mode difficile.

Tous les joueurs gagnent dès que le paquet de cartes Mouton est vide.

**Attention** : Le mode coopératif n'est pas compatible avec la variante berger expérimenté.



## Un petit mot de l'auteur...

"Patou'che ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui sans Alister et Maïwenn, mes enfants, qui ont joué un nombre incalculable de parties depuis les débuts du projet. Je les remercie tout particulièrement pour leur entrain à jouer encore et encore avec leur papa. Merci aux joueurs du Ludocafé de Dolus d'Oléron et tout particulièrement à Dan, ainsi qu'au public des nombreux festivals où Patou'che a été présenté. C'est durant ces festivals que la rencontre avec la team Oka Luda a eu lieu et que notre relation s'est tissée. Merci à eux d'avoir cru à Patou'che dès les premières versions du jeu. Merci à mon épouse Virginie pour sa compréhension de ma passion ludique et du temps que j'y consacre. Ma dernière pensée est pour mon père..." - Cédric NH



www.okaluda.fr