



HOUSE Of CATs

William Attia et Kristian A. østby



HOUSE OF CATs

William Attia et Kristian A. Østby

Résumé

À chaque tour, un joueur lance les dés et chaque joueur remplit les cases sur sa feuille de jeu en fonction des résultats. Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur remplisse toutes les cases de sa feuille.

Essayez de constituer des groupes de nombres identiques. Vous remportez des points si un groupe a une taille égale au nombre qui forme ce groupe (par exemple, des groupes de deux 2, de trois 3, de quatre 4 ou de cinq 5). Les Chats et les Souris rapportent des points en fonction du niveau sur lequel vous jouez. Le joueur qui remporte le plus de points gagne la partie !

NOTE : Level signifie Niveau en français.

ÉLÉMENTS :

- 4 dés personnalisés (avec les faces 2, 3, 4, 5; Chat, Souris)
- 12 Tuiles capacités
- 120 feuilles de jeu recto-verso (60 copies de 4 niveaux différents)
- 6 crayons



Mise en place

Première partie

Pour la première partie, nous vous recommandons de jouer avec le **Level 1** et d'utiliser les Tuiles capacité **A, B, C, et D**.



Dessinez la première capacité dans la case 2, la deuxième dans la case 3, etc...

Level 2 et 3

Lancez les dés pour avoir les symboles de départ dans les cases *.

*			*
		*	



Donnez à chaque joueur un **crayon** et une **feuille de jeu** du même **niveau** (« **Level** » de 1 à 4).

Mélangez les **tuiles capacité** face cachée, puis révélez quatre tuiles au hasard face visible et alignez-les au milieu de la table. Remettez les tuiles restantes dans la boîte.

Dessinez le symbole de chaque capacité dans les cases 2 à 5 de votre feuille de jeu (dans l'ordre dans lequel les tuiles ont été révélées).

Vous n'avez pas besoin de savoir bien dessiner.

Ces symboles servent uniquement à vous rappeler à quel nombre est liée chaque capacité. Laissez les tuiles capacité sur la table afin de pouvoir les regarder durant la partie si nécessaire.

Mise en place additionnelle pour les Level 2 et 3

Si vos feuilles de jeu sont au Level 2 ou 3, effectuez la mise en place additionnelle suivante : Un joueur lance trois dés. Chaque joueur doit ensuite écrire sur sa feuille de jeu les résultats de chaque dé dans une case * de leur choix.

Déroulement de la partie

Chaque tour, un joueur lance les quatre dés (peu importe le joueur). Tous les joueurs doivent au même moment choisir les résultats de 3 de ces dés pour les écrire dans les cases de leur feuille de jeu en respectant les règles suivantes :

- Toutes les cases dans lesquelles vous écrivez doivent être vides et adjacentes l'une à l'autre, mais elles n'ont pas à être adjacentes à des cases déjà remplies précédemment.
- Si vous choisissez d'écrire dans une zone avec moins de 3 cases vides, remplissez autant de cases que vous le pouvez (les résultats des dés restants sont abandonnés).
- Dessinez les résultats de Chat et de Souris sur votre feuille de la même manière que pour écrire les nombres (sauf pour les Chats au Level 1, voir page 6).

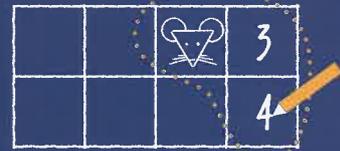
Les points des Chats et des Souris dépendent du niveau sur lequel vous jouez (voir pages 6 à 9).

Lorsque tous les joueurs ont terminé de remplir les résultats de dés du tour, vérifiez si un joueur a rempli toutes les cases de sa feuille de jeu. Si c'est le cas, la partie est terminée et les points sont comptés (voir page 5). Sinon, commencez le prochain tour en lançant de nouveau les quatre dés.

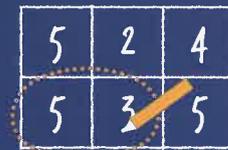
Lancer de dés



William inscrit Souris, 3 et 4.



Kristian commence à écrire dans une zone avec deux cases, et écrit seulement le 5 et le 3.



Si vous n'avez pas l'âme d'un artiste, nous vous conseillons d'utiliser ces formes simplifiées :



Chat



Souris

Bon à savoir !
Saviez-vous que les Chats étaient composés d'un cercle + deux triangles et les Souris d'un triangle + deux cercles ?

Créer des Pièces

Exemples de Pièces

2	2
---	---

Deux 2

3	3	3
---	---	---

Trois 3

	4	4
4	4	

Quatre 4

	5	5
5	5	5

Cinq 5

	2	4
2	5	4
	4	4

William crée une Pièce de 4, il dessine donc des murs autour.

Note : les deux 2 ne sont pas adjacents, et ne forment donc pas de Pièce.



William a complété une Pièce de 4, il dessine donc un cercle dans la rangée de capacité du 4.

À chaque fois que vous formez un groupe adjacent de nombres égaux, et que la taille de ce groupe est la même que le nombre, vous créez une **Pièce** dans la maison.

Lorsque vous créez une Pièce, dessinez des murs autour des nombres de ce groupe.

(Chaque case ne peut appartenir qu'à une seule Pièce.)

Ensuite, dessinez un cercle dans la rangée de la capacité correspondante au nombre pour indiquer la capacité que vous pouvez désormais utiliser (voir page suivante).

Situation particulière :

Si vous formez un groupe qui est plus grand que le nombre correspondant, vous devez immédiatement décider quelles cases sont utilisées pour former la Pièce, et dessiner les murs autour. Les cases en plus peuvent être utilisées pour former d'autres Pièces plus tard.

3	3	3	
3			

3	3	3	
3			

3	3	3	
3		3	3

Utiliser les capacités

Chaque Pièce créée vous donne l'occasion d'utiliser une fois sa capacité correspondante.

Les capacités avec un ⚡ doivent être utilisées immédiatement. Toutes les autres capacités peuvent être gardées pour être utilisées à tout moment, même pendant le tour dans lequel vous avez obtenu cette capacité. Lorsque vous utilisez une capacité, barrez le cercle dans la rangée de capacité correspondante.

Il n'y a pas de limite au nombre de capacités que vous pouvez utiliser pendant votre tour, et vous pouvez également combiner les effets de capacités si cela est possible.

Toutes les capacités sont décrites sur la dernière page.



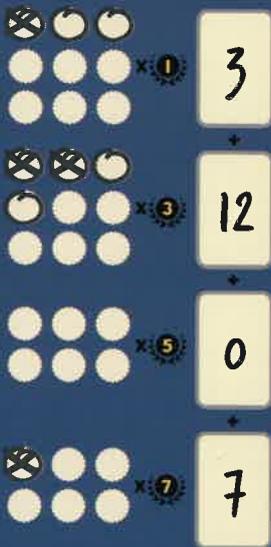
William décide d'utiliser la capacité 4, et barre un cercle dans la rangée de capacité correspondante. Pour utiliser de nouveau cette capacité, il doit d'abord compléter une autre Pièce de taille 4.

Note :

Les capacités sont immédiatement acquises dès que vous créez une Pièce, même si cela arrive pendant un tour. Par exemple : si le premier nombre que vous écrivez pendant votre tour permet de créer une Pièce, vous pouvez immédiatement utiliser sa capacité sur l'un des deux résultats de dés restants.



Fin de la partie & Points



3 Pièces de taille deux
 $3 \times 1 = 3$ points

4 Pièces de taille trois
 $4 \times 3 = 12$ points

0 Pièces de taille quatre
 $0 \times 5 = 0$ points

1 Pièce de taille cinq
 $1 \times 7 = 7$ points

La partie se termine quand n'importe quel joueur remplit toutes les cases de sa feuille. Chaque joueur compte ses points comme indiqué ci-dessous :

- **Pièces créées**

Pour chaque Pièce créée (cercle dessiné), vous gagnez les points indiqués à droite (☉). Vous gagnez ces points que ces cercles aient été barrés ou non.

- **Chats et Souris**

Les Chats et les Souris rapportent des points en fonction du niveau sur lequel vous jouez (voir pages 6 à 9).

- **Cases vides**

Vous perdez 1 point pour chaque case non remplie de votre feuille (ceci ne s'applique pas au Level 4).

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur en situation d'égalité

qui a rempli le plus de cases sur sa feuille remporte

la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité

partagent la victoire.

Level 1

Chats

Au Level 1, les Chats ne sont pas dessinés sur votre feuille. À la place, pour chaque Chat choisi, barrez le Chat le plus à gauche de la **barre des Chats** en bas de votre feuille. Cela signifie que vous dessinez un symbole de moins sur votre feuille quand vous choisissez un Chat.

Lorsque le Chat que vous barrez a un nombre, vous devez immédiatement écrire ce nombre sur n'importe quelle case vide de votre feuille.

Le «#» indique que vous devez choisir le nombre (de 2 à 5) à écrire.

À la fin de la partie, vous remportez 1 point pour chaque Chat barré dans votre barre des Chats.

Souris

Comme les Souris mangent du fromage, vous devez barrer le fromage à la fin de la ligne et de la colonne des Souris à chaque fois que vous dessinez une Souris.

À la fin de la partie, vous remportez 1 point pour chaque fromage barré.

Lancer de dés



William choisit **Souris, Chat et 4.**



Il dessine une Souris et écrit un 4, puis barre le prochain Chat de sa barre des Chats. Comme ce Chat a un nombre associé, William doit écrire un 2 dans une case vide de sa feuille.

William a barré 7 fromages, pour un total de 7 points.

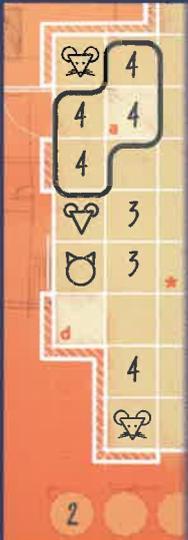


Il remporte également 6 points pour avoir barré 6 Chats.

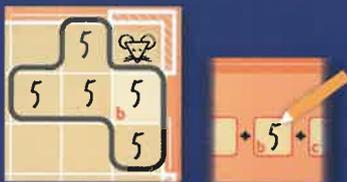


RÈGLES SPÉCIALES POUR LE Level 2

Kristian remporte 2 points pour les Souris présentes dans la même colonne qu'un Chat. La colonne qui a une seule Souris (mais aucun Chat) ne rapporte aucun point.



Une case bonus avec un groupe de 5 complété vaut 5 points bonus.



Chats et Souris

Pour chaque ligne et colonne contenant au moins 1 Chat, vous remportez 1 point pour chaque Souris qui y est présente.

Cases bonus

Pour chaque case bonus (a, b, c, d, e), vous gagnez autant de points que le nombre dans la case bonus, si elle fait partie d'une Pièce créée (entourée de murs).

Pour rappel, si vous créez une Pièce qui contient une case bonus, écrivez le nombre dans la case de score correspondante.

Les cases bonus avec des Chats et des Souris ne remportent pas de points bonus.



Level 3

Chats et Souris

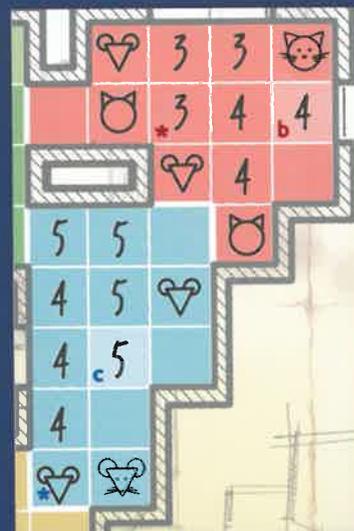
Pour chacune des quatre zones colorées :

- Rempotez 1 point pour chaque Souris s'il y a 1 ou 2 Chats dans la zone.
- Rempotez 2 points pour chaque Souris s'il y a 3 Chats ou plus dans la zone.
- Vous ne rempotez aucun point pour les Souris s'il n'y a pas de Chats dans la zone.

Cases bonus

Les cases bonus rapportent des points comme décrit pour le Level 2 (voir page 7).

William a 3 Chats dans sa zone rouge. Il rempote donc 4 points pour les 2 Souris qui y sont.

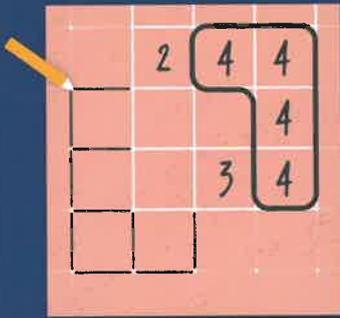


Il ne gagne aucun point pour les Souris dans la zone bleue puisqu'il n'y a aucun Chat dans cette zone.



RÈGLES SPÉCIALES POUR LE Level 4

Kristian crée une Pièce de taille 4 et étend ainsi sa zone de jeu de 4 cases.



Note :

Les cases s'étendent immédiatement dès que les Pièces sont créées, même si cela arrive pendant un tour.

Par exemple : Vous écrivez deux nombres pour créer une Pièce, et étendez ensuite la zone de jeu avant d'écrire le troisième symbole, que vous pouvez écrire dans cette nouvelle zone.

Créer des Pièces

Lorsque le jeu commence, la zone de jeu de la feuille de jeu est limitée à 15 cases.

À chaque fois que vous créez une Pièce, étendez la zone de jeu d'un nombre de cases égal à la taille de la Pièce que vous venez de créer. Ces nouvelles cases peuvent être ajoutées n'importe où et sous n'importe quelle forme. Mais elles doivent cependant être adjacentes les unes aux autres.

Si vous ne pouvez pas étendre la totalité du nombre de cases, étendez-les autant que possible (les cases additionnelles sont perdues).

Chats et Souris

Vous remportez des points selon le nombre de fromages barrés (comme dans le Level 1) mais aussi pour les Souris présentes dans la même ligne/colonne qu'un Chat (comme dans le Level 2, voir pages 6 et 7).

Fin de la partie

La partie ne se termine que lorsque **tous** les joueurs ont rempli toutes les cases disponibles de leur zone de jeu. Les joueurs qui ont terminé plus tôt doivent attendre les autres joueurs pour compter leurs points.



Capacités

Il n'y a pas de limite au nombre de capacités que vous pouvez utiliser pendant votre tour, et vous pouvez également combiner les effets de capacités si cela est possible. Les capacités sont immédiatement acquises lorsque les Pièces sont créées, et peuvent être utilisées durant le même tour ou gardées pour plus tard.



Écrivez le résultat d'un dé dans une case qui n'est pas adjacente aux autres.



Augmentez ou diminuez de 1 la valeur d'un dé indiquant un nombre.



Écrivez un nombre (2, 3, 4 ou 5) au lieu de dessiner une Souris.



Écrivez un 3 dans une case vide de votre feuille.



Utilisez un dé en plus ou en moins pour ce tour. Par exemple : utilisez les 4 dés ou juste 2.



Écrivez un 2 à la place d'un 5, ou un 5 à la place d'un 2.



Barrez un nombre de votre feuille qui ne fait pas partie d'une Pièce créée, puis écrivez-le dans n'importe quelle case vide de votre feuille.



Dessinez un Chat ou une Souris au lieu d'écrire un nombre.



Lorsque vous choisissez deux résultats de dé égaux, entrez-les tous les deux dans la même case. Cette case compte comme deux du même symbole (pour créer des Pièces ou pour le décompte des points des Souris/Chats).



À ce tour, vous pouvez écrire dans des cases adjacentes ou en diagonale.

Doivent être utilisées immédiatement :



Écrivez ou dessinez n'importe quel symbole (nombre, Chat ou Souris) dans une case vide de votre feuille.



Dessinez 1 Souris dans une case vide ou 2 Souris dans des cases vides et adjacentes de votre feuille.

Les auteurs tiennent à remercier tous ceux qui ont testé le jeu, et particulièrement Conny Richter, Michaël Giraud, Joe Huber, Tom Lehmann, Alberto Torre, Kjartan Lindøe, Kjetil Svendsen, Sturla Johansen, Eilif Svensson, Marianne Ringås, Dag Magnus Ringås, et Inger Marie Fossnes.

AUTEURS : William Attia et Kristian A Østby

DESSIN : Yan Moussu

RELECTURE : Van Willis

TRADUCTION : Valentin Le Lay

DESIGN GRAPHIQUE : Yan Moussu, Arthur Jacques



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© 2023 Aporta Games
Tous droits réservés

Partie en solo

Lors d'une partie en solo, vous pouvez choisir de jouer en mode normal ou en mode hardcore. Pour chaque mode, comparez votre score aux tableaux en bas de page.

Mode normal : Jouez avec les règles standard.

Mode hardcore : Ce mode est fait pour les joueurs qui souhaitent un vrai challenge !

À chaque tour, après avoir choisi les dés et dessiné les symboles sur votre feuille de jeu, vous devez barrer une case vide en plus. La case doit être adjacente à l'un des symboles que vous avez écrits dans ce tour. S'il n'y a pas de cases vides adjacentes, barrez une case vide de n'importe quel endroit de votre feuille.

La partie se termine quand votre feuille est remplie (comme d'habitude). Les cases barrées ne rapportent pas de points (positifs ou négatifs).

Note concernant le Level 4 : Vous pouvez barrer une case située hors de votre zone de jeu étendue.

Note concernant les capacités « a » et « j » : Ces capacités peuvent être utilisées au moment de barrer une case pour barrer (a) une case n'importe où sur votre feuille ou (j) une case diagonalement adjacente aux symboles dessinés.

Level 1-3

<50 Défaite

50+ 

60+  

70+   

Level 4

<30 Défaite

30+ 

40+  

50+   

Essayez de terminer tous les niveaux avec des combinaisons de capacités différentes !