

auteur: Jeffrey D. Allers
illustrations: Maciej Szymanowicz

CATY MINI

CONTENU

4 plateaux de jeu



4 bobines

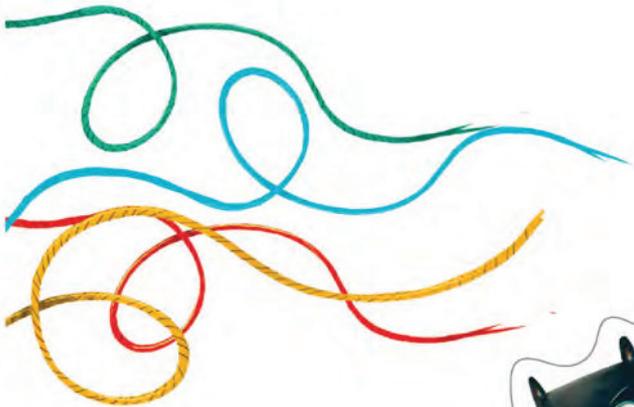


50 Jetons jouet

(5 dans chacune des 10 couleurs, avec les valeurs suivantes dans chaque couleur: 2,2,3,3,4)



4 ficelles



20 Tuiles meuble (5 dans chacune des 4 couleurs)



1 Marqueur de premier joueur



BUT DU JEU

Les chats courent de meuble en meuble en suivant la pelote qui se déroule. En jouant astucieusement vos tuiles meubles, vous pouvez choisir vers quel meuble les chats se dirigent. Plus votre chat croise de jouets, plus vous gagnez de points !

MISE EN PLACE

! Avant la première partie, vous devez faire un nœud aux deux extrémités de chaque fil.



- A** Chaque joueur prend un **plateau de jeu** et le place devant lui.
- B** Prenez au hasard **1 tuile meuble** de n'importe quelle couleur et placez-la **face visible** au milieu de la table.
- C** Séparez les autres tuiles meuble en fonction de leur couleur. Chaque pile doit être mélangée et placée face cachée.
- D** Chaque joueur prend au hasard un certain nombre de tuiles meubles. Les joueurs ne doivent pas les montrer aux autres.
2 joueurs, prenez 7 tuiles chacun. 1 meuble de chaque pile et 3 meubles provenant de 3 piles différentes de votre choix.
3 joueurs, prenez 5 tuiles chacun. 1 meuble de chaque pile et 1 meuble provenant d'une des piles de votre choix.
4 joueurs, prenez 4 tuiles chacun. 1 meuble de chaque pile.
 Les meubles restants sont placés dans la boîte **sans en prendre connaissance**.
- E** Chaque joueur choisit une ficelle et l'enroule sur la bobine de la même couleur.
- F** Chaque joueur place une extrémité de sa ficelle sur son plateau dans une des deux encoches de son choix, entourant le meuble représenté sur la tuile placée au centre de la table (**B**). Les nœuds doivent être placés en-dessous des plateaux.
- G** Si vous jouez à **2 joueurs**, retirez au hasard 2 jetons jouet de chaque type et rangez-les dans la boîte.
 Si vous jouez à **3 joueurs**, retirez au hasard 1 jeton jouet de chaque type et rangez-les dans la boîte.
 Placez les jouets restants en 10 piles face visible du plus petit au plus grand (les plus petites valeurs au sommet des piles).
- H** Le dernier joueur à avoir caressé un chat commence la partie. Il reçoit le marqueur premier joueur et le place devant lui.



Mise en place pour 3 joueurs :



COMMENT JOUER ?

La partie dure **12 tours**. Chaque tour est divisé en deux parties :

A) Choix de la direction des chats.

B) La course des chats.

A) Choix de la direction des chats

Le joueur qui a le marqueur de premier joueur décide vers quel meuble tous les chats vont aller pendant ce tour. Il choisit un meuble parmi ceux qu'il a en main et le joue face visible au centre de la table, en recouvrant partiellement le meuble joué précédemment.

Exemple : Emma a choisi le meuble jaune avec une table et l'a placé sur la chaise. Cela signifie que dans ce tour les chats dans toutes les pièces vont aller de la chaise se trouvant sur le mur turquoise vers la table se trouvant sur le mur jaune.



! Le meuble choisi doit être d'une couleur différente du meuble joué précédemment. La partie se termine à la fin du 12ème tour, lorsque chaque joueur n'aura plus qu'un meuble en main.



B) La course des chats

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent tirer la ficelle de leur plateau vers le meuble qui correspond au meuble venant d'être joué.

! Chaque meuble est entouré de 2 encoches. Les joueurs doivent passer leur ficelle dans ces deux encoches. La ficelle doit entrer par une des deux et ressortir par l'autre. Chaque joueur décide laquelle servira d'entrée et laquelle de sortie.

Notez que les ficelles doivent toujours être tendues.



Exemple : Le meuble joué montre une table sur le côté jaune du plateau. Lana passe sa ficelle par les deux encoches entourant cette table puis la tire délicatement pour la tendre.



La ficelle représente le parcours du chat et détermine les points marqués.

Si la ficelle passe sur un jouet se trouvant sur le sol, le joueur prend le jouet correspondant se trouvant au sommet de la pile (celui qui a la valeur la plus faible). Si cette pile est vide, le joueur ne prend aucun jouet.

Exemple : La ficelle passe au milieu ou sur le bord d'un bloc de construction se trouvant sur le sol. Adam prend le jouet bloc se trouvant au sommet de la pile s'il y en a un.

! Les joueurs peuvent prendre plusieurs fois le même jouet durant la partie si leur chat passe dessus plus d'une fois.

Les joueurs gardent les jouets gagnés devant eux face cachée (valeurs non visible). Bien entendu, vous ne gagnez pas de jouet si votre chat ne passe sur aucun jouet.

Lorsque le joueur a joué, c'est au joueur à sa gauche de réaliser la course des chats :

- Il fait passer sa ficelle autour du meuble correspondant au meuble visible.

- Il prend les jouets touchés par sa ficelle.



! Le tour prend fin lorsque tous les joueurs ont réalisé la course des chats. Le marqueur de premier joueur passe au joueur suivant vers la gauche et un nouveau tour commence. Ce joueur doit:

1. Choisir un meuble vers lequel les chats vont se diriger.
2. Faire passer sa ficelle autour de ce meuble.
3. Vérifier si sa ficelle passe par des jouets et prendre les jetons correspondants.

Les autres joueurs feront ensuite les actions 2 et 3 à tour de rôle.

Si un joueur n'a plus assez de ficelle pour atteindre le dernier meuble, il ne marque aucun point dans ce tour (son chat est fatigué et s'est endormi).

FIN DE LA PARTIE



La partie se termine à la fin du 12ème tour (tous les joueurs n'ont plus qu'un meuble chacun).

Les joueurs font la somme des points des jouets qu'ils ont gagnés. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a encore le plus de ficelle sur sa bobine.

VARIANTE POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Le jeu se déroule de la même façon mais les points se comptent différemment.

- Les joueurs font la somme des points des jouets qu'ils ont gagnés (exactement comme dans la version habituelle).
- En plus, les joueurs gagnent 1 point supplémentaire pour chaque type de jouet gagné. Toutefois, si un joueur parvient à gagner les 10 jouets différents, il gagne un bonus de 15 points au lieu de 10!

Découvrez nos autres jeux!

www.mjgames.ca -  /mjgamespublisher -  /mj_games



© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA.
Tous droits réservés.
Illustrations © par Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA, 2020
www.gry.nk.com.pl

Copyright pour l'édition francophone ©2020 MJ Games,
Montréal, Canada.

Board Game Manager: Jaroslaw Basalyga
Edition: Michal Szewczyk
Layout: Cezary Szulc
Adaptation graphique: Carol Ann Robillard

Importé en France par Tiki Éditions
<https://www.tikieditions.com>

