

GHATS

de POCHE



Un Jeu de Poche
d'Alexandre Asujiar & Romaric Galonnier.
Illustré par Jonathan Aucomte.

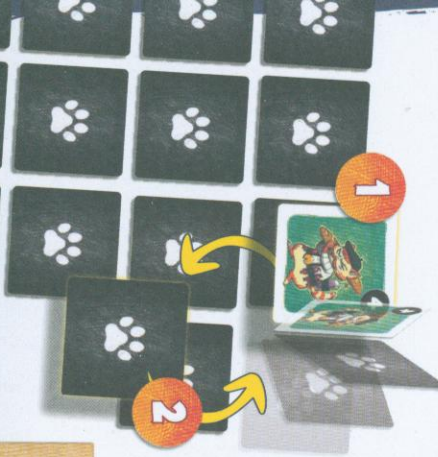
Tour à tour, révélez et déplacez les tuiles.
Placez les chats de votre clan et attrapez les
proies afin de remporter la partie.
Mais... gare aux chiens !

COMMENT JOUER

À son tour, un joueur :

- 1 Retourne face visible la tuile face cachée de son choix.
- 2 Échange de position la tuile avec une autre tuile face visible ou face cachée.

Attention ! Lorsqu'un joueur échange une tuile révélee avec une tuile face cachée, il ne révéle pas cette dernière pour autant.



MATÉRIEL



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit un clan de chats. Vous pouvez vous référer au paragraphe "Modes de Jeu" au verso. Chaque clan est composé de 5 tuiles Chat et d'une carte Clan de même couleur.



LA PREMIÈRE PARTIE !

Pour une première partie, il est conseillé de prendre les clans Griffes du roi et Gourmands et de jouer sans les effets des clans. Ainsi, les deux joueurs jouent avec des clans de chats de force égale et découvrent les mécaniques du jeu ensemble, avant de découvrir les particularités des clans disponibles dans le jeu.

Mélangez les 10 tuiles Chat choisies avec toutes les tuiles Proie et Chien. Les tuiles Chat non utilisées sont remises dans la boîte.

FIN DE PARTIE

Lorsque la dernière tuile face cachée du jeu est révélee et déplacée, la partie prend fin. Résoudre les étapes suivantes dans cet ordre :

- 1 **L'attaque des Chiens :** Retournez face cachée toutes les tuiles Chat ciblées par les flèches des tuiles Chien et se trouvant directement adjacentes et/ou en diagonale à celles-ci.



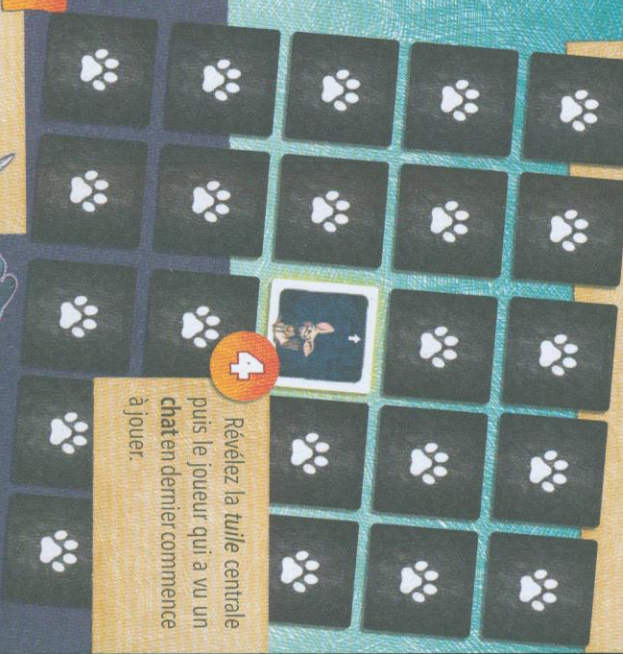
- 2 **La capture des Proies :** Pour chaque tuile Proie, chaque clan calcule sa valeur d'attaque de la manière suivante : il additionne les points d'attaque de ses tuiles Chat face visible et directement



Avec 5 Points d'attaque contre 2, le clan des Gourmands attrape cette Proie !

- 3 **Le score :** Chaque clan additionne les points de victoire inscrits sur les tuiles Proie qu'il a gagnées. Si un clan a remporté les deux tuiles Pigeon, les points de victoire inscrits sur celles-ci sont multipliés l'un par l'autre. Elles rapportent non pas 7 mais 10 points de victoire ! De même, les deux tuiles Mouche lui rapportent 12 points de victoire et non 7 !

- 3 Placez aléatoirement les 25 tuiles face cachée en un carré de 5 par 5.



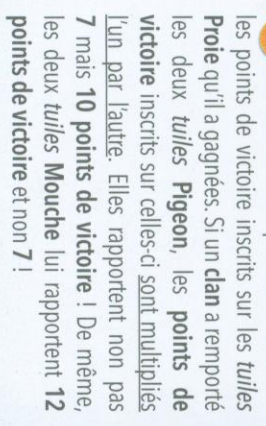
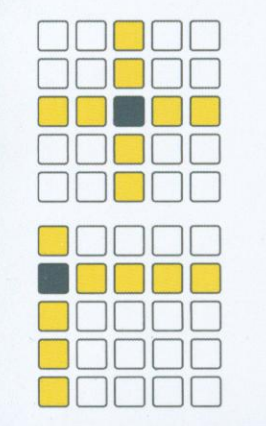
- 4 Révélez la tuile centrale puis le joueur qui a vu un chat en dernier commence à jouer.

adjacentes à la tuile Proie. Le clan avec la valeur d'attaque la plus élevée gagne la tuile Proie. En cas d'égalité, personne ne gagne la tuile Proie.



CHIEN : Échangez la tuile Chien révélee avec n'importe quelle tuile se trouvant dans sa ligne ou sa colonne.

Attention : une fois révélee, l'orientation d'une tuile Chien ne bouge plus jusqu'à la fin de la partie.



HATS PEU-PRÊS

SEULE CARTE PERMISSE
DE FAIRE UN CLAN EN FIN DE PARTIE.
5 POINTS
3 POINTS
4 POINTS
5 POINTS
6 POINTS
7 POINTS
8 POINTS
9 POINTS
10 POINTS

Important ! Des effets de clan et des capacités spéciales de Chef de clan peuvent s'activer en fin de partie. Reportez-vous aux textes des cartes Clan pour savoir à quel moment les effets et capacités s'appliquent. Si les deux clans ont un effet ou une capacité spéciale qui s'active en fin de partie, c'est le clan avec le Chef ayant le plus de points d'attaque qui l'applique en premier.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand nombre de tuiles Proie l'emporte. Sinon, les joueurs se partagent la victoire. (Sauf si vous jouez les Justiciers qui gagnent toujours les égalités... ils sont troooooop mignonnnnnms...)

LES CLANS DE CHATS

Chaque clan possède deux particularités :

UN EFFET DE CLAN

Soit **Permanent** : Cet effet est applicable par le joueur lors de son tour.
Soit de **fin de partie** : Cet effet s'applique en fin de partie.

LES GOURMANDS

CHACQUE PROIE ATTRAPÉE RAPORTE 1 POINT DE PLUS.



LE PEUT ATTRAPER LES PROIES QUI LUI SONT IMMÉDIATEMENT ADJACENTES !

UN CHEF DE CLAN

Tuile Chat présentant l'icône ayant une capacité spéciale applicable uniquement à cette tuile.



EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

- LES CHIENS ATTAQUENT :**
 - Les Gourmands 2 et 4 sont éliminés, ainsi que les Griffes du roi 4 et 5.
 - CHACQUE PROIE EST ATTRIBUÉE :**
 - Les Gourmands attrapent la souris 3 et les deux pigeons.
 - Les Griffes du roi attrapent les souris 4, 5 (en bas à droite) et 6.
 - Les autres proies ne sont attrapées par aucun des deux clans.
 - Le clan des Gourmands a donc 3+5x2 soit 13 points. Le clan des Griffes du roi a 4+5+6 soit 15 points et gagne la partie.
- Immissions maintenant que la partie soit jouée avec les particularités des clans...**
- Le joueur jouant les Griffes du roi décide de tourner de 90° vers la droite le chien

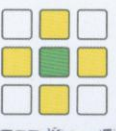


- central, libérant son chef de clan 5. Pour les Gourmands, le chef attrape désormais les proies en diagonale. La situation se résume donc à :
- LES CHIENS ATTAQUENT :**
 - Les Gourmands 1, 2 et 4 sont éliminés, ainsi que le Griffes du roi 4.
 - CHACQUE PROIE EST ATTRIBUÉE :**
 - Les Gourmands attrapent la souris 3, les deux pigeons et la souris 4 de la ligne centrale.
 - Les Griffes du roi attrapent la mouche 4, une souris 5 (en bas à droite) et la souris 6.
 - Le clan des Gourmands a donc 3 + (5x2) + 4 + un bonus d'effet de clan de 4 points (1 point par tuile proie) soit 21 points. Le clan des Griffes du roi a donc 4+5+6 soit 15 points et perd cette fois-ci la partie.

MOTS-CLEFS

ADJACENTE :

Se dit de tuiles se trouvant bord à bord, à droite, à gauche, en haut ou en bas.



CHEF DE CLAN :

Tuile Chat caractérisée par l'icône et une capacité spéciale.

POINT D'ATTAQUE :

Chaque tuile Chat a une valeur en points d'attaque 1. C'est elle qui permet de déterminer qui attrape les tuiles Proie.

POINT DE VICTOIRE :

Les tuiles Proie gagnées en fin de partie, ainsi que certaines capacités de clans, permettent de gagner des points de victoire 6. Le joueur en ayant le plus à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MODES DE JEU

Avant de commencer la partie, les deux joueurs se mettent d'accord sur le mode de jeu qu'ils souhaitent adopter pour la partie.

Clans libres :

Chaque joueur prend le clan de son choix. Les joueurs décident ensemble qui choisira son clan en premier.

Choix limité :

Chaque joueur pioche au hasard 3 cartes Clan et en choisit une parmi elles.

Experts de la ville :

Le premier joueur pioche 3 cartes Clan, en choisit une, puis donne les 2 autres à son adversaire qui en choisit une également. Nous vous conseillons de jouer 2 parties à la suite en alternant le premier joueur à choisir son clan. Le joueur avec le plus de points à la fin des deux parties l'emporte. (En cas d'égalité, voir le paragraphe "Fin de partie").



MERCI !

Les auteurs et l'éditeur souhaitent remercier toutes les personnes ayant participé aux nombreux tests du jeu : Alexandre, remerie, particulièrement Marie, Raphaël, Alix, Anja et Benoît pour leur soutien pendant tout le développement.

Mise en page : Florent Wilmar - Meepie Poiton

Un jeu édité par LUMBERJACKS STUDIO
S.A.V. : lumberjacks-studio.com



Adresses sur quefairedeustedecks.fr