



LIVRET DE RÈGLES

L'ÎLE DES CHATS

Certaines légendes urbaines évoquent une île fabuleuse où une ancienne race de chats fiers, sages et joueurs se serait établie. De récents rapports en provenance de l'Impasse du Miaulement ont révélé qu'ils existaient vraiment ! Mais ils sont menacés par l'approche des armées de Vesh Darkhand qui ne reculera devant rien pour détruire l'île et le reste du monde. Les arbres seront brûlés et les anciennes roches seront détruites – mais il reste une chance de sauver ces nobles créatures !



COMMENT JOUER

Vous êtes un citoyen de l'Impasse du Miaulement et vous avez pour mission de sauver autant de chats que possible avant l'arrivée de Vesh. Vous devez explorer l'île, secourir les chats, récupérer des trésors anciens et trouver un moyen de tout entreposer dans votre bateau avant de revenir vers la sécurité de l'Impasse des Miaulements.

Alors que vous explorerez l'île, vous sauverez des chats et découvrirez des trésors. Les chats et les trésors sont représentés par des tuiles de différentes formes que vous devrez positionner avec soin sur votre bateau. Essayez de conserver les familles ensemble, et respectez les traditions tout en gardant de la place pour pouvoir entreposer votre prochaine trouvaille sur votre bateau. Mais attention – revenir à l'Impasse des Miaulements avec une cargaison à moitié pleine ne sera pas bien perçu !

OÙ NOUS TROUVER

Si vous avez une question ou que vous voulez entrer en contact avec nous, voici comment procéder :

SITE INTERNET

www.luckyduckgames.com

FACEBOOK

www.facebook.com/LuckyDuckGames

TWITTER

www.twitter.com/LDuckGamesFR

COMMENT GAGNER

À la fin de la partie, vous gagnerez des points pour :

- ✿ Chaque famille de chat que vous avez.
Une famille est un ensemble de 3 chats ou plus de la même couleur et adjacents.
- ✿ Vos trésors rares.
- ✿ Toutes les traditions que vous avez terminées.

Vous perdrez des points pour :

- ✿ Chaque rat visible sur votre bateau.
- ✿ Toutes les pièces de votre bateau que vous n'avez pas remplies.

Le joueur avec le plus de points sera déclaré vainqueur.



APPRENDRE À JOUER



VIDÉO D'APPRENTISSAGE

Si vous préférez regarder une vidéo au lieu de lire un livre de règles, vous trouverez une vidéo explicative des règles sur notre site :

www.thecityofkings.com/theisleofcats/

MATÉRIEL



30 figurines de chat

6 de chaque couleur



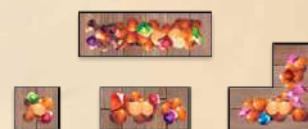
85 chats

17 de chaque couleur



42 pions poisson

20 x 1 poisson et 22 x 5 poissons



44 trésors communs

11 de chaque forme



1 bateau de Vesh



25 trésors rares



6 oshax



10 pions panier



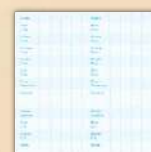
4 bateaux joueurs



1 plateau île



1 sac des découvertes



1 carnet de feuilles de score



150 cartes découverte



18 cartes famille



5 cartes couleur solo



23 cartes panier solo



10 cartes tradition solo



9 cartes tradition avancée solo



4 cartes référence couleurs

Elles peuvent être données à quiconque éprouve des difficultés à identifier les couleurs.

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 **Île.** Placez l'île au centre de la zone de jeu ( visible) ; les deux zones situées de part et d'autre de l'île sont appelées les champs.
- 2 **Bateau de Vesh.** Placez le bateau de Vesh sur la case 5 du compteur de jours.
- 3 **Trésor Commun.** Placez les tuiles trésor commun en dessous de l'île.
 - ✿ Utilisez 5 tuiles de chaque type pour une partie à 1 joueur.
 - ✿ Utilisez 5 tuiles de chaque type pour une partie à 2 joueurs.
 - ✿ Utilisez 8 tuiles de chaque type pour une partie à 3 joueurs.
 - ✿ Utilisez 11 tuiles de chaque type pour une partie à 4 joueurs.

Elles sont limitées, donc lorsque vous tombez à court, vous ne pouvez plus prendre de trésors communs.

- 4 **Oshax.** Placez 6 tuiles Oshax sous les trésors communs.
- 5 **Réserve.** Placez toutes les pièces de chat en bois, les pions 1 poisson et 5 poissons dans la réserve.
- 6 **Cartes découverte.** Mélangez les cartes découverte et faites-en une pile, face cachée.
- 7 **Paniers permanents.** Placez les pions panier permanent sous le paquet de cartes découverte.
- 8 **Sac des découvertes.** Placez le sac des découvertes à un endroit accessible à tous les joueurs.

MISE EN PLACE JOUEUR

A Chaque joueur reçoit :

- ✿ 1 bateau au hasard ( visible).
- ✿ 1 panier permanent (côté vert vers le haut).

B Décidez au hasard qui sera le premier joueur. Puis, une fois cette personne définie, effectuez un tour de table de façon à ce que chaque joueur, en commençant par la personne choisie, effectue les actions suivantes :

- ✿ Choisir une couleur en prenant la figurine de chat correspondante dans la réserve.
- ✿ Placer le chat choisi sur l'île, dans l'ordre du tour.



5



CHAMP GAUCHE



A



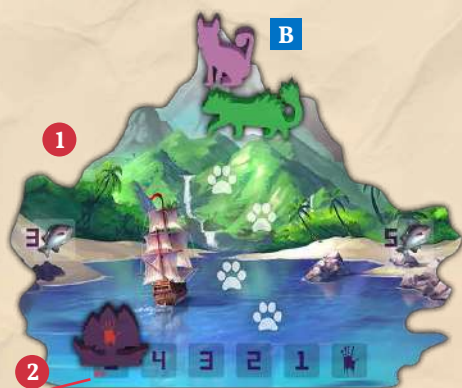
AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Lors de votre première partie, vous aurez besoin de placer certaines tuiles chat et trésor dans le sac des découvertes.

Placez dans le sac des découvertes :

- Toutes les tuiles chat bleues, vertes, orange, rouges et violettes.
- Toutes les tuiles trésor rare.

À l'inverse, ne rajoutez pas les tuiles Oshax ou trésor commun dans le sac des découvertes.



CHAMP DROIT



LES BATEAUX

Chaque joueur dispose d'un bateau composé de 7 pièces, 19 rats et 5 cartes au trésor de couleur. C'est là que vous placerez les chats que vous secourerez et les trésors que vous découvrirez.



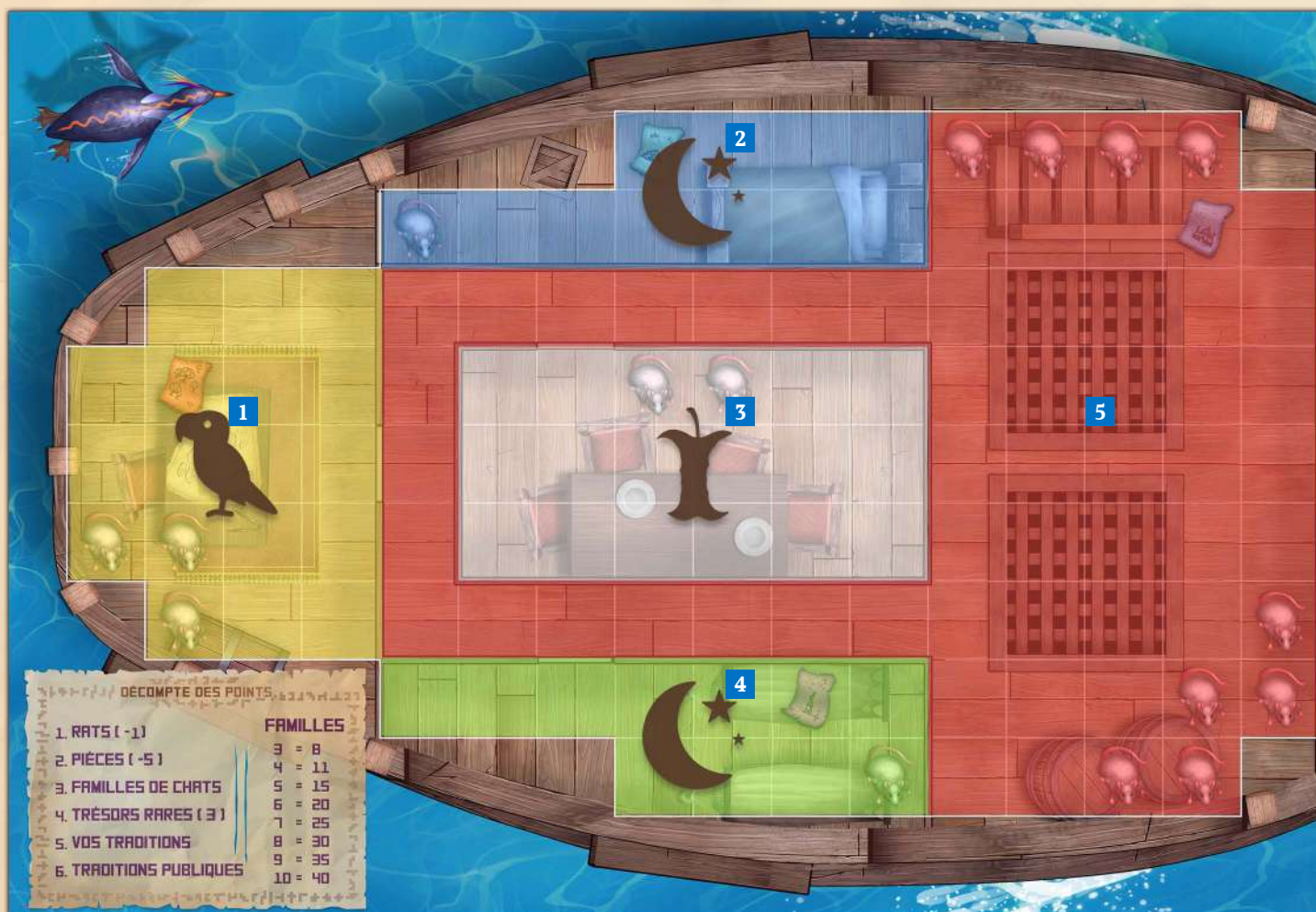
PIÈCES

Chaque case de votre bateau fait partie d'une pièce ; vous pouvez identifier les pièces par les murs les entourant.

Lorsque vous commencez à placer des tuiles sur votre bateau, vous pouvez éprouver des difficultés à vous souvenir où se trouvent les différentes pièces. Pour vous aider, vous pouvez utiliser les icônes situées dans les coins des pièces.

Vous n'avez pas besoin de mémoriser ces icônes, elles sont juste listées afin de pouvoir s'y référer facilement.

- 1  - Perroquet.
- 2  - Lune.
- 3  - Pomme.
- 4  - Lune.
- 5 Cette pièce ne possède pas d'icône.
- 6  - Maïs.
- 7  - Perroquet.



MOTS-CLEFS

RANGÉES ET COLONNES

Rangées. Une rangée est une ligne de cases, haute d'une case, et qui traverse votre bateau de gauche à droite.

Colonnes. Une colonne est une ligne de cases, large d'une case, qui traverse votre bateau de haut en bas.

BORDS DU BATEAU

Les bords du bateau sont représentés par la ligne blanche épaisse qui entoure la grille de cases de chaque bateau.

SE TOUCHER

Deux objets se touchent s'ils sont immédiatement adjacents. Les diagonales ne comptent pas.



PLACEMENT DES TUILES

À chaque fois que vous secourez un chat, que vous vous liez d'amitié avec un Oshax ou que vous récupérez un trésor, vous recevez une tuile que vous devez placer sur votre bateau. Si votre bateau est plein ou qu'il vous est impossible de placer la tuile, vous ne pouvez pas la prendre.

- ✿ Vous pouvez retourner et faire pivoter les tuiles comme vous le désirez.
- ✿ Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.
- ✿ Les tuiles doivent se trouver à l'intérieur du bateau dans leur intégralité.
- ✿ Les tuiles doivent toujours être alignées sur les cases de votre bateau ; aucune partie de case ne doit être visible.

LA PREMIÈRE TUILE

Votre première tuile peut être placée n'importe où sur votre bateau.

TUILES SUIVANTES

Une fois votre première tuile posée, chaque autre tuile doit être posée afin d'être adjacente à une autre, déjà présente sur votre bateau, et la toucher.

Il n'y a pas d'adjacence de tuiles par les diagonales.

CARTES AU TRÉSOR

Votre bateau contient cinq cartes au trésor de couleur qui peuvent être utilisées pour débloquent des trésors communs.



Si vous posez une tuile chat sur l'icône d'une carte au trésor, et que la couleur correspond (par exemple un chat vert sur une carte au trésor verte), vous pouvez alors prendre immédiatement un des quatre trésors communs et le placer sur votre bateau.

Vous pouvez poser d'autres tuiles sur une carte au trésor, mais vous ne recevrez alors pas le trésor bonus.

VUE D'ENSEMBLE D'UNE JOURNÉE

L'Île des Chats se joue sur une période de 5 jours. Au cours de chaque jour, les champs sont remplis de chats, puis les joueurs récupèrent du poisson, explorent l'île, lisent les traditions, secourent des chats et découvrent des trésors rares, tentant de tout faire rentrer dans leur bateau.

HISTOIRE

Enfin ! Voici, surgissant de la brume, les caps et les cimes des arbres de l'île des Chats. L'espoir envahit les bateaux alors que leurs proues brisent les flots, mais le danger menaçant ce précieux sanctuaire n'est que trop identifiable. Vous avez laissé derrière vous le bruit sourd et lointain des tambours de guerre de Vesh. Combien de temps faudra-t-il à la Main Noire pour vous rejoindre ?

REEMPLISSAGE DES CHAMPS

HISTOIRE

Chaque jour, vous vous levez aux aurores pour lire les récits d'anciens passeurs et analyser d'anciennes cartes, tandis que vous discutez bruyamment des meilleurs endroits où découvrir les bêtes rares et insaisissables de l'île...

CHATS

Le joueur qui commence doit piocher des tuiles au hasard dans le sac de découvertes, et doit poser 2 tuiles chat (sans compter les trésors) par joueur dans chacun des champs.

- ✿ 8 chats (4 par champ) pour 2 joueurs
- ✿ 12 chats (6 par champ) pour 3 joueurs
- ✿ 16 chats (8 par champ) pour 4 joueurs

TRÉSOR RARE

Si vous trouvez un trésor rare, posez-le à côté des trésors communs sous l'île et continuez à piocher des tuiles dans le sac de découvertes. Les trésors rares ne comptent pas dans le total de tuiles piochées.

EXEMPLE

Dans une partie à 3 joueurs, vous placerez 6 chats dans chaque champ, pour un total de 12 chats.



Si vous piochez 4 chats du sac des découvertes, puis 2 trésors rares, vous aurez encore à piocher 8 chats du sac des découvertes car les trésors ne comptent pas dans le total.

PHASE 1 : PÊCHE



HISTOIRE

Maintenant que le territoire du jour est choisi, la première tâche de la journée consiste à poser vos filets et vos cannes à pêche – vous allez en effet avoir besoin d'un sacré paquet de poissons pour faire sortir les chats de leurs cachettes !

Chaque joueur prend 20 poissons de la réserve de poissons.

PHASE 2 : EXPLORATION

HISTOIRE

Marchant aussi silencieusement que possible à travers les herbes odorantes longeant d'anciennes ruines, vous vous retrouvez face à une vision bien étrange : des grottes, d'étranges panneaux, des forêts, d'anciens repaires de contrebandiers, de vieux bâtiments et des cachettes de braconniers. Il se peut même que vous aperceviez quelquefois une queue disparaissant dans les broussailles...

La phase exploration est divisée en deux parties :

1. Sélection des découvertes, où vous allez choisir les cartes que vous voulez utiliser.
2. Accéder aux découvertes, où vous allez choisir et payer pour les cartes que vous voudrez conserver parmi celles choisies.

SÉLECTION DES DÉCOUVERTES (DRAFT)

Le premier joueur prend le paquet découvertes et distribue 7 cartes, face cachée, à chacun des joueurs ; ces dernières représentent les objets que vous pourrez découvrir au cours de votre périple.

Chaque joueur prend alors ses 7 cartes, les regarde et en sélectionne 2 qu'il veut conserver, les plaçant devant lui face cachée. Chaque joueur passe ensuite les cartes restantes à la personne à sa gauche*.

Une fois que les joueurs ont reçu ces nouvelles cartes, ils répètent ce processus 2 fois, en choisissant 2 cartes et en passant les restantes.

Enfin, chaque joueur va recevoir une seule carte, pour arriver à un total de 7 cartes face cachée.

** Pour les jours 1, 3 et 5, passez les cartes au joueur à votre gauche, et passez-les au joueur à votre droite au cours des jours 2 et 4.*

ACCÉDER AUX DÉCOUVERTES

HISTOIRE

Même si vous êtes parvenu à découvrir certains objets, neufs, vieux ou très anciens, à moitié cachés dans les herbes hautes, il y a toujours un problème – les félins du coin vivent ici depuis longtemps et ne semblent pas enclins à laisser leurs secrets aussi facilement ! Vous aurez besoin de les distraire avec vos poissons...

Chaque joueur prend ses 7 cartes et choisit celles qu'il garde. Vous pouvez conserver n'importe quelle combinaison de cartes tant que vous avez de quoi payer pour elles.

Un coût est indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque carte découverte. Si vous désirez conserver une carte, vous devez payer son coût en poissons.

Une fois que vous avez sélectionné les cartes que vous souhaitez conserver, faites le total des coûts et renvoyez l'équivalent en poissons de votre réserve personnelle dans la réserve principale.

Placez les cartes que vous ne voulez pas conserver dans une défausse face cachée* juste à côté du paquet des découvertes.

**Il est important que les cartes défaussées le soient face cachée de façon à ce que les autres joueurs ignorent quelles cartes ont été conservées.*

EXEMPLE

Franck regarde ses 7 cartes découverte et décide d'en conserver 4.



Il fait le total des coûts et paie 6 poissons. Franck défausse ensuite les 3 cartes qu'il ne souhaite pas conserver, face cachée, dans la pile de défausse.



PHASE 3 : LIRE LES TRADITIONS

HISTOIRE

C'est sous la chaleur du soleil de midi que vous trouvez un moment pour vous reposer de vos efforts et étudier un peu plus en avant les parchemins anciens des Gardiens qui ont autrefois vécu en ces lieux. Au travers de la lecture, cette espèce, disparue depuis longtemps, vous instruit de sa science de l'intendance des chats. Vous devrez l'étudier avec attention afin d'être certain que votre précieuse cargaison revienne en un seul morceau à l'Impasse des Miaulements...

Les cartes tradition sont toujours bleues !

Les joueurs doivent regarder leur main pour y repérer les cartes tradition et tradition publique. Elles doivent être jouées au cours de cette phase.

CARTES TRADITION PUBLIQUE

Chaque joueur doit placer toutes les cartes tradition publique dont il dispose face visible sur la table, à un endroit où tous les joueurs peuvent les voir, et déclame (lise à haute voix) le texte de chacune d'entre elles.

Si la tradition publique indique "choisir une couleur", la personne qui joue la carte doit choisir la couleur au moment où il la joue. Prenez 1 figurine chat de la réserve de la couleur correspondante et placez-la sur la carte afin de se souvenir de la couleur en question.



CARTES TRADITION

Chaque joueur doit placer toutes ses cartes tradition, exception faite des publiques, en une pile face cachée à côté de son bateau. Les cartes doivent être placées en éventail de façon à ce que tous les joueurs puissent aisément compter le nombre de cartes de chacun d'entre eux.



PHASE 4 : SECOURIR LES CHATS

HISTOIRE

Tout ce que vous avez pu apprendre sur les chats vous mène à une seule conclusion : pour amadouer ces derniers, vous aurez besoin de paroles réconfortantes et de beaucoup de poissons. Vous avez vos paniers, et du poisson – peut-être faudrait-il mieux également enfiler vos gants anti-griffures en cuir !

Les cartes sauvetage sont toujours vertes !

Au début de la phase de sauvetage, les joueurs vont, dans l'ordre du tour, choisir quelles cartes sauvetage ils vont vouloir jouer et les placer devant leur bateau, face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes sauvetage, toutes ces dernières doivent être révélées (retournées) simultanément par tous les joueurs.

VITESSE

Chaque joueur doit calculer la vitesse dont il dispose en fonction des cartes sauvetage qu'il a jouées. L'ordre des figurines de chat sur l'île sera changé en fonction de la valeur de vitesse de chaque joueur. Le joueur le plus rapide se retrouvera en premier sur la ligne, en haut de l'île, alors que le joueur le plus lent se retrouvera tout en bas de l'île, en bas de la ligne.

Ce changement dans l'ordre du tour affecte immédiatement toute carte jouée à partir de cet instant.

En cas d'égalité, les joueurs qui ont la même vitesse conservent le même ordre de tour l'un par rapport à l'autre sur l'île. La valeur de vitesse d'une carte est représentée par un nombre et le symbole .



EXEMPLE

Sara comptabilise les  des cartes qu'elle a jouées et obtient 5.



Franck comptabilise les  des cartes qu'il a jouées et obtient 4.



C'est Sara qui dispose de la vitesse la plus importante, elle place donc son chat vert à la première place au sommet de l'île et Franck place son chat violet à la deuxième place.



SAUVETAGE DES CHATS

En commençant par le premier joueur, chaque joueur effectue, tour à tour, le sauvetage des chats jusqu'à ce que tout le monde ait passé. Vous ne pouvez sauver qu'un chat par tour, mais vous pouvez effectuer autant de tours que vous le voulez jusqu'à ce que vous vous retrouviez à court de poisson, de panier, ou que vous décidiez de passer. Une fois que chaque joueur a eu l'opportunité, dans l'ordre du tour, de sauver un chat, c'est de nouveau au premier joueur d'agir, et ce cycle se poursuit jusqu'à ce que chacun ait passé.

Afin de pouvoir sauver un chat, chaque joueur doit posséder un panier et disposer de suffisamment de poissons pour attirer le chat à l'intérieur.

PLACER LES CHATS

Lorsque vous sauvez un chat, vous devez immédiatement le placer sur votre bateau en suivant les règles de positionnement de tuiles (voir page 7) avant d'effectuer une autre action.

Les chats situés dans le champ à gauche de l'île nécessitent 3 poissons, alors que ceux situés dans le champ de droite nécessitent 5 poissons ; c'est indiqué sur la partie de l'île correspondante.

Lorsque vous sauvez un chat, vous devez dépenser le nombre de poissons indiqué en les remettant dans la réserve, et utiliser un panier.

- ✿ Si vous utilisez un panier permanent, vous devez le retourner afin d'indiquer qu'il a été utilisé.
- ✿ Si vous utilisez un autre type de panier, vous devrez défausser la carte correspondante.

CHAMPS VIDES

Une fois que les deux champs sont vides (ou que tous les joueurs ont passé), la phase de sauvetage des chats s'arrête. Toute carte sauvetage jouée et non utilisée est immédiatement défaussée.

PANIER

Si vous voulez secourir les chats, vous aurez besoin d'un panier pour les transporter ! Il existe 3 sortes de paniers :



PANIER PERMANENT

Ils peuvent être utilisés une fois par jour. Lorsque vous utilisez un panier permanent, vous devez le retourner sur la face "utilisé" pour montrer que vous vous en êtes servi. Vous avez la possibilité de gagner d'autres paniers permanents grâce aux cartes.



PANIER CLASSIQUE

Ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois au cours de la partie. Une fois utilisés, ils vont dans la pile de défausse.



PANIER ABÎMÉ

Vous pouvez combiner 2 paniers abîmés pour les transformer en un panier classique. Tout comme ces derniers, il ne peut être utilisé qu'une seule fois.

PHASE 5 : TROUVAILLES RARES

HISTOIRE

Les dernières heures de la soirée résonnent de joie et de chants alors que vous exposez vos trouvailles en déclarant que vous êtes le meilleur débusqueur de chats de toute l'Impasse du Miaulement !

Les cartes Oshax sont toujours marron et les cartes trésor sont toujours jaunes !

En commençant par le premier joueur, chaque personne effectue des tours pour récupérer leurs trouvailles rares jusqu'à ce que tout le monde passe. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour, mais vous pouvez effectuer autant de tours que vous désirez jusqu'à ce que vous soyez à court de cartes ou que vous décidiez de passer. Une fois que chaque joueur, dans l'ordre du tour, a eu l'opportunité de jouer une carte, la main repasse au premier joueur et le cycle se répète jusqu'à ce que tout le monde ait passé.

Lorsque vous vous liez d'amitié avec un Oshax ou que vous prenez un trésor, vous devez immédiatement le placer sur votre bateau, en suivant les règles de positionnement de tuiles (voir page 7) avant que toute autre action soit entreprise.



PLACER LES OSHAX

Les Oshax sont des créatures amicales qui ont envie d'appartenir à une famille. Lorsque vous placez un Oshax sur votre bateau, vous devez immédiatement choisir la famille de chats avec laquelle il va se lier d'amitié.

Prenez la figurine de chat qui correspond à la famille de votre choix dans la réserve et placez-la sur la tuile Oshax ; cet Oshax comptera désormais à la fois comme un Oshax et un chat de la famille choisie pour le reste de la partie.



VIDER LES CHAMPS

HISTOIRE

Alors que la pénombre du soir approche, le silence et la brume recouvrent l'Île des Chats. Tous les félins que vous n'êtes pas parvenu à attraper se sont maintenant enfuis dans les herbes hautes. Vous laissez les réserves qui vous restent, et même un radeau ou deux. Peut-être parviendront-ils à trouver un moyen de s'échapper avant l'arrivée de Vesh.

À la fin de chaque journée, les chats qui n'ont pas été sauvés dans les champs s'enfuient et sont replacés dans la boîte ; ils ne serviront plus. Les trésors non réclamés restent sous l'île et ne sont quant à eux pas replacés dans la boîte.

Mettez le compteur de jours sur la bonne journée en déplaçant le bateau de Vesh d'une case.

Si le bateau de Vesh atteint le symbole main, Vesh est arrivé et il est temps de lever les voiles. Effectuez le décompte des points.

Si ce n'est pas le cas, chaque joueur retourne ses paniers permanents sur la face active et une nouvelle journée commence !

STOCKER CARTES ET POISSONS

CARTES

Au cours de chaque phase, vous choisissez quelles cartes vous jouez, ainsi que leur nombre, exception faite des cartes tradition qui doivent toujours être jouées lors de la phase de Lecture des traditions.

Les cartes non jouées restent dans votre main pour le jour d'après. Vous n'avez pas à repayer pour elles et il n'y a aucune limite à la taille de votre main.

POISSON

Tout poisson non utilisé est conservé pour le lendemain.

CARTES ACTION

Les cartes action sont toujours violettes !

Les cartes action peuvent être jouées à n'importe quel moment d'une journée.

Lorsqu'il joue une carte action, le joueur doit annoncer qu'il joue la carte et en résoudre tous ses effets avant qu'une autre action soit entreprise. Si deux joueurs souhaitent jouer des cartes action au même moment, les cartes doivent être résolues conformément à la piste d'ordre de tour de l'île.



CALCUL DES SCORES

À la fin de la partie, les joueurs doivent calculer leurs scores.
Celui qui obtient le score le plus élevé l'emporte.

RATS

Vous retranchez 1 point pour chaque rat visible sur votre bateau.

PIÈCES

Vous retranchez 5 points pour chaque pièce non remplie de votre bateau.

Une pièce remplie est une pièce où il ne reste plus aucune case de libre.

FAMILLES DE CHATS

Vous obtenez des points pour chaque famille de chats que vous possédez.

CHATS	POINTS
3	8
4	11
5	15
6	20
7	25

Si vous avez 8 chats ou plus dans une famille, vous obtenez un bonus de 5 points pour chaque chat supplémentaire dans cette famille.

TRÉSORS RARES

Vous obtenez 3 points pour chaque trésor rare sur votre bateau.

Les trésors communs ne rapportent aucun point.

TRADITIONS

Révélez chaque carte tradition en votre possession. Si vous avez respecté cette tradition, ajoutez ses points à votre score.

TRADITIONS PUBLIQUES

Contrôlez chaque tradition publique et ajoutez à votre score total les points de chaque carte dont la tradition a été respectée.

ÉGALITÉ

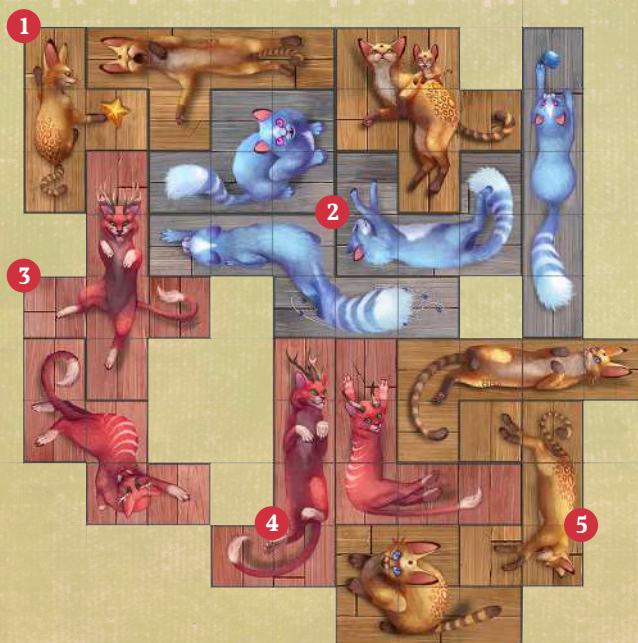
En cas d'égalité, le joueur avec le plus de poissons l'emporte (il se sera rappelé que les chats pourraient vouloir une friandise sur le chemin du retour).

Si les joueurs à égalité disposent du même nombre de poissons, alors ils gagnent tous les deux.

FAMILLES DE CHATS

Une famille de chats est constituée de 3 tuiles ou plus de la même couleur et qui se touchent.

- 1 Il y a 3 tuiles chat orange, formant une famille de 3.
- 2 Il y a 4 tuiles chat bleues, formant une famille de 4.
- 3 Il y a 2 tuiles chat rouges et non 3, donc ce n'est pas une famille.
- 4 Les tuiles diagonales ne sont pas adjacentes, et il y a donc un autre duo de 2 tuiles chat rouges qui ne forme pas de famille non plus.
- 5 Il y a 3 tuiles chat orange, formant une famille de 3.



EXEMPLE

RATS (-2 POINTS)

Sara possède 2 rats visibles, elle perd 2 points.

PIÈCES (-20 POINTS)

Sara possède 4 pièces qui ne sont pas remplies et perd donc 20 points (5 par pièce).

La salle à manger (), la réserve () et 2 chambres à coucher ().

FAMILLES DE CHATS (47 POINTS)

Sara possède 5 familles, et marque donc 47 points.

1. Une famille de 3 chats rapporte 8 points.
2. Comme elle a choisi le vert pour son Oshax, elle dispose donc d'une famille de 3 chats verts qui lui rapporte 8 points.
3. Elle possède deux familles orange, chacune composée de 3 chats, donc 8 points chacune pour un total de 16 points.

Ils se touchent par une diagonale, mais ces dernières ne comptent pas pour le décompte des familles.

4. Une famille de 5 chats bleus rapportant 15 points.

Sara possède également 1 chat vert, 1 rouge et 1 violet qui ne sont dans aucune famille et ne rapportent donc aucun point.

TRÉSOR RARE (3 POINTS)

Sara possède un trésor rare qui lui rapporte 3 points.

Elle possède également 8 trésors communs, mais ces derniers ne lui rapportent aucun point.

TRADITIONS (13 POINTS)

Sara possède 3 traditions :

Chaleur du Soleil. 1 point pour 2 chats touchant les bords de votre bateau. Sara possède 13 chats qui touchent les bords du bateau, elle marque donc 6 points.

Organisé. 7 points par colonne qui ne contient qu'une seule couleur de chats et haute d'au moins 9 cases. Sara possède 1 colonne de chats bleus haute de 9 cases, elle marque donc 7 points.

Chatterie Mhoxxite. 9 points si vous possédez exactement 5 chats orange sur votre bateau. Malheureusement, Sara possède 6 chats orange, elle n'a donc pas réussi cette tradition et ne marque aucun point.

TRADITIONS PUBLIQUES (18 POINTS)

Il y a 1 carte tradition publique en jeu.

Prospecteur. Chaque joueur marque 2 points par trésor sur son bateau. Sara possède 9 trésors sur son bateau, 8 communs et 1 rare. Elle marque donc 18 points.

TOTAL (59 POINTS)

Au total, Sara a 59 points.



MODE SOLO

Comme si l'approche des armées de Vesh Darkhand n'était pas suffisante, vous découvrez que votre sœur s'est embarquée clandestinement sur votre bateau et qu'elle tente de s'approprier le fruit de votre dur labeur. Non seulement vous devez secourir les chats et échapper à Vesh, mais vous devez également contrecarrer les plans de votre sœur si vous voulez réussir !



APERÇU

Cette section présente les changements à appliquer aux règles en cas de partie solo. Il est conseillé de ne lire ces règles qu'une fois que vous aurez assimilé les règles normales du jeu. Toutes ces dernières s'appliquent, sauf indication contraire.

MISE EN PLACE SOLO

Dans un premier temps, conformez-vous à la mise en place des règles normales. Vous n'aurez besoin que de 1 bateau joueur.



Oshax. Vous devrez placer les tuiles Oshax en une ligne horizontale, au hasard. Chaque Oshax sera alors repéré par sa position dans la ligne, c'est à dire que le troisième Oshax dans la ligne en partant de la gauche est Oshax 3, le dernier étant Oshax 6.



MISE EN PLACE "SOEUR"

- 1 Couleurs solo.** Mélangez les cartes couleur solo et placez-les en rang sur la table. Retournez la première carte et laissez les 4 autres face cachée.
- 2 Traditions solo.** Mélangez les cartes tradition solo et placez-en 3 sur la table, face visible. Remplacez le reste des cartes dans la boîte.
- 3 Traditions solo avancées.** Si vous voulez rendre la partie plus difficile, vous pouvez inclure des tradition avancée.

Mélangez les cartes tradition solo avancée et placez-en un certain nombre, face visible, à côté des cartes tradition solo. Remplacez le reste des cartes dans la boîte.

- ❖ Difficulté moyen : 1 carte tradition avancée
- ❖ Difficulté ardu : 2 cartes tradition avancée
- ❖ Difficulté très ardu : 3 cartes tradition avancée
- ❖ Difficulté expert : 4 cartes tradition avancée

- 4 Panier solo.** Mélanger les cartes panier solo et placez-les face cachée sur la table.



REPLISSAGE DES CHAMPS SOLO

Lorsque vous remplissez les champs, placez 4 chats dans chacun d'entre eux pour un total de 8.

Vous devez piocher des tuiles du sac, une par une, et les disposer en ligne horizontale. Les 4 premières tuiles chat doivent être placées sur le côté gauche de l'île, et les 4 suivantes sur le côté droit.

Les cartes trésor rare piochées doivent être placées sous l'île, et former une ligne horizontale. Si vous trouvez un trésor rare qui possède la même forme qu'un autre précédemment découvert, placez-le au-dessus du trésor correspondant, formant ainsi une pile de trésors identiques.



Il est important de placer les tuiles en ligne de façon à pouvoir, par la suite, les identifier par leur position dans cette même ligne, ce qui signifie par exemple que chat 5 est le premier chat du champ de droite.

PHASE 1 SOLO. PÊCHE

La pêche se déroule de la même façon que celle expliquée dans les règles à plusieurs joueurs.

PHASE 2 SOLO. EXPLORATION

A. SÉLECTION DES DÉCOUVERTES (DRAFT)

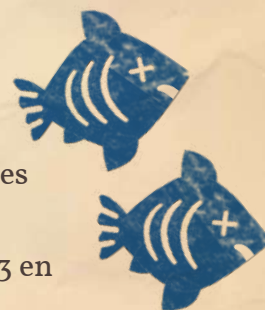
L'étape de draft de la phase d'Exploration est différente lors d'une partie solo ; utilisez les règles suivantes à la place des règles normales :

Prenez les 5 premières cartes du paquet découvertes, examinez-les et sélectionnez-en 3 en les posant sur la table. Placez les deux autres cartes dans la pile de défausse.

Répétez cette étape en piochant 5 nouvelles cartes et en en conservant 3.

Enfin, prenez la première carte du paquet découvertes et ajoutez-la aux 6 cartes précédemment sélectionnées, composant ainsi votre main de 7 cartes.

Ensuite, effectuez "B. Accéder aux Découvertes", comme d'habitude.



PHASE 3 SOLO. LECTURE DES TRADITIONS

Cette phase est identique à celle décrite dans les règles à plusieurs joueurs. Cependant, vous aurez peut-être envie de jouer vos cartes tradition face visible.

TRADITIONS PUBLIQUES

Les traditions publiques peuvent être utilisées au cours d'une partie solo, et il n'y a que vous qui marquerez des points. Cependant, le total de points reçu est divisé par deux, arrondi au supérieur si nécessaire.

Exemple. Si vous marquez 7 points grâce à une tradition publique, ce total est réduit à 3,5, puis arrondi à 4 points.

FAMILLE LA PLUS GRANDE

Pour la carte tradition "Arbre Généalogique", vous aurez besoin d'une famille de 7 ou plus afin de vous conformer à cette tradition.

PHASE 4 SOLO : SAUVER LES CHATS

La phase de sauvetage des chats fonctionne exactement de la même façon lors d'une partie solo. Cependant, il y a quelques règles supplémentaires pour votre sœur.

PAQUET PANIER SOLO

Une fois que vous avez sélectionné les cartes sauvetage que vous désirez jouer, vous devez retourner la première carte du paquet panier solo.

Dans la partie basse de la carte est indiqué un nombre de paniers  et quelque fois une vitesse .

Si le nombre de  est supérieur à 1, vous devez piocher de nouvelles cartes du paquet panier solo et les placer horizontalement, face cachée.

Souvenez-vous, vous avez déjà pioché 1 carte ; si la carte indique 3 , vous ne devez piocher que deux cartes supplémentaires.

VITESSE

La vitesse  de votre sœur est indiquée sur la carte panier solo révélée. Mettez à jour l'ordre de tour comme d'habitude ;

LE SAUVETAGE DES CHATS

Comme d'habitude, le sauvetage des chats s'effectue chacun à son tour.

Lors du premier tour de votre sœur, vous devez résoudre la carte panier solo face visible.

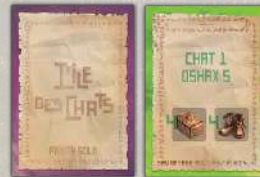
Au cours de tours qui suivent, vous devrez révéler la carte panier solo suivante et la résoudre. Vous ne tiendrez pas compte des valeurs  et  de ces cartes ; seules les valeurs  et  de la première carte sont utilisées chaque jour.

S'il n'y a plus de cartes, le tour de votre sœur est terminé.

Si vous passez, vous devez malgré tout révéler toutes les cartes restantes de votre sœur et les résoudre normalement.

EXEMPLE

Révélez la première carte panier solo.



La carte indique 4 , donc vous piochez 3 cartes supplémentaires et les placez, face cachée et en ligne, à côté de la première carte.



La carte révélée indique 4 , à comparer à votre propre vitesse afin de déterminer l'ordre du tour.

PREMIER TOUR

Lors du premier tour de votre soeur, vous résolvez (voir page suivante) la première carte révélée.

DEUXIÈME TOUR

Lors du deuxième tour de votre soeur, vous révélez et résolvez la deuxième carte.



Cette carte indique chat 2 et un trésor commun ; la résolution de ces deux éléments est immédiate. Ne tenez pas compte de 4  and 1 , qui ne sont appliqués que pour la première carte retournée de chaque jour.

TOURS SUIVANTS

Les tours suivant se déroulent de la même façon que le deuxième tour, et ce, jusqu'à ce que votre soeur n'ait plus de cartes.

RÉSOLUTION DES CARTES PANIER SOLO.

Chaque carte possède un certain nombre de mots-clefs (chat, rare, oshax et intervertir)

Résolvez chaque mot-clef/trésor dans l'ordre, du haut vers le bas.

Si une carte présente deux fois le même mot-clef, résolvez-le deux fois.

Chat 3. Retirez chat 3 des champs et remettez-le dans la boîte.

Souvenez-vous que lorsque vous avez rempli les champs, vous avez disposé les chats en ligne, 4 de chaque côté de l'île. Chat 3 représente donc le troisième chat en partant de la gauche ; chat 8 serait le dernier chat de la ligne.

Rare 2. Retirez le trésor rare 2 d'en dessous de l'île et remettez-le dans la boîte. S'il y a plusieurs trésors rares empilés sur cette position, ne retirez qu'un seul trésor.

Souvenez-vous que lorsque vous avez rempli les champs, vous avez disposé les trésors en ligne. Rare 2 est donc le deuxième trésor en partant de la gauche.

Oshax 4. Retirez Oshax 4 des champs et remettez-le dans la boîte.

Souvenez-vous que lors de la mise en place, vous avez disposé les Oshax en ligne. Oshax 4 est donc le quatrième Oshax en partant de la gauche.

Intervertir 2, 6. Intervertissez la position des tuiles chat 2 et chat 6. Chat 2 devient chat 6 et chat 6 devient chat 2.

Trésors communs. Si un trésor commun est révélé, défaussez un trésor commun correspondant de la partie. S'il ne reste plus de trésor correspondant, rien ne se produit.

QUE FAIRE SI LA TUILE N'EXISTE PAS ?

Lorsque vous résolvez chat, rare, oshax ou intervertir, si le numéro de tuile indiqué n'existe plus, prenez la dernière tuile de la ligne.

Exemple. Si une carte panier solo indique chat 6 et rare 3 mais qu'il ne reste que 4 chats et deux trésors rares de disponibles, alors vous devez retirer chat 4 et rare 2 à la place (les derniers de la ligne).

S'il ne reste plus suffisamment de tuiles disponibles lors de la résolution d'un mot-clef, alors rien ne se produit.

EXEMPLE



TOUR 1 SOEUR

Votre sœur résout sa première carte panier solo, qui indique chat 3 et rare 2. Vous les retirez du jeu.



À chaque fois que vous retirez des tuiles, la position des tuiles restantes peut changer, et donc celle qui était chat 4 au cours du dernier tour est maintenant chat 3 (comme vous avez retiré le précédent chat 3).

Note. Vous ne changez pas la position physique des tuiles ; vous ne faites que modifier le chiffre correspondant à la position de la tuile dans la ligne.

TOUR 1 JOUEUR

Vous effectuez votre tour et jouez une carte action secourir 2 chats et secourez donc 2 chats.



TOUR 2 SOEUR

Votre sœur résout sa seconde carte panier solo, qui indique chat 7 et rare 3. Chat 7 n'existant plus, vous retirez à la place le dernier de la ligne. Dans cet exemple, chat 5. Rare 3 n'existe plus non plus et vous retirez à la place le dernier de la ligne, rare 2 dans cet exemple.



SOLO PHASE 5 : TROUVAILLES RARES

Cette phase est identique à celle présentée dans les règles à plusieurs joueurs.
Votre sœur n'agira pas au cours de cette phase.

OSHAX

Il est possible, au cours d'une partie solo, de se retrouver à cours de tuiles Oshax. Si cela se produit, les cartes Oshax restantes n'ont plus d'effet.



VIDER LES CHAMPS ; PARTIE SOLO

À la fin de chaque jour, vous devez retourner la carte couleur solo suivante, en allant de la gauche vers la droite. S'il n'y a plus de cartes à retourner, vous devez alors être à la fin du jour 5 et procéder au calcul des scores.

CALCUL DES SCORES EN PARTIE SOLO

Calculez votre score en suivant les règles normales, puis calculez le score de votre sœur en utilisant ses cartes tradition et les différentes couleurs des cartes chat.



COULEURS DES CHATS

En comptant les cartes couleur solo dans l'ordre où elles ont été révélées, votre sœur marque les points suivants :

- 5 points pour chaque chat sur votre bateau de la première couleur révélée.
- 4 points pour chaque chat sur votre bateau de la deuxième couleur révélée.
- 3 points pour chaque chat sur votre bateau de la troisième couleur révélée.
- 2 points pour chaque chat sur votre bateau de la quatrième couleur révélée.
- 1 point pour chaque chat sur votre bateau de la dernière couleur révélée.

TRADITIONS

Pour chaque carte tradition de votre sœur, additionnez le nombre de points obtenus.

TOTAL

Votre sœur ne marque des points que pour les couleurs de chats et les cartes tradition, rien d'autre.

ÉGALITÉ

Le gagnant est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité, c'est votre sœur qui l'emporte !



MODULES DE TRADITIONS

L'Île des Chats comporte 38 cartes tradition. Elles sont réparties en 14 cartes tradition principale et 24 cartes modules de tradition. D'autres cartes modules de tradition son disponibles dans les extensions. Si vous en possédez d'autres, respectez les règles suivantes.

CARTES TRADITIONS PRINCIPALES

Les 14 cartes tradition principales doivent être systématiquement utilisées au cours d'une partie. Ces dernière peuvent être identifiées par "TRADITION", indiqué dans le coin inférieur gauche de la carte.



MODULES DE CARTES TRADITION

Vous devez systématiquement et exactement utiliser 3 modules complets de traditions. Ils peuvent être identifiés par le texte situé dans le coin inférieur gauche des cartes, et qui indique "TRADITION" ou "TRADITION PUBLIQUE" suivi d'une lettre entre parenthèses.

Chaque module comprend exactement 8 cartes. Dans le jeu, vous trouverez les modules A, B et C. Si vous obtenez d'autres modules, vous pouvez les intervertir avec tout module déjà existant, mais vous devez systématiquement changer les 8 cartes.



Vous pouvez mélanger les modules comme bon vous semble. Vous pouvez ainsi utiliser les modules A, B et D ou encore utiliser D, F et H.

OSHAX ET TRÉSORS RARES PROMOTIONNELS

Il existe plusieurs tuiles promotionnelles Oshax et trésor rare pour l'Île des Chats. Si vous possédez l'une d'entre elles, suivez les règles suivantes.

OSHAX

Les nouvelles tuiles Oshax doivent être ajoutées au sac des découvertes. Leur fonctionnement est similaire à celui des trésors rares. Lorsque vous piochez des tuiles du sac des découvertes, les tuiles Oshax que vous découvrez doivent être ajoutées aux tuiles Oshax déjà disponibles. Les tuiles Oshax ne comptent pas dans le total de tuiles chat piochées du sac des découvertes.

Lorsque vous avez terminé votre partie, vous pouvez choisir quelles 6 tuiles Oshax vous conservez pour votre prochaine partie et replacer les tuiles Oshax restantes dans le sac des découvertes. De cette façon, vous effectuerez un cycle avec les tuiles Oshax et débuterez chaque partie avec une nouvelle combinaison de 6.



TRÉSORS RARES

Les nouveaux trésors rares doivent être ajoutés au sac des découvertes. Ils suivent les règles normales des trésors rares.

FAQ

Q. Est-ce qu'une tuile peut recouvrir les murs ou plusieurs pièces ?

Oui !

Thématiquement parlant, les tuiles chat représentent l'espace dont votre nouveau chat aura besoin au cours de votre voyage retour, et non l'espace dont il a besoin à un instant donné. À l'inverse des trésors que vous pouvez accumuler dans vos différentes pièces.

Q. Puis-je poser des tuiles trésor sur des rats ?

Oui (pauvres rats) !

Q. Qu'est ce qu'un petit trésor ?

Les tuiles trésor commun 1x1 et 1x2 sont également appelés petits trésors, toutes deux comptant à la fois comme un petit trésor et un trésor commun.

Q. Y a-t-il une limite à la taille de la main ?

Non.

Q. Est-ce que les tuiles avec un chat et un chaton comptent comme 2 chats ?

Non. Chaque tuile ne compte toujours que comme 1 chat, même s'il y a des chatons dessus.

Q. Y a-t-il une limite au nombre de chats dans un champ ?

Non.

Q. Le fait de récupérer une tuile trésor est-il optionnel ?

Oui !

Q. Dans une partie solo, que se passe-t-il si je n'ai plus d'Oshax ?

Les cartes Oshax ne produisent plus d'effet.

Q. Si j'utilise une carte "Piochez x cartes" après la phase de Lecture des Traditions du dernier jour, et que je pioche une carte tradition, puis-je la jouer ?

Non. Vous ne pouvez jouer une carte que lors de la phase où elle est supposée être jouée. Si vous piochez une carte lors d'une phase différente, vous devez attendre le jour suivant pour la jouer. S'il s'agit du dernier jour, vous ne pouvez pas jouer de cartes qui sont censées l'être lors d'une phase différente du jeu.

Q. Puis-je jouer à plus de 4 joueurs ?

Oui ! Il existe une extension 5 et 6 joueurs pour L'Île des Chats. Demandez à votre revendeur pour plus de détails ou allez voir sur notre site : www.luckyduckgames.com



CRÉDITS

Conception du jeu

Frank West

Illustrations

Dragolisco

Traduction

- version française

Philippe Pinon

Écriture

Frank West

Ian O'Reilly

*Avec la participation
de Sara Jorge*

Producteur adjoint

Sara Jorge

Direction artistique

Frank West

Relecture

- version française

Sélène Meynier

Édition

Carrie Ott

Tom Fox

Louise Skye Ting

Élaboration du monde

Frank West

Sara Jorge

Conception graphique

Frank West

*Avec la participation d'Alec
Jackson*