

GARETH EDWARDS

La Terre des chats

Cartes spéciales

Les cartes spéciales sont comptées dans votre limite de quatre cartes de jeu.

TÉLÉPORTATION

Déplacez n'importe quel chat vers n'importe quelle case vide.



HERBE À CHAT

Renvoyez n'importe quel chat vers la case centrale (si elle est libre).



ÉCHANGE DE MAISONS

Échangez la position de n'importe quelles deux maisons sur le plateau.

Élimination

Si toutes vos maisons sont tombées du plateau, vous êtes éliminé du jeu.



Victoire

Le dernier joueur à qui il reste des maisons sur la Terre des chats remporte la partie.



Règles

Contenu

- 4 chats en bois
- 40 maisons en bois (en 4 couleurs)
- 4 arbres en bois
- 40 cartes de déplacement
- 1 plateau de jeu (base de la boîte intérieure)

But du jeu

Bienvenue sur la Terre des chats, où des maisons paisibles sont dangereusement situées en bordure d'un monde plat et où des chats géants rôdent. Protégez vos maisons contre la destruction féline tout en déplaçant les chats pour faire tomber du plateau les maisons de vos adversaires. Le dernier joueur à qui il reste des maisons remporte la partie et évite ainsi la catastrophe totale!



www.cheatwell.com



www.outsetmedia.com



Jeu conçu par Gareth Edwards

Illustrations et conception graphique : Mark Aaron.

Configuration du jeu

Retournez la boîte intérieure – le plateau de jeu est imprimé sur sa base.

Placez un chat sur la case centrale marquée d'une patte.

Laissez les trois autres chats de côté pour l'instant.



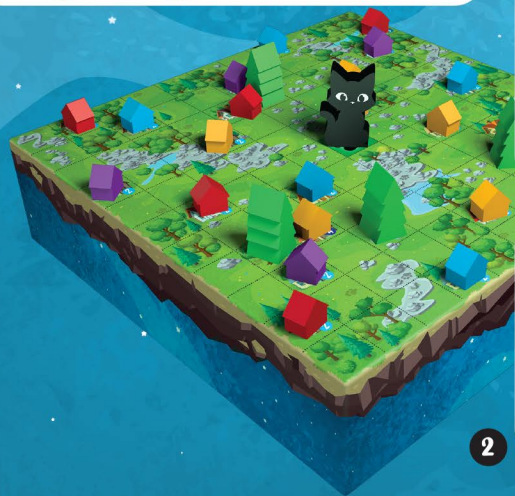
Chaque joueur choisit une couleur et prend ses maisons :

- 2 joueurs : 10 maisons chacun
- 3 joueurs : 7 maisons chacun
- 4 joueurs : 6 maisons chacun



Le joueur le plus jeune commençant, placez à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, vos maisons une par une sur les cases numérotées du plateau. N'utilisez que les cases correspondant à votre nombre de joueurs :

- 2 joueurs : utilisez les cases marquées d'un ②
- 3 joueurs : utilisez les cases marquées d'un ② et d'un ③
- 4 joueurs : utilisez les cases marquées d'un ② d'un ③ et d'un ④



2

Placez maintenant les arbres :

- 2 joueurs : chaque joueur reçoit 2 arbres.
- 3 à 4 joueurs : chaque joueur reçoit 1 arbre.



Le dernier joueur à avoir placé une maison commençant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs placent les arbres un par un sur les cases vides.

Aucun arbre ne doit se retrouver à côté d'un autre arbre ou du chat central ; les cases en diagonale sont considérées comme adjacentes.

Les arbres agissent comme des boucliers : les chats ne peuvent pas se déplacer à travers les arbres, pousser les arbres ou pousser les maisons vers un arbre. Les maisons situées derrière un arbre sont à l'abri des chats se dirigeant dans leur direction.

Mélangez les cartes de déplacement et distribuez-en deux à chaque joueur. Placez les cartes restantes, face cachée, de façon à former une pioche.



Déroulement du jeu

La dernière personne à avoir placé quelque chose dangereusement près du bord de la Terre joue en premier. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, dans l'ordre suivant :

1. Tirez une carte de la pioche.
2. Jouez jusqu'à quatre cartes (facultatif : vous pouvez en jouer moins ou n'en jouer aucune).



Chaque carte permet de déplacer un chat : elle indique la direction et le nombre de cases à parcourir. Vous pouvez faire pivoter le chemin indiqué avant de déplacer un chat, mais une fois que le chat commence à se déplacer, il doit suivre le chemin à la lettre.

Les chats poussent n'importe quelle maison (ou plusieurs maisons) se trouvant directement sur leur chemin, une case à la fois, à mesure qu'ils se déplacent. Parfois, ces déplacements finissent par faire tomber des maisons en dehors du plateau.



Remarque : si un déplacement risque de projeter un chat en dehors du plateau, vers un arbre ou sur un autre chat, cette carte ne peut pas être jouée.

3. À la fin de votre tour, vous devez avoir un maximum de quatre cartes en main. Si nécessaire, débarrassez-vous de certaines de vos cartes, mais pas plus que quatre.

Les cartes qui sont jouées ou dont les joueurs se sont débarrassés forment une pile de cartes rejetées.



Remarque : vous pouvez déplacer un ou plusieurs chats pendant votre tour, à condition que le déplacement en entier indiqué sur chaque carte soit effectué par un seul chat.

Chats au jeu

Au départ, il n'y a qu'un seul chat sur le plateau.

Chaque fois que la pioche de cartes de déplacement est épuisée, mélangez toutes les cartes rejetées pour former une nouvelle pioche et placez un autre chat sur la case centrale. Si la case centrale est occupée, placez le chat suivant dès que le chat précédent a été déplacé.

Tous les chats sur le plateau sont actifs et peuvent être déplacés par n'importe quel joueur. Chaque carte de déplacement fait déplacer un chat.

Plus les chats sont nombreux, plus le chaos s'installe rapidement. Le nombre maximal de chats est de quatre.



3