

Si un joueur **ne peut pas respecter la contrainte**, suivez ces étapes :

- 1 Le joueur qui crée la contrainte reçoit un bonus en prenant la carte du sommet de la pioche et l'ajoute à sa main. Le bonus s'applique seulement une fois pour chaque contrainte créée.
Note: Ce joueur peut avoir temporairement plus de 5 cartes en main (voir "Refaire sa main de cartes" page 9).
- 2 Ensuite le joueur qui ne peut pas respecter la contrainte passe son tour : il retourne face cachée la carte du sommet de sa pile personnelle et **peut** changer une carte de sa main. Il place la carte à échanger sous la pioche et prend celle du sommet qu'il ajoute à sa main. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple

Le tour revient à Lily. Elle n'a pas de carte plus basse que 18. Jonah prend une carte bonus de la pioche dans sa main. Ensuite Lily retourne face cachée la carte du sommet de sa pile. Elle décide d'échanger la carte 52. Elle met cette carte sous la pioche et prend la carte du sommet.

Elle récupère la carte 48.



7

Si tous les joueurs ont passé et que le tour revient au joueur qui a créé la contrainte, il doit :

- 1 Retourner face cachée la carte du sommet de sa pile personnelle;
- 2 Jouer une carte ou un groupe de cartes de son choix sur sa pile personnelle.

Exemple

Max est le suivant. Il doit jouer une carte plus petite que 18, pour respecter la contrainte donnée par Jonah. Il ne peut pas le faire, donc il retourne la carte du sommet de sa pile personnelle, mais décide de ne pas changer de carte et de simplement passer. (Jonah ne gagne pas un nouveau bonus.) Maintenant, c'est à nouveau au tour de Jonah. Il retourne la carte du sommet de sa pile personnelle et peut jouer une carte ou un groupe de cartes de sa main.



8

② REFAIRE SA MAIN DE CARTES

Si le joueur actif a moins de 5 cartes en main, il prend des cartes de la pioche jusqu'à en avoir 5 dans sa main.

Dans le cas où la pioche est vide, le joueur ne refait pas sa main.

FIN DU JEU

Le jeu se termine de 2 manières :

- 1 Quand un joueur pose **un groupe de 5 cartes**, il **gagne immédiatement** le jeu !
- 2 Quand un joueur n'a plus de cartes en main **ET** qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, alors tous les **autres** joueurs jouent un dernier tour. Après cela, tous les joueurs comptent leurs points pour déterminer le gagnant.

SCORE

Comptez vos points de la manière suivante :

- ★ 1 point pour chaque carte de votre pile personnelle.
- ★ 4 points pour chaque carte de votre pile bonus.
- ★ Chaque carte encore dans votre main vous fait perdre 1 point.

Le joueur avec le plus de points gagne le jeu. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes dans sa pile Bonus gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

9

Auteur : Bernard Cabarrou
Illustrations : Isgerd Var, Marina Chulkova, Alyona Rychagova
Cheffe du département éditorial : Anastasia Durova
Cheffe de projet : Anastasia Gubanova
Correctrice : Margarita Natashina
Mise en page : Anna Medvedeva
Responsable de production : Kristina Balakirova

Remerciements particuliers :
Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova, Gaëtan Beaujanot

RED CAT
Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014,
Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am
©2025 All rights reserved.

Lubee

Lubee Edition
Square de la Paix d'Angleur 28
4031 Angleur
BELGIQUE
info@lubee-edition.com
www.lubee-edition.com
©2025 Tous droits réservés.

10



BUT DU JEU

Dans " Discat ", les joueurs doivent accumuler autant de cartes que possible dans leur pile personnelle en y déposant des cartes de leur main tout en respectant des contraintes. Ils peuvent déposer une carte à la fois ou un groupe de cartes. Attention, les cartes dans leur pile ne donnent pas seulement des points de victoire, elles imposent aussi des contraintes aux autres joueurs pendant la partie.

MISE EN PLACE

1 En fonction du nombre de joueurs, rangez les cartes suivantes dans la boîte :

2 joueurs	Cartes 51–90
3 joueurs	Cartes 61–90
4 joueurs	Cartes 71–90
5 joueurs	Cartes 81–90
6 joueurs	Gardez toutes les cartes

- 2 Mélangez les cartes restantes et donnez-en 5, faces cachées, à chaque joueur. C'est votre main de départ.
- 3 Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la face cachée au milieu de la table.

Le joueur qui a caressé un chat en dernier devient le premier joueur.

TOUR DE JEU

Le premier joueur commence la partie et devient le joueur actif. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de leur tour, les joueurs effectuent les actions suivantes :

- 1 Jouer une carte ou un groupe de cartes
- ET
- 2 Refaire leur main de cartes

1 JOUER UNE CARTE OU UN GROUPE DE CARTES

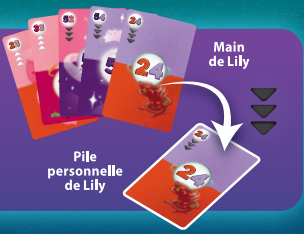
Au début du jeu, le premier joueur place **une** carte, face visible, devant lui dans sa pile personnelle et annonce son numéro et la contrainte à haute voix pour le joueur suivant.

Cartes et contraintes

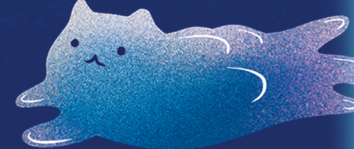
- Chaque carte a un **nombre unique allant de 01 à 90**. Le nombre de la carte est indiqué au centre et dans le coin supérieur gauche.
- Chaque carte est divisée en **deux couleurs** : la couleur du haut symbolise le deuxième chiffre (l'unité), celle du bas représente le premier chiffre (la dizaine)
- Sur chaque carte, il y a des flèches blanches qui pointent vers le haut ou des flèches noires qui pointent vers le bas sous le nombre en haut à gauche. Ces flèches donnent la **contrainte**. Cela signifie que le joueur suivant doit jouer une carte avec une valeur supérieure (si les flèches pointent vers le haut) ou inférieure (si les flèchent pointent vers le bas).

Exemple

Lily, la première joueuse, dépose la carte 24 et dit : "Moins de 24!" Max, le joueur suivant, doit jouer une carte de 01 à 23.



Le joueur suivant doit jouer **une ou plusieurs cartes en même temps** en les combinant en un **groupe**. Dans ce cas, seulement la dernière carte placée sur le sommet de la pile personnelle doit respecter la contrainte, les autres cartes peuvent l'ignorer.



Comment créer un groupe de cartes

Un groupe de cartes est composé de cartes **avec le même premier ou deuxième chiffre**.

Exemples

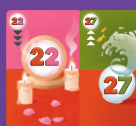
Max a les cartes suivantes dans sa main : 22-27-37-41-47



Il peut former les groupes suivants :



41 + 47 les cartes ont le 1er chiffre en commun (4).



22 + 27 les cartes ont le 1er chiffre en commun (2).



37 + 27 + 47 les cartes ont le 2ème chiffre en commun (7).

Max décide de jouer un groupe de cartes (22 et 27) et les dépose sur sa pile personnelle. Il place la carte 22 au sommet parce qu'elle respecte la contrainte (moins de 24). Sur cette carte, les flèches noires pointent vers le bas, donc Jonah, le joueur suivant, doit jouer une carte ou un groupe de cartes respectant la contrainte (plus bas que 22).

Le Groupe Bonus

Si un joueur joue un **groupe de 4 cartes**, il prend la dernière carte du groupe qu'il vient de jouer, la tourne à 90° et la place face cachée à côté de sa pile personnelle. C'est sa **pile bonus**. A la fin du jeu, chaque carte rapporte 4 points.

IMPORTANT: si un joueur dépose un groupe de 5 cartes, il gagne immédiatement le jeu!

Exemple

Jonah doit jouer une carte plus basse que 22. Il a un groupe de cartes avec le 2ème chiffre identique "8". Une seule carte respecte la contrainte, Jonah la place au sommet : 28-38-58-18. Comme c'est un groupe de 4 cartes, Jonah prend la dernière carte du groupe (carte 28) et la place face cachée dans sa pile bonus — cette carte lui rapportera 4 points bonus. Il dépose toutes les autres cartes du groupe dans sa pile personnelle avec la carte 18 au sommet.

