

# Hats





# Hats



You have an invitation at 5 pm at the Mad Hatter's garden.  
The table is ready, the cookies taste like buttery heaven,  
and the tea is strong and spicy.

*More sugar?*

The Mad Hatter gives you a bizarre look. "Yes pl..."

*Time's up!*

He interrupts you.

Sugar, cookies, and millions of hats fly everywhere. Tea spills all over the tablecloth as he proceeds with a huge smile on his face.

*It's time to play a game!*



In Hats, two to four players compete to acquire the most outstanding hats by exchanging cards in hand with cards on the tea table board. Each card exchange influences how each hat is scored. Naturally, at the end of the game, the player with the highest score will be declared the maddest.

## Languages

This rulebook is also available in several other languages on our website.

<https://thundergryph.com/rulebooks>

**Game Design:** Gabriele Bubola

**Illustrator:** Paolo Voto

**Publisher:** ThunderGryph Games

**Product Manager:** Gonzalo Aguirre Bisi

**Art direction, editing:** Pierpaolo Paoletti

**Graphics:** Daniel Tosco

**Mockups:** Erick Tosco

**Rulebook Editor:** Keith Matejka

**Thanks to the Support of:**

Cristina Bisi, Cristina Aguirre, Veronica Emer,

Luis González and Matteo Lispi

**Web Site:** [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)



Developed by ThunderGryph Games under license from studiogiochi.

The game was a finalist from Premio Archimede 2018.

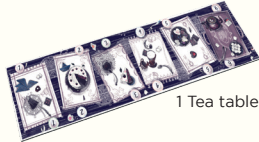
# Menu



1 Non-edible but visually delicious chocolate chip cookie



1 Dry-erase Marker



1 Tea table board



1 Scoring napkin

# Setup

- 1 Place the tea table board in reach of all players.
- 2 Place the scoring napkin face down on the table and place the chocolate chip cookie on top of it.
- 3 Shuffle all hat cards to form the draw deck and place it face down next to the tea table board.  
**In a 2-player game, remove all hat cards of two different types from the game. In a 3 or 4-player game, use all hat cards.**
- 4 Draw hat cards from the draw deck and place them face up to fill each of the six spaces of the tea table board.  
**In a 2-player game, only fill in the first five spaces. In a 3 or 4-player, game fill all six spaces.**
- 5 The player that most recently ate a cookie starts the game.
- 6 The starting player deals nine hat cards to each player. These cards are kept a secret!



# Gameplay



Each player takes their turn by performing one of the following two actions:

## 1 Exchange Hats

Play a single card from their hand face up and exchange it with one from the tea table board while respecting the following conditions:

- Both the played and exchanged cards are of the same type.
- Or
- The number on the played card is higher than the number being exchanged on the tea table board.

Add the card exchanged from the tea table board to the player's collection by placing it face up in front of them.

**Important: Players can only exchange cards with the tea table board. Cards cannot be exchanged among players.**

## 2 Create a Black Hat

Play a single card face down in front of them to add it to their collection. This is considered a black hat. Each black hat in a player's collection at the end of the game is worth one point.

**OPTIONAL ACTION:** At any time during their turn, a player may discard a single card of their choice to draw a new one from the draw deck. Discarded cards go face down near the draw deck. If the deck runs out, shuffle the cards in the discard pile to form a new draw deck.

## WHEN PLAYING WITH FOUR PLAYERS

Follow the normal rules with the following change: Players play in teams of two. Sit at the table so each player's partner is sitting across from them and they have an opponent on each side.

**New optional action: Instead of discarding and drawing from the draw deck, at any time during their turn, a player may exchange a single card face down with their partner.**

Players may freely talk about what to exchange, but cannot say the specific type, color, or number of the cards.



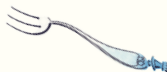
# Scoring



The game ends after all players have played eight cards. Each player reveals the final card in their hand as their "favorite hat" type. If there are two or more hat cards on the tea table board of the same type, find the hat card of that type with



the lowest position on the tea table board and keep it face up, while turning all other cards of that type face down. Use the scoring napkin to help calculate final scores in each of the three categories:



### HAT COLLECTION

Players earn points for the hat cards in their collection based on the position of the matching type on the tea table board. For example, if there is a red card in the third position on the tea table board, each red card in the player's collection is worth three points. Players receive one point for each black hat in front of them. All face down cards on the tea table board do not award points. Hat cards in a player's collection without a matching card showing on the tea table board do not award points.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$



### FAVORITE HAT

Players gain points equal to the sum of all cards in their collection that match the type of their "favorite hat" minus the value of the final card in their hand. The final card in a player's hand does not count as being part of the collection. This score can be a negative value.



$$6 + 5 - 2 = 9$$



### LAST COOKIE

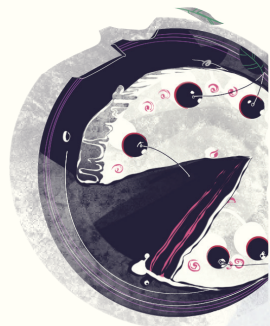
There is only one cookie left at the table. Players compete for the cookie by having the most different types of hat cards in their collection. Black hats count as a type. During the game, pass the cookie to the player who has the most different types of hat cards. In case of a tie, the player with the lowest value hat card in their collection of the tied players gets the cookie. In case of a further tie, compare the second lowest, third lowest and so on until the cookie holder is declared. The chocolate chip cookie is worth five points at the end of the game.



The player with the most points wins the game. In case of a tie, the player with the most black hats in their collection wins the game. In case of a further tie, the player that has the cookie wins.

### 4 PLAYER SCORING

Calculate the score for each player. Then sum the team's total by adding up the score of each team member.



# Hats



Du bist um fünf Uhr nachmittags im Garten des verrückten Hutmachers eingeladen. Der Tisch ist gedeckt, die Kekse schmecken himmlisch nach Butter, der Tee ist stark und würzig.

## Noch Zucker?

Der verrückte Hutmacher wirft dir einen skurrilen Blick zu. „Ja, ger...“

## Die Zeit ist um!

Er fällt dir ins Wort.

Überall fliegen Zucker, Kekse und Millionen von Hüten herum. Tee ergießt sich über die gesamte Tischdecke, als er grinsend fortfährt.

## Zeit für ein Spiel!



Bei Hats wetteifern zwei bis vier Spieler darum, die außergewöhnlichsten Hüte zu ergattern, indem sie ihre Handkarten gegen Karten auf dem Teetisch tauschen. Jeder Kartentausch beeinflusst die Wertung aller Hüte. Am Ende wird natürlich der Spieler mit den meisten Punkten zum Verrücktesten erklärt.

## Sprachen

Dieses Regelwerk ist auf unserer Website auch in anderen Sprachen verfügbar.

<https://thundergryph.com/rulebooks>

**Game Design:** Gabriele Bubola  
**Illustrator:** Paolo Voto  
**Publisher:** ThunderGryph Games  
**Product Manager:** Gonzalo Aguirre Bisi  
**Art direction, editing:** Pierpaolo Paoletti  
**German Translation:** Matthias Leo Weibel  
**Graphics:** Daniel Tosco

**Mockups:** Erick Tosco  
**Rulebook Editor:** Keith Matejka  
**Thanks to the Support of:**  
Cristina Bisi, Cristina Aguirre, Veronica Emer,  
Luis González und Matteo Lispi  
**Web Site:** [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)



Developed by ThunderGryph Games under license from studiogiochi.  
The game was a finalist from Premio Archimede 2018.





# Spielablauf



Die Spieler sind reihum am Zug und führen dabei jeweils eine der folgenden zwei Aktionen durch:

## 1 Hüte tauschen

Spielt eine Einzelkarte aus eurer Hand offen aus und tauscht sie gegen eine Karte von der Teetischplatte. Es gelten die folgenden Bedingungen:

- **Gespielte und getauschte Karte gehören zum selben Typ.**

**Oder**

- **Die Zahl auf der gespielten Karte ist höher als die auf der getauschten Karte der Teetischplatte.**

Der Spieler fügt die getauschte Karte von der Teetischplatte seiner Sammlung hinzu, indem er sie offen vor sich legt.

**Wichtig: Man darf nur Karten mit der Teetischplatte tauschen. Die Spieler dürfen keine Karten untereinander tauschen.**

## 2 Einen Schwarzen Hut erschaffen

Der Spieler legt eine Einzelkarte verdeckt vor sich aus, um sie zu seiner Sammlung hinzuzufügen. Sie gilt nun als Schwarzer Hut. Jeder Schwarze Hut in der Sammlung eines Spielers ist am Ende einen Punkt wert.

**OPTIONALE AKTION:** Ein Spieler darf jederzeit in seinem Zug eine beliebige Einzelkarte abwerfen, um eine neue Karte vom Nachziehstapel zu ziehen. Abgeworfene Karten werden verdeckt neben dem Nachziehstapel abgelegt. Ist der Stapel leer, mischt ihr den Abwurfstapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

## BEIM SPIEL ZU VIERT

Spielt nach den normalen Regeln, jedoch mit folgender Änderung: Die Spieler bilden Zweierteams. Setzt euch so an den Tisch, dass Partner einander schräg gegenüber sitzen, sodass jeder zwischen zwei Gegnern sitzt.

**Neue optionale Aktion: Anstelle des Abwerfens und Nachziehens darf ein Spieler jederzeit in seinem Zug eine Einzelkarte verdeckt mit seinem Partner tauschen.**

Die Spieler dürfen besprechen, was sie tauschen möchten, dürfen jedoch den Typ, die Farbe oder die Zahl der Karten nicht benennen.



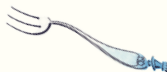
# Wertung



Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler acht Karten gespielt hat. Jeder Spieler zeigt seine letzte Handkarte als „Lieblingshut“-Typ. Falls auf der Teetischplatte zwei oder mehr Hut-Karten desselben Typs liegen, lässt von ihnen nur



diejenige mit der niedrigsten Position offen liegen. Dreht die anderen Karten dieses Typs auf die Rückseite. Verwendet die Punkte-Serviette, um die Abschlusspunkte in den drei Kategorien zu berechnen:



### HUTSAMMLUNG

Die Spieler erhalten Punkte für die Hut-Karten in ihrer Sammlung abhängig von der Position des entsprechenden Typs auf der Teetischplatte. Beispiel: Liegt eine rote Karte auf der dritten Position der Teetischplatte, dann ist jede rote Karte in der Sammlung eines Spielers drei Punkte wert. Für jeden eigenen Schwarzen Hut erhält ein Spieler einen Punkt. Verdeckte Karten auf der Teetischplatte bringen keine Punkte. Hut-Karten in einer Sammlung, denen keine aufgedeckten Karten auf der Teetischplatte entsprechen, bringen keine Punkte.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$



### LIEBLINGSHUT

Für seinen „Lieblingshut“ erhält ein Spieler so viele Punkte, wie die Summe aller Karten des entsprechenden Typs in seiner Sammlung ergibt – minus den Wert der Abschlusskarte. Die Abschlusskarte selbst zählt nicht zur Sammlung. Das Ergebnis kann einen negativen Wert annehmen.



$$6 + 5 - 2 = 9$$

### LETZTER KEKS

Es ist nur ein einziger Keks auf dem Tisch übrig. Die Spieler wetteifern um den Keks, indem sie zählen, wer die meisten verschiedenen Hut-Kartentypen in der Sammlung hat. Während des Spiels wird der Keks dem Spieler mit den meisten verschiedenen Typen gegeben. Bei Gleichstand erhält der Spieler den Keks, der den niedrigsten Kartenwert in seiner Sammlung hat. Herrscht dann noch Gleichstand, vergleicht man den zweitniedrigsten Wert, dann den drittniedrigsten und so weiter, bis der Keksesitzer bestimmt wurde. Der Chocolate Chip Cookie zählt am Spielende fünf Punkte.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Keks hat.

### WERTUNG BEIM SPIEL ZU VIERT

Errechnet die Punktzahl für jeden Spieler. Dann bildet je Team die Summe aus den Punkten der Mitglieder.



# Hats



Has recibido una invitación para acudir al jardín del Sombrero Loco a las 5 de la tarde. La mesa está puesta, las galletas saben a mantequilla celestial y el té es muy especiado y fuerte.

*¿Más azúcar?*

El Sombrero Loco te mira raro. «Sí, por fav...»

*¡Se acabó el tiempo!*

Te interrumpe. Azúcar, galletas y millones de sombreros salen volando por los aires. Hay té derramado por el mantel mientras él continúa hablando con una enorme sonrisa de oreja a oreja.

*¡Es hora de jugar a un juego!*



En Hats, entre dos y cuatro jugadores compiten por obtener los sombreros más extravagantes intercambiando cartas de su mano por cartas de la mesa de té. Cada intercambio de cartas afecta a cómo se puntúa cada sombrero. Obviamente el jugador con más puntos al final de la partida será declarado el más loco.

## Idiomas

Este reglamento también se encuentra disponible en otros idiomas en la página web de Thundergryph.

<https://thundergryph.com/rulebooks>

**Autor:** Gabriele Bubola  
**Ilustrador:** Paolo Voto  
**Editorial:** ThunderGryph Games  
**Dirección:** Gonzalo Aguirre Bisi  
**Dirección de arte y edición:** Pierpaolo Paoletti

**Diseño gráfico:** Daniel Tosco  
**Miniaturas:** Erick Tosco  
**Edición del reglamento:** Keith Matejka  
**Agradecimientos:** Cristina Bisi, Cristina Aguirre, Veronica Emer, Luis González y Matteo Lispi

**Web:** [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)  
**Edición en español:** TCG Factory  
**Editor:** Gonzalo Pastor  
**Traducción:** Hi-Fi Words  
**Web:** [juegos.tcgfactory.com](http://juegos.tcgfactory.com)



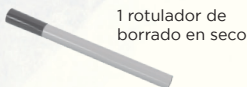
Desarrollado por ThunderGryph Games bajo licencia de studiogiochi. Este juego fue finalista del Premio Archimede 2018.

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - [support@thundergryph.com](mailto:support@thundergryph.com)

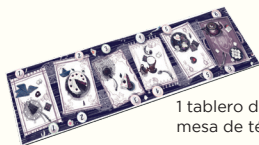
# Componentes



1 galleta con pepitas de chocolate no comestible, pero de aspecto delicioso



1 rotulador de borrado en seco



1 tablero de mesa de té



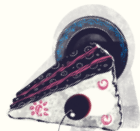
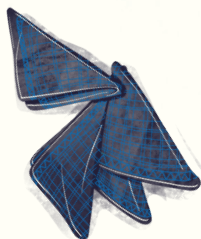
1 servilleta de puntuación



42 cartas de sombrero de 7 tipos distintos

# Preparación de la partida

- 1 Coloca la mesa de té al alcance de todos los jugadores.
- 2 Coloca la servilleta de puntuación bocabajo sobre la mesa y sitúa la galleta encima de ella.
- 3 Baraja todas las cartas de sombrero para crear el mazo de robo y colócalo bocabajo junto a la mesa de té.  
**En partidas de 2 jugadores, retira todas las cartas de sombrero de dos tipos del mazo. En partidas de 3 o 4 jugadores utiliza todas las cartas de sombrero.**
- 4 Roba cartas de sombrero del mazo y colócalas bocarriba sobre la mesa de té hasta completar los seis espacios disponibles.  
**En partidas de 2 jugadores completa solo los cinco primeros espacios. En partidas de 3 o 4 jugadores completa los seis espacios.**
- 5 El último jugador en haber comido una galleta juega primero.
- 6 El jugador inicial reparte 9 cartas de sombrero a cada jugador. No se deben mostrar las cartas.



# Desarrollo de la partida



En su turno, cada jugador puede realizar una de las siguientes dos acciones:

## 1 Intercambiar sombreros

Juega una sola carta de tu mano bocarriba e intercámbiala por una de la mesa de té respetando las siguientes condiciones:

- **Ambas cartas deben ser del mismo tipo.**

**O bien**

- **El número de tu carta debe ser superior al de la carta intercambiada de la mesa de té.**

Añade la carta obtenida de la mesa de té a tu colección colocándola sobre la mesa frente a ti.

**Importante: Los jugadores solo pueden intercambiar cartas con la mesa de té. No pueden intercambiar cartas unos con otros.**

## 2 Crear un sombrero negro

Juega una sola carta frente a ti bocabajo y añádela a tu colección. Esta carta se considera un sombrero negro. Cada sombrero negro en tu colección suma 1 punto al final de la partida.

**ACCIÓN OPCIONAL:** En cualquier momento de tu turno puedes descartar una sola carta de tu mano para robar una nueva del mazo. Las cartas descartadas se colocan bocabajo junto al mazo formando la pila de descarte. Si se agotan las cartas del mazo, baraja las de la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

## PARTIDAS CON 4 JUGADORES

Se aplican las mismas reglas con los siguientes cambios: la partida se juega por equipos de 2 jugadores. Sentaos en la mesa de manera que cada jugador tenga enfrente a su compañero de equipo y un oponente a cada lado.

**Nueva acción opcional: En vez de descartar y robar del mazo, en cualquier momento de tu turno puedes intercambiar una sola carta bocabajo con tu compañero.**

Los jugadores pueden comentar en alto lo que quieren intercambiar, pero no pueden mencionar el tipo, el color ni el número específico de esas cartas.



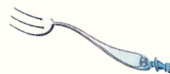
## Puntuación



La partida termina cuando todos los jugadores hayan jugado ocho cartas. Cada jugador muestra la última carta de su mano que se considera su tipo de «sombrero favorito». Si hay dos o más cartas de sombrero del mismo tipo en la mesa de té, localiza



la carta de ese tipo que ocupe la posición más baja en la mesa de té, déjala bocarriba y dale la vuelta a las demás cartas de ese mismo tipo. Utiliza la servilleta de puntuación para calcular la puntuación final en cada una de las tres categorías:



### LA COLECCIÓN DE SOMBREROS

Los jugadores ganan puntos por los sombreros en su colección según la posición de la carta del mismo tipo en la mesa de té. Por ejemplo, si hay una carta roja en la tercera posición de la mesa de té, cada carta roja de tu colección suma 3 puntos. Obtienes 1 punto por cada sombrero negro que tengas delante. Las cartas bocabajo de la mesa de té no se tienen en cuenta al puntuar. Los sombreros de tu colección que no coincidan con el tipo de ninguna carta de la mesa de té no suman ningún punto.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$



### EL SOMBRERO FAVORITO

Los jugadores ganan una cantidad de puntos igual a la suma de todas sus cartas de sombrero que coincidan con el tipo de su «sombrero favorito» menos el valor de la última carta de su mano. La última carta de tu mano no cuenta como parte de tu colección de sombreros. La puntuación obtenida puede ser un valor negativo.

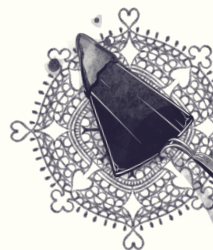


$$6 + 5 - 2 = 9$$



### LA ÚLTIMA GALLETA

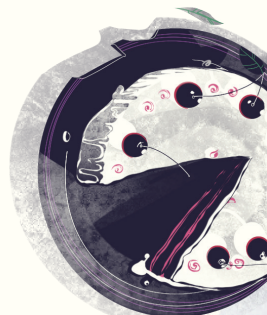
Solo queda una galleta en la mesa. Los jugadores compiten por ella en función de quién tenga el mayor número de tipos distintos de sombrero. Los sombreros negros cuentan como un tipo. Durante la partida, entrega la galleta al jugador con más tipos distintos de sombrero. En caso de empate, el jugador empatado con el sombrero de menor valor en su colección se lleva la galleta. Si el empate persiste, se compara la segunda carta de menor valor, la tercera y así sucesivamente hasta que se resuelva el empate. La galleta vale 5 puntos al final de la partida.



El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado con más sombreros negros en su colección gana la partida. Si persiste el empate, el jugador empatado que tenga la galleta gana.

### PUNTUACIÓN CON 4 JUGADORES

Calcula la puntuación de cada jugador por separado. Luego calcula el total del equipo sumando el resultado de cada miembro de ese equipo.



# Hats



C'est l'heure du thé ! Le Chapelier Fou vous attend. La table est dressée, les cookies ont un délicat goût de beurre, le thé exhale un parfum puissant et épicé.

*Encore un peu de sucre ?*

Le Chapelier Fou vous fixe d'un œil curieux. « Oui, volon... »

*Pas le temps !*

Il vous coupe. Autour de vous, le sucre, les cookies et des millions de chapeaux tournoient dans les airs. Du thé se renverse sur la nappe et un sourire malicieux illumine le visage du Chapelier.

*Il est temps de jouer à un jeu !*



Dans Hats, collectionnez les chapeaux les plus délirants ! Échangez judicieusement vos cartes, mais attention car chaque échange chamboule la façon dont les points sont décomptés en fin de partie.

*Préparez-vous à un moment de folie !*

## Langues

Ce livret de règles est également disponible dans d'autres langues sur notre site web :

[www.thundergryph.com/rulebooks](http://www.thundergryph.com/rulebooks)

**Auteur :** Gabriele Bubola

**Illustrateur :** Paolo Voto

**Éditeur :** ThunderGryph Games

**Responsable produit :** Gonzalo Aguirre Bisi

**Direction artistique :** Pierpaolo Paoletti

**Graphismes :** Daniel Tosco

**Maquette :** Erick Tosco

**Adaptation France :** Matthieu Clamot

**L'équipe remercie chaleureusement :**

Cristina Bisi, Cristina Aguirre, Veronica Emer,

Luis González et Matteo Lispi

**Web Site :** [www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)



Développé par ThunderGryph Games sous licence Studiogiochi

Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - [support@thundergryph.com](mailto:support@thundergryph.com)

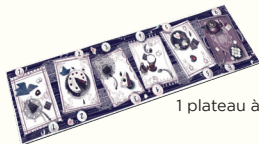
# Menu



1 cookie aux pépites de chocolat (visuellement exquis, quoique non comestible)



1 marqueur effaçable



1 plateau à thé



1 serviette pour le décompte



42 cartes Chapeau de 7 types différents

# Mise en place

- 1 Disposez le plateau à thé au milieu des joueurs.
  - 2 Placez la serviette sur la table (face "tableau" cachée). Déposez-y le cookie aux pépites de chocolat.
  - 3 Mélangez les cartes Chapeau et posez-les faces cachées près du plateau à thé. Elles constituent la pioche.
- Dans une partie à deux joueurs, retirez du jeu toutes les cartes de 2 types. À 3 ou 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.**
- 4 Tirez des cartes Chapeau de la pioche de façon à remplir les emplacements du plateau à thé.  
**À 2 joueurs, ne complétez que les 5 premiers emplacements. Dans une partie à 3-4 joueurs, complétez les 6 emplacements.**
  - 5 Le dernier à avoir dégusté un cookie est désigné premier joueur.
  - 6 Le premier joueur distribue 9 cartes Chapeau à chaque joueur. Ne dévoilez pas vos cartes aux autres joueurs!





# Déroulement



Lors de son tour, chaque joueur réalise l'une des deux actions suivantes :

## 1 Échange de chapeaux

Le joueur échange **une** carte de sa main avec **une** carte du plateau. La carte est posée face visible. Une des conditions suivantes doit être respectée :

- **Les deux cartes échangées sont du même type (de la même couleur).**

**Ou**

- **Le chiffre figurant sur la carte posée par le joueur est plus élevé que le chiffre figurant sur la carte qu'il prend sur le plateau à thé.**

La carte ainsi récupérée par le joueur est posée face visible devant lui. Elle fait désormais partie de sa collection.

**Important : Les cartes peuvent seulement être échangées à partir du plateau à thé.**

## 2 Création d'un chapeau noir

Le joueur pose **une** carte face cachée devant lui pour l'ajouter à sa collection. Cette carte est considérée comme un chapeau noir. En fin de partie, chaque chapeau noir dans la collection d'un joueur vaut un point.

**ACTION FACULTATIVE :** À tout moment pendant son tour, un joueur peut défausser **une** carte de son choix et la remplacer par la première de la pioche. Les cartes défaussées sont placées faces cachées près de la pioche. Si la pioche est épuisée, reconstituez-la en mélangeant la défausse.

## DANS UNE PARTIE À QUATRE JOUEURS

La règle est identique, si ce n'est que les joueurs forment des équipes de deux. Installez-vous autour de la table de façon à créer une alternance entre les équipes (chacun doit être assis entre deux adversaires).

**Nouvelle action facultative : Au lieu de défausser une carte pour en tirer une depuis la pioche, un joueur peut – à tout moment pendant son tour – échanger une carte face cachée avec son coéquipier.**

Les joueurs peuvent parler de l'échange, mais en aucune manière indiquer le type, la couleur ou la valeur des cartes à échanger.



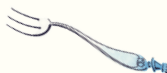
# Décompte



La partie se termine après que tous les joueurs ont joué 8 cartes. Chaque joueur révèle la dernière carte de sa main : il s'agit de son type de **chapeau préféré**. Ensuite, si plusieurs cartes du même type figurent sur le plateau à thé,



retournez toutes les cartes de ce type à l'exception de celle occupant l'emplacement dont la valeur est la plus basse. Utilisez enfin la serviette de score pour calculer les résultats des joueurs dans chacune des catégories :



### COLLECTION DE CHAPEAUX

Les joueurs gagnent des points pour chaque carte de leur collection, selon la position de la carte de ce type sur le plateau. Par exemple, si une carte rouge figure sur l'emplacement correspondant au chiffre 3, chaque carte rouge dans la collection d'un joueur lui rapporte 3 points. Chaque chapeau noir rapporte 1 point. Les cartes faces cachées sur le plateau à thé ne rapportent aucun point. Les cartes dont le type n'est pas présent sur le plateau ne rapportent aucun point.



$$3 + 0 + 0 + 5 + 5 + 0 + 0 + 1 = 14$$



### CHAPEAU PRÉFÉRÉ

Additionnez les valeurs des cartes de votre collection correspondant à votre type de chapeau préféré. Ôtez la valeur de la carte restant dans votre main pour obtenir le score de cette catégorie (il peut être négatif). La carte restant dans votre main ne fait pas partie de votre collection.

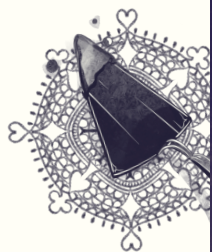


$$6 + 5 - 2 = 9$$



### COOKIE

Il n'y a qu'un cookie sur la table. Pour obtenir ce cookie, cumulez le plus de types de cartes différents dans votre collection. Les chapeaux noirs comptent comme un type. Tout au long de la partie, faites passer le cookie au joueur dont la collection compte le plus de types de cartes. En cas d'égalité, le joueur concerné possédant dans sa collection la carte dont la valeur est la plus basse s'empare du cookie. Si l'égalité persiste, comparez la valeur de la deuxième carte la plus basse, puis la troisième, ... jusqu'à pouvoir trancher. Le cookie octroie 5 points à son détenteur en fin de partie.



Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de chapeaux noirs dans sa collection l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire va au détenteur du cookie.

### DÉCOMPTE FINAL À 4 JOUEURS

Calculez le score de chaque joueur. Additionnez les résultats des membres d'une équipe pour obtenir le score final de cette équipe.







---

[www.thundergryph.com](http://www.thundergryph.com)

© 2022 ThunderGryph Games, All rights reserved.