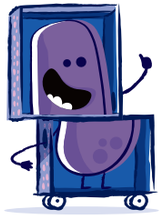
Because POTATOES

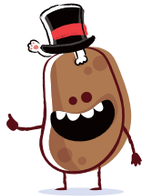
CONTENU

64 CARTES
4 catégories de **patates** avec leurs 3 accessoires + 1 notice

BUT DU JEU
Remporter un maximum de patates



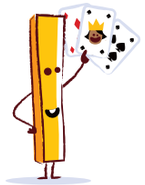
ABRA PATATA



CHAPO TATO



PATA TAPOIL



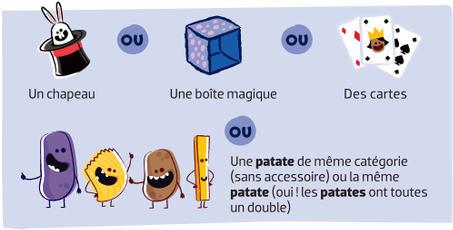
FRIT' AS

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes. Distribuez 3 cartes à chaque joueur, retournez une carte face visible qui sera votre **patate de départ** et laissez la pioche face cachée.

LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence puis son voisin de gauche et ainsi de suite. Il place l'une de ses 3 **patates** à côté de la **patate** de départ. Cette **patate** doit contenir au moins un **point commun** avec la précédente **patate** posée :



Il peut aussi placer une deuxième **patate**, cette fois-ci à côté de la dernière **patate** posée, puis une troisième en suivant les mêmes conditions de placement (avoir au moins un **point commun**). Il pioche ensuite le nombre de **patates** qu'il lui manque afin d'avoir toujours 3 **patates** en main.

C'est au joueur suivant de continuer la ligne de **patates**, face visible, et ainsi de suite pour les joueurs suivants. Il est possible d'effectuer des "virages" avec les cartes ou plusieurs lignes pour gagner de la place sur la table.
Le joueur qui parvient à placer une **patate** qui n'a plus aucun **point commun** avec la "**patate** de départ" crie :

"Because POTATOES"

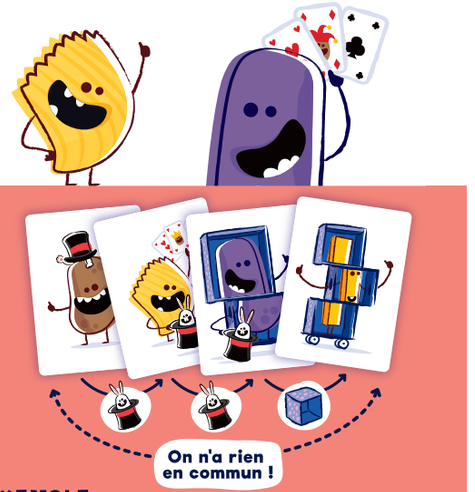
... et remporte toutes les **patates** posées jusqu'ici sur la table, face visible. Il les pose devant lui en tas, face cachée.
Si par contre, il s'est trompé, c'est le joueur placé à sa gauche qui gagne le pli. Le joueur situé à gauche du gagnant du tour pioche une **patate** et la pose face visible : c'est la nouvelle **patate** de départ du second tour. Il commence à jouer et pose des **patates** s'il le peut puis pioche les **patates** nécessaires pour refaire sa main... et ainsi de suite jusqu'à épuisement de la pioche.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui a le plus de **patates** (cartes) dans sa cagnotte gagne la partie.

Because POTATOES





EXEMPLE

La **patate** de départ est la **patate** dorée avec le chapeau et la dernière la frite coupée dans la boîte magique.
Ces 2 **patates** n'ont plus aucun **point commun** entre elles : ni accessoire, ni catégorie de patate. À chaque paire de patates, le **point commun** a été le chapeau puis la boîte magique. **C'est donc gagné pour celui qui a posé la frite coupée dans la boîte magique !**

PARFOIS, ON SE POSE DES QUESTIONS... VOICI QUELQUES SOLUTIONS BIEN UTILES...

✔ Lorsqu'un joueur ne peut placer aucune de ses **patates** sur la table, il défausse l'une de ses **patates** (c'est-à-dire qu'il la met à côté de la pioche, face cachée), en pioche une autre pour la remplacer et passe son tour (même s'il a pioché une **patate** qu'il pouvait placer).
Celui qui remportera la ligne de patates remportera aussi les cartes défaussées.

✔ Lorsqu'une **patate** est nue (sans accessoire), il faut poser à ses côtés une **patate** de même catégorie nue (= son double) ou une **patate** de même catégorie avec accessoire(s).
La nudité n'est pas considérée comme un point commun (tel un accessoire) pour 2 **patates** de catégories différentes.

EXEMPLE



Une chips totalement nue est posée, il n'est pas possible de poser une **patate** dorée totalement nue. Il faut poser une chips totalement nue (son double donc) ou une chips avec un ou plusieurs accessoires (chapeau, boîte magique...)

✔ Si un joueur s'aperçoit que la **patate** qu'il a posée sans crier :

"BecausePOTATOES"

aurait pu lui faire gagner le pli et qu'un autre joueur a déjà posé une **patate**, tant pis pour lui, c'est trop tard ! Le tour continue comme si de rien n'était. Mais si la **patate** n'a pas été posée, il peut encore gagner en criant :

"BecausePOTATOES"

✔ Lorsque la pioche est épuisée, on continue avec les **patates** en main. Si la pioche est épuisée juste après un tour, il n'y a donc plus de première **patate** à poser. Le joueur dont c'est le tour, s'il a des **patates** en main, en choisit une et la place en tant que première patate de ligne. Il peut continuer à placer d'autres **patates** s'il le peut et le désire. S'il n'a plus de **patates**, c'est le joueur suivant qui placera la première **patate**, et ainsi de suite... Si le jeu est bloqué, la partie est terminée.

LES VARIANTES
POUR CEUX QUI VEULENT PLUS DE FOUS RIRES

1. LA GROSSE PILE

SE JOUE EN "GROSSE PILE" FACE VISIBLE

Au lieu d'aligner les **patates** les unes à côté des autres, entassez-les les unes sur les autres y compris la **patate** de départ, face visible, en nommant les accessoires à chaque carte posée. Il faut donc se souvenir de la première **patate** et des accessoires posés pour pouvoir être le dernier à poser la **patate** sans point commun. Préparez votre mémoire...

2. L'ANNONCE

SE JOUE EN "GROSSE PILE" FACE VISIBLE

Le vainqueur de la partie précédente désigne un accessoire (chapeau, cartes ou boîte magique). Dès que 3 **patates** (quelle que soit la catégorie) ayant cet accessoire, et uniquement cet accessoire, ont été posées, un des joueurs peut crier le **"nom de scène de la patate*"** !

***Exemples :**
"CHAPO TATO" si l'accessoire est un chapeau
"ABRA PATATA" si l'accessoire est une boîte magique
"FRIT' AS" si elle a des cartes en main
ou "PATA TAPOIL" si elle nue.

Les joueurs vérifient en regardant les **patates** de la pile s'il existe bien ces 3 **patates** avec le fameux (et unique) accessoire.
Si c'est correct, le gagnant remporte la pile complète. Sinon, il laisse ses 3 **patates** à côté de la pile et ne joue plus jusqu'à la fin du tour. Le tour continue et le nouveau gagnant remportera la pile de **patates** et les 3 **patates** mises de côté. Le perdant piochera pour refaire sa main de 3 **patates** et le tour suivant commencera.

3. TOUT PAREIL

SE JOUE EN "GROSSE PILE" FACE VISIBLE — OU EN LIGNE FACE VISIBLE

Si un joueur a une patate identique (et uniquement) à celle qui vient d'être posée sur la table, il la pose le plus vite possible. Le tour s'arrête et il remporte le pli.



widyka!

Suivez notre actualité

Et découvrez notre site WIDYKA avec des vidéos qui vous expliquent tous nos jeux !!!

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France

Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France

WDK
REFERENCE A2504242
BECAUSE POTATOES MAGIQUE
WDK GROUPE PARTNER
Node Park Touraine
90 rue Guglielmo Marconi
37310 Tauxigny - France

www.wdkpartner.com
sav@wdkpartner.com
Marque déposée
N° de lot : WDKPE20251EMF

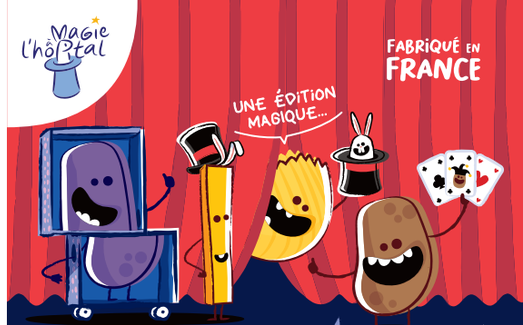
Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian, illustré par Marie Cottu

www.widyka.com

Attention ! 0-3

Magie l'hôPtal

FABRIQUÉ EN FRANCE



Because POTATOES

VENEZ VOIR LA DÉMO DU JEU !

6+ ans | 2-8 joueurs | 5 à 10 min

widyka!