



Apprendre
les règles
en 5 minutes



CONTEXTE

Le **CHIPATSU** est une technique ancestrale consistant à maîtriser ses sphincters pour gagner en sérénité. Mais vos adversaires feront tout pour que vous lâchiez prise

BUT DU JEU

Dans **CHIPATSU**, faites monter la Pression en évitant les **seuils critiques** qui vous feront perdre en Maîtrise.

Le premier joueur qui perd le contrôle entraînera peut-être les autres avec lui, trop pressés d'en finir...

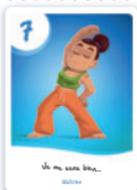
Parmi ceux qui auront sauvé leur dignité, celui qui montre le plus de Maîtrise gagne la partie !

MATÉRIEL



76 cartes Pression

Elles servent à faire monter ou descendre la Pression commune à tous les joueurs, c'est-à-dire l'envie irrépressible de relâcher ses sphincters. Certaines cartes ont un pouvoir spécial inscrit dessus.



24 cartes Maîtrise (double face)

Elles représentent la Maîtrise de votre corps. Le **7** représente une Maîtrise totale de vos flux internes. Plus ce chiffre diminue, plus vous perdez le contrôle. Lorsqu'il atteint **0**... c'est l'explosion !



2 cartes Seuils (double face)

La première sert à évaluer la conséquence des Seuils de Pression sur la Maîtrise des joueurs. La seconde sert à évaluer l'état des toilettes en fin de partie (oui, vous avez bien lu).

2 Dés



MISE EN PLACE

- Donnez à chaque joueur 1 série de 4 cartes Maîtrise numérotées de 0 à 7 (recto-verso).
Empilez-les par ordre croissant (1 en-dessous, puis 3, 5 et 7 au-dessus).
C'est votre compteur individuel de Maîtrise.



Compteur de Maîtrise

- Chaque joueur reçoit 4 cartes Pression dans sa main (il peut les regarder mais les cache aux autres joueurs).
Le reste devient la pioche commune, face cachée. À côté, les joueurs poseront une carte par tour face visible pour former la pile commune de Pression.
- Le joueur qui est allé aux toilettes en dernier commence la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est constituée des tours des joueurs.
La Pression démarre à 0 et monte progressivement grâce aux cartes Pression jouées par les joueurs.
Visez les seuils 50 et 80. Évitez les seuils critiques 31, 61 et 91.

1. Jouer une carte

À votre tour, jouez une carte Pression de votre main, face visible sur la pile commune (à côté de la pioche) pour faire évoluer la Pression.

- Si c'est une carte avec une cuvette de WC, ajoutez ou déduisez la valeur de la carte à la Pression commune. **Annoncez la nouvelle valeur de Pression à haute voix** (vous pouvez aussi tenir les comptes sur une feuille). Par exemple, si le joueur précédent a annoncé 20 et que vous jouez une carte de valeur +3, vous devez annoncer 23 à votre tour.
- Si c'est une carte spéciale, annoncez la Pression puis appliquez son effet.
- Si la Pression atteint ou dépasse un seuil (31, 50, 61, 80 ou 91), votre Maîtrise évolue.

2. Atteindre ou dépasser un seuil critique : 31, 61 et 91

- Lorsque vous jouez **une autre carte que +0** et que la Pression atteint ou dépasse 31, 61 ou 91, perdez respectivement 1, 2 ou 3 niveaux de Maîtrise sur votre compteur individuel.
Votre Maîtrise diminue ainsi progressivement de 7 à 0. Faites en sorte de ne pas être le premier à atteindre 0 !
Quand vous changez de carte Maîtrise, vous pouvez lire à haute voix son texte d'ambiance...

Pioche

Pile Pression



Seuils critiques	
91	1 st fois... -3 Maîtrise !
80	1 st fois... -2 Maîtrise !
61	1 st fois... -2 Maîtrise !
50	1 st fois... -1 Maîtrise !
31	1 st fois... -1 Maîtrise !

Seuils critiques

FIN DE MANCHE : Si vous atteignez ou dépassez le seuil critique de 91, vous déclenchez la fin de la manche. Si personne n'explose (compteur de Maîtrise qui tombe à 0), rejouez une nouvelle manche : mélangez toutes les cartes Pression, distribuez-en 4 à chaque joueur et constituez la pioche commune face cachée comme lors de la mise en place. **LES COMPTEURS DE MAÎTRISE NE BOUGENT PAS !**
C'est le joueur qui a déclenché le seuil critique 91 qui relance la manche suivante. La Pression repart à 0.

3. Seuils de Répît : 50 et 80

Lorsque vous jouez **une autre carte que +0** et que la Pression atteint **précisément 50 ou 80**, vous avez un Répît pour tenter de reprendre le contrôle de vos sphincters. Lancez un dé :

- Si le résultat est **supérieur** à votre niveau de Maîtrise actuel, vous récupérez 1 niveau de Maîtrise.

Ajustez votre compte de Maîtrise. Par exemple, pour passer de 4 à 5, retournez la carte 4 sur la face 5.

- Si le résultat est **inférieur ou égal** à votre niveau de Maîtrise, rien ne se passe.

La persévérance n'est pas forcément la clé du contrôle...



Question : La Pression atteint 50 et le joueur qui a atteint ce palier bénéficie donc d'un Répît.

Si un autre joueur joue une carte +0 pour maintenir la Pression à 50, bénéficie-t-il aussi d'un Répît ?

NON. On ne peut bénéficier d'un Répît que lorsqu'on joue une carte qui modifie la Pression (qu'elle l'augmente ou la diminue) pour atteindre exactement les paliers de 50 ou 80.

4. Piocher jusqu'à 4 cartes Pression

Après avoir joué votre tour, piochez une (ou plusieurs) carte(s) pour avoir 4 cartes en main.

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la pile Pression pour former une nouvelle pioche.

Continuez le comptage de la Pression là où elle était avant de mélanger (ne repartez pas de 0).

5. Joueur suivant

La partie continue dans le même sens (horaire ou anti-horaire en fonction des cartes **DEMI-TOUR !** jouées).

Le joueur suivant joue son tour en ajoutant une carte de sa main à la Pression commune, et ainsi de suite.

FIN DE PARTIE

- Enchaînez les manches jusqu'à ce qu'un joueur voit son niveau de Maîtrise tomber à 0. Il est alors éliminé et déclenche la fin de la partie. Quelqu'un vient de perdre toute dignité, il n'a pas pu se retenir...

- Les autres joueurs peuvent enfin aller aux toilettes. Mais attention à ne pas relâcher sa concentration, cela peut être dangereux de se détendre trop vite après des moments pareils !

Pour finir la partie, les joueurs non éliminés lancent à tour de rôle les 2 dés, en font la somme, et ajustent leur Maîtrise en fonction du résultat sur la carte de Fin de partie.

Résultat de la somme des deux dés

2 C'est le drame ! Vous perdez **7** niveaux de Maîtrise !

3 Pas de chance ! Vous perdez **3** niveaux de Maîtrise !

4 Dommage ! Vous perdez **2** niveaux de Maîtrise !

5 Ohhh... Vous perdez **1** niveau de Maîtrise !

6~12 Bravo, vous avez sauvé votre dignité !

Le joueur qui a le niveau de Maîtrise le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Question : Je perds 1 de Maîtrise car j'ai atteint le seuil critique de 31. Un autre joueur joue une carte -10 et fait tomber la Pression à 21. Si un autre joueur la fait remonter au-dessus de 30, est-ce que lui aussi diminue sa Maîtrise de 1 ? OUI. Si la Pression redescend en dessous de 31 ou 61, le prochain seuil critique redevient respectivement 31 ou 61 (le seuil 91 n'est pas concerné car il met fin à la manche en cours). Le joueur qui repasse par un seuil critique perd de la Maîtrise en fonction de ce seuil (1 pour 31, 2 pour 61).



VARIANTES

- Retirer les cartes puissantes

Certaines cartes du jeu, comme **Un petit tour dans les buissons ?** et **Mais si, on est pareils !** peuvent radicalement modifier la partie. Vous pouvez les retirer si vous pensez qu'elles apportent trop de chaos. Vous pouvez aussi ignorer le tirage des 2 dés sur la carte de **Fin de partie**, qui rajoute au hasard.

- Nouvelle fonction de SEUIL CRITIQUE !

Vous pouvez décider d'un commun accord que la carte **SEUIL CRITIQUE !** reste dangereuse tant qu'on la garde en main. Pour chaque carte **SEUIL CRITIQUE !** dans votre main en fin de partie (après l'élimination d'un joueur), retirez 2 à la somme de votre lancer de dés (minimum 2) lors du calcul de **Fin de partie**. Il serait de bon ton de s'en débarrasser avant le drame...



- Accélérer la partie

Si vous jouez avec beaucoup de débutants, pour simplifier le jeu (même si cela réduit les tactiques possibles), vous pouvez retirer les cartes **Mais si, on est pareils !**, **Un petit tour dans les buissons ?**, **Suspens !**, **On serre les sphincters !**, **Pousse-toi de là !**, **PERSÉVÉRANCE !** et **On est potes, HEIN ?**.

CRÉDITS

Concepteur : のーべー (King's Court)

Illustrateur : Gyom

Responsable produit : 中村孝司 (Small Light Inc.)

Chef de projet pour la version française : Simon Gervasi

Illustration de couverture : Igor Polouchine

Traduction : Cécile Delaroue

Relecture : Jessica Roser

Maquette : Julien Bès



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

🌐 <http://www.broadwaygames.com.hk>
✉ bw-hk@longshore.com.hk
☎ Tel: +852 23631998



Origames

52 avenue Pierre Semard
94200, Ivry sur Seine
🌐 <https://www.origames.fr>

📘 @PlayOrigames 📷 @Origames_Official 📺 /JEUORIGAMES

Fabriqué en Chine. Copyright © 2023 Origames pour la version française. Tous droits réservés.
Copyright © 2023 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved. © 2017 Small Light Inc. All Rights Reserved.