

CHATS de POCHE



Un Jeu de Poche d'Alexandre Aguilar & Romaric Galonnier

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

MATÉRIEL

35 tuiles Chat

réparties en 7 clans différents.



10 tuiles Proie (6 tuiles Souris, 2 tuiles Pigeon et 2 tuiles Mouche).



5 tuiles Chien



7 cartes Clan



2 cartes Aide de Jeu

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 Chats et d'une carte Clan de même couleur.



2

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

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 de 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.

3

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



4

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

COMMENT JOUER


À son tour, un Joueur :

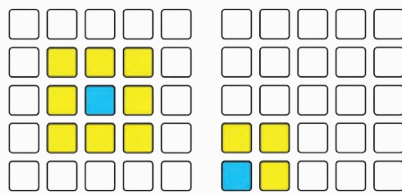
1 Retourne face visible la tuile face cachée de son choix.



2 Échange la tuile avec une autre tuile face visible ou face cachée.

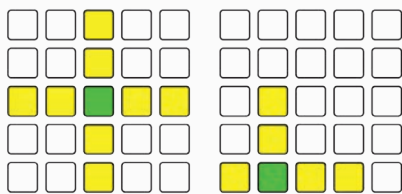
Attention ! Lorsqu'un joueur échange une tuile révélée avec une tuile face cachée, il ne révèle pas cette dernière pour autant. L'échange varie selon la nature de la tuile retournée.





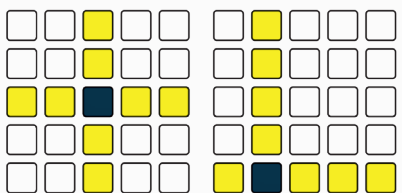
PROIE : (souris, pigeons et mouches) : Échangez la tuile Proie  révélée avec une autre tuile  tout autour de sa position.



CHAT : Échangez la tuile Chat  révélée avec une tuile  se trouvant à 1 ou 2 tuiles dans sa ligne ou sa colonne.



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



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

FIN DE PARTIE

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

1. **L'attaque des Chiens** : Retournez face cachée 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: elle additionne les points d'attaque de

ses tuiles Chat face visible et directement 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.



Avec 5 Points d'attaque Contre 2, le clan des Gourmands remporte cette Proie !

3. **Le score** : Chaque clan calcule son score en additionnant les points de victoire des tuiles Proie qu'il a gagnées. Si un clan a gagné les deux tuiles Pigeon, celles-ci ne lui rapportent pas 7 mais 10 points de victoire ! De même, les deux tuiles Mouche lui rapportent 12 points de victoire et non pas 7 !

LES GOURMANDS

CHAQUE PROIE ATTRAPÉE RAPORTE 1 POINT DE PLUS.



PEUT ATTRAPER LES PROIES EN DIAGONALE !

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 troooooo mignonnnnnnns...)



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

CHAQUE PROIE ATTRAPÉE RAPORTE 1 POINT DE PLUS.

IL PEUT ATTRAPER LES PROIES EN DIAGONALE !



Important ! Lorsque le texte d'une carte Clan contredit les règles de ce livret, le texte de cette carte Clan Prévaut.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

A LES CHIENS ATTAQUENT :

- Les **Gourmands 2** et **4** sont éliminés.
- Ainsi que les **Griffe du roi 4** et **5**.

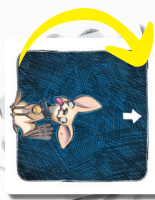
B CHAQUE PROIE EST ATTRIBUÉE :

- Les **Gourmands** attrapent la **souris 3** et les deux **pigeons**.
- Les **Griffes du roi** attrapent les **souris 4, 5** et **6** dans la zone en bas à droite.
- Les autres **proies** ne sont attrapées par aucun des deux clans.

Le clan des **Gourmands** a donc $3+5 \times 2$ soit **13 points**. Le clan des **Griffes du roi** a donc $4+5+6$ soit **15 points** et gagne la partie.

Imaginons maintenant que la Partie soit Jouée avec les capacités 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 :

C LES CHIENS ATTAQUENT :

- Les **Gourmands 1, 2** et **4** sont éliminés.
- Ainsi que le **Griffe du roi 4**.

D CHAQUE 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** et la **souris 6**.

Le clan des **Gourmands** a donc $3+5 \times 2+4$ + un bonus de **4 points** pour les **4 proies** attrapées soit **21 points**. Le clan des **Griffes du roi** a donc $4+5+6$ soit **15 points** et perd cette fois-ci la partie.

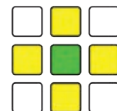


MOTS-CLEFS




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 **point d'attaque** . 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 règles additionnelles, permettent de gagner des **points de victoire** . 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 choisit 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.

EXPERT 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 remercie particulièrement Marie, Raphaël, Alix, Anja et Benoît pour leur soutien pendant tout le développement.

