

Cat Tower Plus

"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

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.

Chat sauteur : d'une pichenette enlevez la carte chat / la carte Catty Fatty / le jeton le plus en haut de la tour de chats. (Relancez le dé si la tour de chats a moins de trois cartes chat).

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

Chat assistant : choisissez un autre joueur et aidez-le à placer une carte dans sa main. Si une carte / dé tombe de la tour de chats, vous devez prendre la pénalité.

Chat malade : placez une carte de chat d'une des manières indiquées à droite.

Deux chats : placez deux cartes chat. La première est placée normalement, et la seconde est placée d'une des manières indiquées sur la droite

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. Le 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