

COMPOSANTS



54 cartes Chat
(18 cartes en 3 couleurs)



27 jetons de Récompense
(Bol de nourriture sèche, Arête de poisson, Poisson et Vase brisé)



1 jeton du Premier Joueur



INSTALLATION

Mélangez tous les jetons de Récompense face cachée. Ensuite, créez 3 piles, chacune formée de 9 jetons
Mélangez toutes les cartes Chat et formez un paquet face cachée.
Le joueur qui aime le plus les chats reçoit le jeton du premier joueur.

APERÇU

Un jeu est divisé en 3 rounds, chacun divisé en 9 tours. Chaque joueur jouera 1 carte Chat et le joueur qui joue la carte la plus précieuse gagnera 1 jeton de récompense.
N'oubliez pas que tous les prix ne sont pas positifs! À la fin de la partie, le joueur qui aura récolté le plus de points sera le gagnant.



COMMENT JOUER UN TOUR

Prenez une pile de 9 jetons de Récompense et disposez-les face vers le haut au centre de la table. Vous jouerez chaque jeu, de gauche à droite, pour gagner 1 jeton de Récompense après l'autre. **Chaque joueur pioche 9 cartes Chat du paquet.**



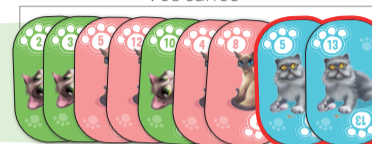
Chaque round est divisé en 9 tours. **Pendant chaque tour, le «premier joueur»** (le joueur avec le jeton Premier Joueur est le «premier joueur» lors du premier tour; ensuite, le «premier joueur» est celui qui a gagné le tour précédent) **joue une carte Chat de sa main, alors tous les autres joueurs doivent jouer une carte Chat** de leur main dans le sens horaire, en suivant cette règle simple:

Vous devez jouer une Carte Chat de la même couleur que la carte jouée par le «premier joueur». Vous ne pouvez jouer une autre couleur que si vous n'avez aucune carte de cette couleur en main.

La carte jouée par le premier joueur.



Vos cartes



Le premier joueur a joué le 8 bleu. Maintenant tu dois jouer une carte blue: le 5 ou le 13.

Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, **le joueur qui a joué la carte la plus précieuse est le gagnant du tour en cours.** La carte la plus précieuse dépend de toutes les autres cartes jouées. Ça peut être:

- La carte avec la valeur la plus élevée de la même couleur de la carte jouée par le «premier joueur».
- La carte verte avec la valeur la plus élevée. Les cartes vertes ont toujours plus de valeur que les autres couleurs.
- Si les deux cartes numéro 1 et 18 de la même couleur ont été jouées, la carte numéro 1 est considérée comme la plus précieuse.





Le 13 blue est la carte gagnant.



Le 5 vert est la carte gagnant.



Le 1 vert est la carte gagnant.

Défaussez les cartes jouées. Le gagnant du tour en cours sera le premier joueur du tour suivant, et jouera la première carte.

Le round se termine après 9 tours, lorsque tous les jetons de récompense sur la table ont été pris et lorsque tous les joueurs ont joué leurs cartes Chat. Mélangez toutes les cartes Chat, comprises celles défaussées, et créez un nouveau paquet pour jouer un autre tour. Faites glisser le jeton du premier joueur au joueur suivant dans le sens horaire

FIN DU JEU

Le jeu se termine après 3 round, lorsque tous les jetons de récompense ont été pris. **Résumez la valeur de tous vos jetons. Le joueur avec la valeur la plus élevée est le gagnant.**



Points positifs



Points négatifs



Vous pouvez défausser un Jeton Arête de Poisson avant le décompte final



Si vous avez 2 jetons Vase brisé, vous perdez 20 points. Si vous n'avez

qu'un seul jeton Vase brisé, cela signifie que vous n'avez pas été attrapé!



Tu a gagné 13 points, tu peux écarter le jeton Arête de Poisson -5 en utilisant le jeton Poisson et le seule jeton Vase Brisé ne compte pas.



VARIANT DES EXPERTS

Si vous aimez jouer à un jeu avec peu de chance et plus de stratégie, retirez quelques cartes du jeu avant de commencer. Ce faisant, toutes les cartes en jeu seront distribuées entre les joueurs. Suivez le tableau ci-dessous pour voir quelles cartes doivent être retirées.

2 Joueurs ▶ Retirez les cartes de 6 à 17 de n'importe quelle couleur

3 Joueurs ▶ Retirez les cartes de 9 à 17 de n'importe quelle couleur

4 Joueurs ▶ Retirez les cartes de 12 à 17 de n'importe quelle couleur

5 Joueurs ▶ Retirez les cartes de 15 à 17 de n'importe quelle couleur

6 Joueurs ▶ Ne retirez aucune carte

Auteur: Reiner Knizia

Illustrateur: Alessandro Costa

Graphisme: Roberto Grasso,

Elisabetta Micucci

Édition: Giuliano Acquati



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com
©2020. Tous droits réservés.

Reiner Knizia

MEOW

Un jeu de 20 minutes pour 2 à 6 chats intelligents

Les chats intelligents se battent pour la nourriture. Soyez sage et essayez de collectionner les meilleurs bols, évitez les arêtes de poisson tout en essayant de ne pas casser les vases de votre propriétaire!

