



CAT BURGLARS

Confiez de périlleuses missions à votre bande de chats afin d'acquérir les Pelotes d'Or, chefs-d'œuvre tant convoités du légendaire artiste Maximo Chattelan, exposées en ce moment-même au Musée des Mystères. L'objectif de votre équipe de félins est de mettre la patte dessus, mais attention ! Des bandes rivales vont tenter de dérober votre butin : utilisez des pièges pour les désorienter.



90 cartes Chat (de 6 couleurs différentes)



20 cartes Miroir

BUT DU JEU

Gagnez la partie en obtenant 8 Pelotes d'Or.

MISE EN PLACE

1. Mélangez toutes les cartes et formez une pioche face cachée.
2. Distribuez 6 cartes à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes mais ne doivent pas les montrer aux autres.
3. Constituez le Marché en révélant 6 cartes à côté de la pioche.
4. Choisissez un premier joueur.



Main de départ joueur 1



Main de départ joueur 2

Défausse



Pioche



Main de départ joueur 3



Main de départ joueur 4

APERÇU DU JEU

Les joueurs effectuent une action chacun leur tour, en sens horaire. Ils ont le choix parmi les 5 actions disponibles. Lorsqu'un joueur obtient 8 Pelotes d'Or, la partie prend fin et il est déclaré vainqueur.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez effectuer une des 5 actions suivantes :

1. Recruter 2 chats.
2. Former une Bande de chats.
3. Activer une Bande de chats.
4. Sécuriser le butin.
5. Infiltrer



Action 1 : Recruter 2 chats. Prenez 2 cartes et ajoutez-les à votre main. Pour chacune d'elle, vous pouvez choisir entre la 1re carte de la pioche, ou une carte visible du Marché. Si vous prenez des cartes du Marché, remplacez-les à la fin de votre tour.

Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse afin d'en constituer une nouvelle.

Action 2 : Former une Bande de chats. Jouez une carte Chat face visible dans une colonne devant vous pour former ou agrandir une Bande de chats. Chaque colonne représente une Bande de chats. Pour former une nouvelle Bande ou en agrandir une existante, ajoutez-y une carte de votre main. Vous pouvez avoir plusieurs Bandes de chats, et plusieurs chats de la même couleur dans une même Bande.

Vous ne pouvez agrandir une Bande que si vous avez déjà au moins une autre Bande composée du même nombre de chats visibles que la Bande que vous souhaitez agrandir. Par exemple, si vous voulez ajouter une 3e carte à une Bande de 2 chats, vous devez avoir au moins une autre Bande composée d'exactly 2 chats.

- Les cartes Miroir ne peuvent pas être ajoutées à une Bande de chats.
- Vous pouvez ajouter des cartes Chat à une Bande sous laquelle se trouve une carte face cachée.



Exemple : Anouk a déjà 2 Bandes de chats. À son tour, elle veut ajouter une carte Chat à l'une de ses Bandes. Les Bandes de chats devant être agrandies graduellement, elle ne peut utiliser sa carte que pour former une nouvelle Bande de chats. Elle ne pourra agrandir une de ses Bandes que lorsqu'elle en aura deux exactement de la même taille.

Action 3 : Activer une Bande de chats. Lorsque vous activez votre Bande de chats, vous pouvez soit localiser une Pelote d'Or, soit poser un piège. Pour ce faire, placez une des cartes Chat de votre main face cachée au-dessous de l'une de vos Bandes.

Appliquez les règles suivantes :

- Une Bande de chats ne peut contenir qu'une seule carte face cachée.
- Ne révéléz pas cette carte tout de suite.
- Vous pouvez utiliser une carte Chat de n'importe quelle couleur, mais pas de carte Miroir.
- La carte posée face cachée ne compte pas dans le nombre de chats de votre Bande.

La carte que vous jouez face cachée détermine si vous avez placé une Pelote d'Or ou posé un piège.



Localiser une Pelote d'Or : Votre Bande de chats a récupéré une Pelote d'Or si la couleur de la carte face cachée correspond à celle d'au moins un chat de la Bande sous laquelle elle est placée. Mais vous n'êtes pas sorti d'affaire : la Bande doit encore faire sortir la Pelote d'Or du Musée ! Les points de la Pelote d'Or peuvent être marqués à un prochain tour par vous (voir Action 4) ou par un autre joueur (voir Action 5).

Poser un piège : Si la couleur de votre carte face cachée ne correspond à aucun chat de la Bande sous laquelle elle est placée, c'est un piège (voir Action 5).

Localiser une Pelote d'Or :

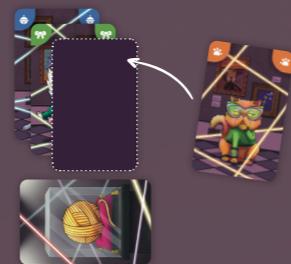


À son tour, Mike veut activer sa Bande de chats pour localiser une Pelote d'Or. Il place une carte Chat bleue face cachée sous la Bande de chats. Comme sa couleur est identique à celle d'un chat de la Bande, cette carte face cachée est une Pelote d'Or.

Poser un piège :



À son tour, Mike veut activer sa Bande de chats pour poser un piège. Il place une carte Chat orange face cachée sous la Bande de chats. Comme sa couleur n'est pas identique à celle d'un chat de la Bande, cette carte face cachée est un piège.



Exemple : Au tour suivant, Mike décide de changer son piège (voir exemple précédent) en Pelote d'Or. Il joue une carte Chat orange de sa main et l'ajoute à sa Bande de chats. La couleur de la carte face cachée est maintenant identique à celle d'un des chats de la Bande. La carte face cachée n'est donc plus un piège : elle est devenue une Pelote d'Or.

Note : Si lors d'un prochain tour, vous ajoutez à cette Bande un chat de la même couleur que la carte face cachée, cette dernière devient immédiatement une Pelote d'Or. Votre Bande avait commencé par placer un piège, mais a fini par trouver une vraie Pelote d'Or en continuant à chercher...

Action 4 : Sécuriser le butin. Révélez une ou plusieurs Pelote d'Or (à vous de choisir) sous vos Bandes de chats et ajoutez-les à vos points, face Pelote visible. Ne révélez jamais les pièges placés sous vos propres Bandes. Vous pouvez à tout moment regarder vos cartes face cachée.



Exemple : Alberto choisit l'action Sécuriser le butin. Il retourne 3 de ses 4 cartes face cachée, et laisse la dernière telle quelle (c'est peut-être un piège, ou juste du bluff). Alberto gagne 3 Pelotes d'Or à ce tour. Il place ces 3 cartes avec ses autres points.



Exemple : Anouk joue 3 cartes de sa main pour infiltrer la Bande d'Alberto. Elle utilise une carte Miroir comme joker à la place d'une carte verte. (1). Malheureusement, la carte face cachée est un piège (2). Alberto peut ajouter la carte à une de ses Bandes de chats (3), ou former une nouvelle Bande.

Action 5 : Infiltrer. Si vous suspectez une Bande rivale d'avoir une Pelote d'Or, vous pouvez tenter de la récupérer en défaussant des cartes de votre main. Le nombre et la couleur des cartes doivent correspondre aux chats visibles dans la Bande ciblée. Les cartes Miroir servent de jokers. Révélez la carte face cachée que vous ciblez. Si c'est une Pelote d'Or, ajoutez-la à vos points. Si c'est un piège, son propriétaire la place face visible dans sa zone de jeu, selon les règles de l'Action 2.



Cartes Miroir : Lors d'une infiltration, les cartes Miroir servent de jokers et remplacent n'importe quelle couleur.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsqu'un joueur obtient 8 Pelotes d'Or.

VARIANTE TEMPLE DE LA RENOMMÉE

Pour un défi plus relevé, ajoutez une autre option de victoire : la partie prend également fin si un joueur obtient 6 Pelotes d'Or de couleurs différentes. Placez chaque carte Pelote d'Or comptabilisée face Chat visible, afin que tout le monde voit les couleurs déjà gagnées.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Pour une partie à deux joueurs, ajoutez une petite règle à l'Action 5 : lorsque vous devez payer des cartes pour infiltrer une Bande rivale, vous pouvez défausser une carte du Marché à la place d'une des vôtres. Les autres cartes doivent venir de votre main, selon la règle normale. Remplacez ensuite la carte manquante dans le Marché.



CRÉDITS

Auteur : Daan Alers
Illustrations : Julia Muñoz
Graphisme : Vicky Trouerbach
Traduction : Judith Brustlein, Spieletexter
Édition : Jolly Dutch Version : 2025

APPRENEZ LES RÈGLES EN VIDÉO !

