

# CHAT CARTONNE 🐾 CHAT CARTONNE 🐾 CHAT CARTONNE

Comme vous le savez, les chats font partie des rares animaux à être dotés d'une flexibilité physique hors du commun. Ils sont robustes, se tordent dans tous les sens et s'étirent avec une souplesse exceptionnelle ! Chaque espace, recoin, placard, tiroir, trou ou boîte est un emplacement potentiel où s'installer, ronronner et dormir. Dans CHAT CARTONNE, vous allez devoir placer vos chats dans l'un de leurs endroits favoris : des cartons !



## CONTENU

- 🐾 Cartes « Chat » recto/verso x25
- 🐾 Cartes « Chat noir Princesse » x5
- 🐾 Cartes « Carton de départ » x5
- 🐾 Cartes « Jouets » x3 (2 jouets identiques)
- 🐾 Cartes « Carton » x72



## MISE EN PLACE

- Récupérez toutes les cartes qui représentent un chat recto-verso. Le recto dévoile un chat réveillé, et au verso, le même chat qui dort. Chaque joueur choisit un chat, et reçoit les cinq cartes qui lui correspondent. Chaque joueur place ses cartes, faces visibles, devant lui. Les cartes « Chat » non choisies sont remises dans la boîte.
- Ensuite, prenez autant de cartes « Chat Noir Princesse » qu'il y a de joueurs, et remettez les autres dans la boîte.
- Puis prenez toutes les cartes « Carton de départ », reconnaissables par les bandes de scotch blanc au dos de celles-ci, et mettez-les de côté.
- Enfin mélangez toutes les autres cartes « Carton » (celles avec le scotch orange au verso), avec les 3 cartes « Jouets », (celles avec 2 jouets souris, 2 jouets balle et 2 friandises poisson). Mélangez toutes ces cartes pour former un paquet. Après quoi, chaque joueur prend 2 cartes dans ce paquet.
- Une fois fait, divisez le paquet en autant de piles égales de cartes que de joueurs. Ajoutez une carte « Chat noir » à chaque pile, mélangez les piles individuellement puis empilez-les, les unes sur les autres. Attention ! Ne les mélangez plus, évitez la catastrophe, vous venez de constituer la pioche.
- Vous allez pouvoir démarrer la partie. Pour cela, désignez un joueur (ce peut être, par exemple, celui qui a le plus de chats ou celui qui a le plus jeune chat dans la vie) qui choisira face visible une des cartes « Carton de départ », et la posera sur la table. Ensuite, le joueur placé à sa gauche pioche une carte, toujours parmi les cartes « Carton de départ » restantes, et il place cette carte sur le bord court de la carte déjà en place sur la table, tout en respectant les règles de placement (voir paragraphe RÈGLES DE PLACEMENT). Le début du jeu, se déroule ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé une carte « Carton de départ » sur la table. Le nombre de cartes « Carton de départ » posé est, de ce fait, égal au nombre de joueurs. Les cartes « Carton de démarrage » non sélectionnées retournent dans la boîte.

La partie démarre, alors, avec le joueur qui a commencé, et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULÉ DE LA PARTIE

Le but du jeu est de créer des cartons avec des jouets à l'intérieur. Cartons dans lesquels, vous pourrez placer vos protégés à quatre pattes. A chaque tour, vous avez le choix : piocher et jouer une carte « Carton », ou placer une carte « Chat qui dort ». Imaginez-vous en "chatrchitecte" de résidences cartonnées, où chaque chat trouve son espace. Le joueur qui comptabilise le plus de chats dans un carton, gagne des points pour ce carton. Les points sont comptabilisés sur la base du nombre de jouets contenus dans le carton (voir paragraphe CALCUL DES POINTS).

Comme vous pouvez le constater, les cartes « Carton » possèdent des cloisons et des côtés

ouverts. Lorsque deux côtés ouverts sont associés, les cartes une fois assemblées forment un carton. Un carton peut se composer d'autant de cartes qu'il y en a dans le jeu, il n'est limité que par les cloisons. Un carton est considéré fermé lorsqu'il ne reste aucun côté ouvert. Vous allez donc créer des cartons avec de drôles de formes, qui vont ravir les chats, c'est certain !

## RÈGLES DE PLACEMENT

### CARTES « CARTON »

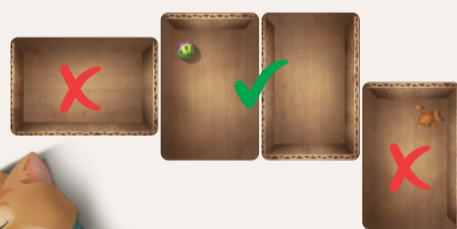
Lorsque vient son tour, chaque joueur a 2 possibilités :

- 🐾 Option 1 : il tire une carte de la pioche, l'ajoute à ses cartes en main, puis il joue la carte de son choix sur l'espace de jeu.
- 🐾 Option 2 : il décide de placer une carte « Chat qui dort », et donc il ne tire pas de carte. Bye Bye la pioche ! (voir paragraphe CARTES « CHAT QUI DORT »).

Vous choisissez l'option 1 : piochez une nouvelle carte, et choisissez, donc, une carte de votre main, qui doit être placée selon les règles de pose suivantes :

- 🐾 Les cartes « Carton » ne peuvent être placées que bord long contre bord long ou bord court contre bord court (et donc, pas de bord long contre un bord court).
- 🐾 Superposer les cartes, que nenni ! Les cartes « Carton » ne doivent pas se chevaucher. Ici on ne joue pas à chat-perché.
- 🐾 Les cartes ne peuvent être posées que si elles reposent complètement sur la table, de manière stable. Vous ne pouvez ni décaler, ni déplacer les cartes, ou poser une carte débordant partiellement de l'espace de jeu ou du bord de la table. Aucun équilibre précaire n'est toléré, sinon les chats risquent de tomber ! Ils ont 9 vies, mais tout de même...
- 🐾 Certaines cartes « Carton » contiennent des jouets, des friandises ou des pulvérisateurs. Vous pouvez les positionner librement, dans le respect des conditions de pose des cartes « Carton ». Ces éléments vous rapporteront des points en plus... Ou en moins, lors du comptage des points (voir paragraphe CALCUL DES POINTS).

Vous pouvez placer le bord d'une carte carton qui n'a pas de cloison contre le bord d'une carte qui a une cloison. Les cloisons doubles sont aussi chatceptées dans cet aménagement subtil de cartons.



### CARTES « CHAT »

Après avoir posé une carte « Carton », vous pouvez poser une carte « Chat ». Les règles de placement des cartes « Chat » sont les suivantes :

- 🐾 Vive les équilibristes, les cartes « Chat » se placent à cheval sur deux cartes « Carton ». Ces deux cartes doivent être, obligatoirement, assemblées par les côtés longs de chaque carte.
- 🐾 Les cartes « Chat » ne peuvent être posées que dans un carton qui ne contient pas de carte « Chat » d'un autre joueur. Sauf, bien sûr, si c'est déjà votre petit protégé qui y réside, dans ce cas, la colocation est autorisée.
- 🐾 Lors de l'assemblage de plusieurs cartes formant un carton, si ce dernier contient au moins une carte « Chat » d'un autre joueur mais aucune des vôtres, vous ne pouvez pas placer de carte « Chat » sur toute la surface de ce carton. Car là, c'est comme essayer de s'incruster à une fête privée sans invitation.
- 🐾 Une carte « Chat » ne peut pas être posée à cheval sur une cloison : un sol stable est exigé pour leurs petites pattes.
- 🐾 Et enfin, pour qu'un chat daigne s'installer, une des deux cartes sous la carte « Chat » doit être la carte « Carton » posée par le joueur du tour en cours.

# CHAT CARTONNE 🐾 CHAT CARTONNE 🐾 CHAT CARTO

Un carton contenant un chat est un territoire conquis, prêt à rapporter des points de gloire. Il donnera des points au joueur qui possède la carte « Chat » à la fin de la partie. Mais alors, comment faire pour positionner d'autres chats dans les cartons et gagner encore plus de points ? En RELIANT les cartons entre eux ! Vous pouvez ajouter une carte « Carton » dans un emplacement libre qui créera un passage entre des cartons occupés, et là... La guerre commence ! Tous les joueurs peuvent positionner une carte « Carton » dans ces circonstances, même si ce ne sont pas leurs chats qui sont concernés. Ainsi, en rassemblant plusieurs cartons, il est possible que certains joueurs finissent, chacun, par avoir une carte « Chat » (voire plusieurs) dans la même boîte. Le joueur avec le plus de cartes « Chat » dans le carton est considéré comme celui qui occupe cette boîte et remporte les points. En cas d'égalité, les joueurs ex-aequo gagnent chacun l'intégralité des points. C'est la règle, c'est comme chat.

## CARTES « CHAT QUI DORT »

Au lieu de tirer une nouvelle carte et de jouer une carte de sa main, un joueur peut choisir de poser une carte « Chat qui dort ». Quel est l'intérêt de poser une carte « Chat qui Dort » ? Elle peut vous aider à regagner la majorité dans un carton, ou bien également vous apporter des points bonus. Mais n'oubliez pas que vous n'avez que 5 cartes « Chat ».

Faites preuve de Chtratégie ! Ce chat, nonchalant, prend possession de la boîte où il se prélassera avec grand plaisir, empêchant tout autre joueur de venir y glisser un de ses chats. Cette carte, de même valeur qu'une carte « Carton », doit respecter les règles de pose des cartes « Carton », et non celles de placement des cartes « Chat ».

Un « Chat qui dort » ne donne pas de points, sauf si une carte « Chat » est déposée ultérieurement. Bah oui, on parle d'un chat qui est là pour le confort, pas pour la compétition. Si une carte « Chat » est ajoutée dans le carton, la carte « Chat qui dort » change de statut et compte comme une carte « Chat ».

Logique ! Imaginez ce chat squatteur, mignon, dans son carton : il ne fait pas grand-chose à part ronfler toute la journée et prendre toute la place, mais dès que vous lui trouvez un compagnon, hop, ils forment la paire parfaite et commencent à rapporter des points !

## CARTES « CHAT NOIR - PRINCESSE »

Et oui, vous vous en doutez, ça se corse lorsque vous piochez une carte « Chat noir Princesse » ! Ajoutez-la discrètement à votre main, inutile de fanfaronner et de la montrer, gardez un peu de mystère. Cette carte est spéciale. Elle peut vous permettre de prendre la place d'une carte « Chat », peu importe si le chat en question est en plein sommeil ou en séance de stretching dans un carton. La carte « Chat noir Princesse » devient la star. Adieu les points rapportés par le « Chat » délogé, Princesse s'installe et prend le pouvoir, tout du moins la place dans le carton.

Vous pouvez ainsi utiliser Princesse pour remplacer une de vos propres cartes « Chat » pour jouer un tour de passe-passe, ou mieux encore, pour saboter les plans d'un adversaire en évinçant son « Chat ». La carte « Chat » éjectée retourne dans la main du propriétaire, probablement vexé d'avoir été remplacé par une Diva.

## CARTES « JOUETS »

Le jeu inclut trois cartes « Jouets » (deux jouets identiques). Ces cartes sont spéciales. Elles font partie de la pioche et, si vous les tirez, vous devrez les placer illico croquetto presto, en suivant les règles de placement des cartes « Chat ». Donc comme si vous positionniez un chat. Ainsi, vous devez les ajouter dans un carton déjà en place dès que vous les piochez.

Mais attention, si toutes les boîtes sont

déjà occupées par des chats qui font leur sieste ou qui n'ont pas la moindre intention de bouger, alors vous avez le droit de jouer cette carte « Jouets » comme s'il s'agissait d'une simple carte « Carton ».

## FIN DE LA PARTIE

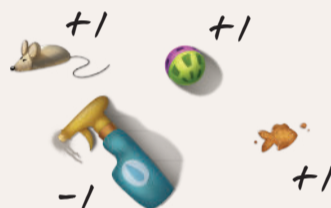
Le show des pattes de velours prend fin lorsqu'il n'y a plus de pioche, ou lorsque l'un des joueurs pose sa 5<sup>ème</sup> et ultime carte « Chat ». Mais ne rentrez pas encore vos griffes : le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de cartes « Carton » en main. Et même si un petit malin pose un « Chat noir Princesse » pour remplacer son cinquième « Chat », ça ne change rien au programme ! La partie chatchève quand même. Il est maintenant temps de calculer les points, et que le meilleur félin gagne !

## CALCUL DES POINTS

Place au grand décompte des points ! Observez bien chaque carton comme un chat guette sa proie, à la recherche de trésors cachés. Le joueur qui a réussi à entasser le plus de matous dans un carton rafle la mise de ce carton. C'est encore plus vrai si le carton est fermé !

Alors, alors... Certaines cartes « Carton » affichent des icônes représentant des jouets, ou parfois, ô malheur, un pulvérisateur d'eau, terreur de nos amis poilus. Les points obtenus avec un carton dépendent du nombre de jouets qu'il contient. On calcule les points pour un carton ouvert. C'est le jouet qui apparaît en plus grand nombre dans le carton qui est comptabilisé. Vous gagnez 1 point par jouet qui apparaît le plus dans le carton. Les joujoux restants ? Ils comptent pour du beurre. Les pulvérisateurs à eau, quant à eux, sont une véritable douche froide pour votre score et rapportent un point négatif par pulvérisateur.

Si un carton est fermé, qu'il n'a aucun côté ouvert, les points positifs et négatifs sont doublés.



Chat aussi, ça compte ! Si un joueur a plusieurs cartes « Chat » dans un carton, il gagne un point supplémentaire par chat sauf pour la 1<sup>ère</sup> carte « Chat ». Et il n'y a pas de doublement de points avec un carton fermé.

Le gagnant sera celui qui aura le plus grand score. En cas d'égalité, c'est celui qui aura été le moins aspergé qui gagnera, donc celui avec le moins de points négatifs. En cas de nouvelle égalité les joueurs se partagent la victoire.

## VARIANTES

Chat alors ! Vous allez pouvoir ajouter de la difficulté en appliquant ces règles complémentaires :

- 🐾 Glissez toutes les cartes « Chat Noir Princesse » dans la pioche. Préparez-vous, chat va griffer !
- 🐾 Changez les règles de construction des boîtes : cloisons doubles interdites. Vous allez devoir faire preuve de créativité pour optimiser l'espace, sans ce mode de séparation !
- 🐾 Pas de bonus pour les squatteurs ! Accumuler des chats dans un carton ne rapporte pas plus de points. C'est pas une auberge espagnole : ici, chaque minou compte pour un, pas de rab !
- 🐾 Sieste à tarif réduit : les chats qui dorment, ces rois de la détente, comptent seulement pour moitié de la valeur d'une carte « Chat » dans la lutte pour la possession du carton.

Prêts à relever le défi ? Que le plus rusé des stratèges félinophiles l'emporte !



Jolly Dutch

## CRÉDITS

Auteur : Adrie Drent  
Artiste : Gustavo Furstenu  
Design graphique : Vicky Trouerbach  
Éditeur original : Jolly Dutch  
Version française : Creative and Cool et Asmodee

CREATIVE AND COOL

asmodee