

## Cat Tower Lite

"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 son 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

4 cartes Catty Fatty

14 cartes chat

### Préparation

1. Distribuez 7 cartes chat à chaque joueur.
2. Le plus jeune joueur commence.
3. Chaque joueur va devoir placer (dans le sens horaire) des cartes chat pour construire la tour de chats au centre de la table.

### 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).

Pendant votre tour vous devez faire les actions suivantes :

1. Lancez le dé.
2. Réalisez l'action indiquée sur le résultat du dé.

**Une tâche** : empilez une carte chat sur la tour de chat.

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

**Oreilles de chat** : empilez deux cartes chat, une par une, sur la tour de chat.

**Pattes de chat** : empilez une carte chat à l'envers sur la tour de chat.

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

**Face de chat dodu** : empilez une carte Catty Fatty sur la tour de chat.

Si une carte/jeton tombe de la tour de chats, le joueur actif doit reprendre jusqu'à DEUX cartes de chat en main.

### 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.

**Traduction française** : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant