

Cat Tower

Age conseillé : 4 ans et plus

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 à 15 minutes

Conception/Illustration Aza Chen

Traduction anglaise : Smoox Chen

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Miaou~ça a l'air délicieux !" Catty Fatty fixe en bavant les poissons en train de sécher sur l'étagère. Tous les chats sont attirés par ces poissons appétissants mais ils se demandent comment il pourrait bien faire pour les atteindre car ils sont hors de leur portée. Il leur vient alors l'idée de monter sur le dos des uns et des autres pour pouvoir enfin attraper ces poissons. Aidez-les à construire leur tour de chats !

But du Jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes chat en main.

Contenu

Un dé 6 faces

15 jetons chat

8 cartes Catty Fatty

Cette règle du jeu

28 cartes chat

Préparation

1. Distribuez 7 cartes chat à chaque joueur. Remettez les cartes chat restantes dans la boîte. Placez de côté, et accessibles à tous les joueurs les jetons chat (faces cachées) et les cartes Fatty Catty.
2. Placez une carte chat (pliée pour que le chat ait l'air sur ses quatre pattes) au centre de la table comme fondation de la tour de chats. (passez cette étape si vous jouez à 4 joueurs).
3. Le joueur le plus jeune commence.

Séquence de jeu

Lorsque les joueurs empilent les chats, ils doivent veiller à plier les cartes chat selon les lignes pointillées, et ils les placent dans une orientation verticale sur la carte chat précédente comme indiqué ci-dessous.

La partie se déroule dans le sens horaire, et les joueurs jouent chacun leur tour. Pendant leur tour, ils lancent le dé et agissent en fonction de l'image indiquée sur le dé. Répétez ce processus jusqu'à la fin de la partie.

Un chat : empilez une carte chat sur la tour de chat.

Deux chats : empilez deux cartes chat, une par une, sur la tour de chat.

Patte de chat : désignez un joueur qui prend une carte de chat de votre main et qui l'empile sur la tour.

Poisson Séché : empilez une carte chat à l'envers sur la tour de chat.

Face de chat dodu : empilez une carte Catty Fatty sur la tour de chat. Retournez un jeton chat et placez-le sur la carte Catty Fatty. Réalisez ensuite l'action indiquée par le jeton chat.

Images sur les Jetons Chat

Changer de sens : inversez le sens de jeu.

Passer : le joueur suivant doit passer son tour.

Tous les chats sont égaux : récupérez toutes les cartes de chat des joueurs et redistribuez-les de manière égale. Les cartes en trop sont distribuées dans l'ordre du tour de jeu à partir du joueur actif.

Pattes de chat : le joueur suivant doit désigner un des autres joueurs qui doit empiler une de ses cartes sur la tour de chat. Son tour est ensuite terminé.

Catty Fatty : le joueur suivant doit empiler une carte Catty Fatty sur la tour de chat. Retournez un jeton chat et placez-le sur la carte Catty Fatty. Réalisez l'action indiquée sur le jeton retourné. Son tour est ensuite terminé.

Le Ventre du Chat : le joueur suivant doit empiler une carte à l'envers sur la tour de chat. Et son tour est terminé.

Si une carte tombe de la tour de chats alors que le joueur actif essaye d'empiler une carte sur la tour :

1. Si la carte qu'il est en train d'essayer de placer tombe, il doit prendre deux cartes chat en main comme pénalité.
2. Si un jeton chat tombe, il doit prendre une carte chat supplémentaire en main.
3. Laissez la tour de chat comme elle est après que le joueur actif ait repris ses cartes de pénalités. Le joueur suivant commence son tour normalement.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur est parvenu à se débarrasser de toutes les cartes qu'il avait en main, il est alors déclaré vainqueur. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur le nombre de manches à jouer pour déclarer le grand vainqueur : chaque carte encore en main après chaque manche vaut -1 point. Le joueur qui a le moins de points négatifs après le nombre de manches convenu est le grand vainqueur.

Variante : la course aux poissons

1. Distribuez 7 cartes à chaque joueur. Placez le dé au centre de la table.
2. Le plus jeune joueur annonce le top départ et tous les joueurs construisent simultanément leur propre tour de chat. Celui qui finit sa tour peut saisir le dé et il le place, face chat dodu visible, sur sa tour de chat.
3. Si le joueur ne réussit pas à terminer sa mission, les autres joueurs peuvent s'emparer du dé pour leur propre tour de chats. La premier joueur qui réussit à terminer la tour de chat avec le poisson séché dessus, est déclaré vainqueur.