

RÈGLES FAMILIALES - L'ÎLE DES CHATS

Certaines légendes urbaines ont toujours parlé d'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 !

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE :

Lors de votre première partie, vous aurez besoin de placer les tuiles suivantes dans le sac des découvertes :

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

Ne mettez pas les tuiles Oshax ou trésor commun dans le sac des découvertes.

MISE EN PLACE (Si vous avez besoin d'aide pour identifier un élément de jeu, référez-vous à la page 3 du livret de règles standard.)

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 Placez l'île (🐱 face visible) au centre de la table.
- 2 Placez le bateau de Vesh sur la case 5 du compteur de jours.
- 3 Placez les tuiles **trésor commun** en dessous de l'île. Elles sont en nombre limité, ce qui signifie que lorsque vous tomberez à court, vous ne pourrez plus récupérer de trésor commun. *Utilisez 5 tuiles de chaque type à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs et 11 à 4 joueurs.*
- 4 Placez le **sac des découvertes** près de l'île.



MISE EN PLACE JOUEUR

- A Placez 1 **bateau** (🐱 face visible) devant chaque joueur.
- B Décidez au hasard qui sera le premier joueur. Ensuite, et en commençant par ce dernier, effectuez un tour de table de façon à ce que chaque joueur effectue les actions suivantes :
 - Choisir une couleur en prenant le chat qu'il préfère.
 - Placer la figurine choisie sur l'île, dans l'ordre du tour.
- C Chaque joueur prend 3 cartes famille au hasard, puis les regarde, en choisit 2 et les place, face cachée, à côté de son bateau. La carte restante est replacée dans la boîte. *Ne montrez pas ces cartes aux autres joueurs !*



COMMENT JOUER

La partie se déroule sur 5 jours (manches), au cours desquels vous devez effectuer les actions suivantes :

1. Le premier joueur doit piocher au hasard 4 tuiles chat par joueur dans le sac des découvertes et les placer autour de l'île.

Si vous découvrez un trésor rare, placez-le avec les trésors communs et continuez à piocher des tuiles. Les trésors rares ne comptent pas dans le total de tuiles piochées.

2. Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend 1 tuile chat parmi celles disponibles autour de l'île et la place immédiatement sur son bateau, en suivant les règles de placement de tuile. Les joueurs doivent continuer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles chat disponibles.

Les joueurs peuvent choisir de passer et de ne plus prendre de tuile chat supplémentaire s'ils le souhaitent.

3. Une fois qu'il n'y a plus de tuiles chat disponibles, ou que tous les joueurs ont passé, remplacez les tuiles restantes dans la boîte.

Ensuite, déplacez le bateau de Vesh d'une case le long du compteur de jours et déplacez la figurine de chat du premier joueur en bas de l'île. Il sera le dernier à jouer lors du prochain jour ! Si le bateau de Vesh atteint le symbole main, Vesh est arrivé, et il est temps de mettre les voiles. Procédez au calcul des scores.

Dans le cas contraire, un nouveau jour commence ! Recommencez à l'étape 1.

CALCUL DES SCORES

À la fin de la partie, les joueurs doivent effectuer le total de leurs points. C'est celui qui possèdera le total le plus important qui sera déclaré vainqueur.

RATS

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

PIÈCES

Vous retranchez 5 points pour chaque pièce qui n'est pas remplie. *Une pièce remplie ne possède plus de cases vides.*

FAMILLES DE CHATS

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

*chaque famille de 3 rapporte 8 points,
chaque famille de 4 rapporte 11 points,
chaque famille de 5 rapporte 15 points,
chaque famille de 6 rapporte 20 points.*

Si votre famille comporte plus de 6 chats, vous ajoutez 5 points par chat supplémentaire de cette famille.

TRADITIONS

Révélez les 2 cartes famille que vous avez choisies en début de partie. Pour chaque famille complétée, ajoutez les points correspondants à votre total.

ÉGALITÉ

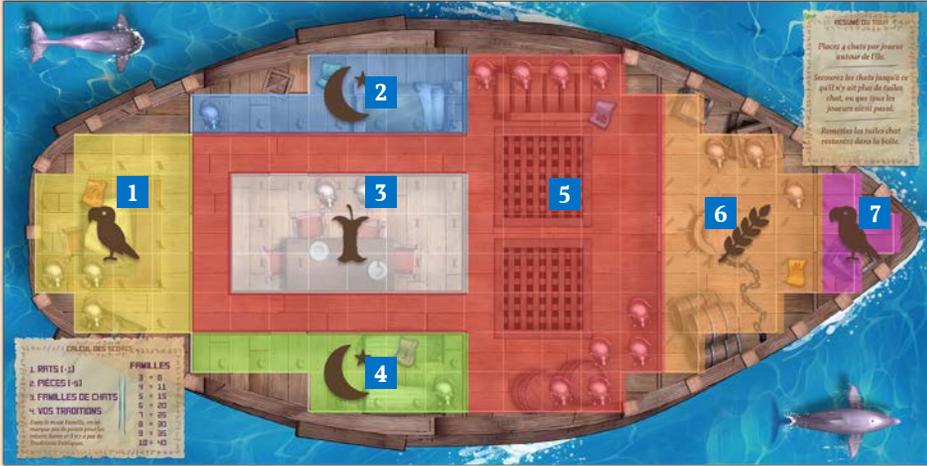
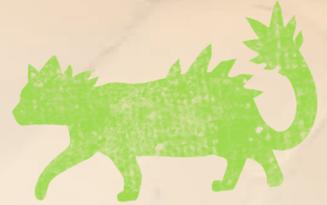
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a rempli le plus de pièces qui l'emporte. S'il y a encore égalité, alors les deux joueurs l'emportent.

PIÈCES

Chaque case de votre bateau fait partie d'une pièce ; vous pouvez identifier ces dernières grâce aux murs qui les entourent.

Lorsque vous commencez à poser des tuiles sur votre bateau, il se peut que vous ayez des difficultés à vous souvenir de l'emplacement exact de chacune des pièces. Pour vous aider, vous pouvez vous servir des différentes icônes situées dans les coins des pièces.

Il n'y a pas d'obligation de se souvenir de ces icônes, dont voici la liste pour référence éventuelle.



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

PLACEMENT DE TUILE

À chaque fois que vous secourez un chat ou que vous récupérez un trésor, vous devez immédiatement placer la tuile correspondante sur votre bateau. Si votre bateau est plein, ou qu'il est impossible de placer la tuile correctement, vous ne pouvez pas prendre la tuile en question.

- Les tuiles peuvent être pivotées et retournées dans n'importe quel sens de votre choix.
- Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.
- Les tuiles doivent se trouver dans les limites intérieures de votre bateau.
- Les tuiles doivent toujours être alignées sur les cases de votre bateau, qui ne doivent en aucun cas être partiellement visibles.

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 placée de façon immédiatement adjacente à une déjà présente sur votre bateau, de façon à ce qu'elles se touchent.

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

CARTES AU TRÉSOR

Votre bateau comporte cinq cartes au trésor de couleurs qui peuvent être utilisées pour ouvrir des trésors.



Si vous placez une tuile chat sur l'icône de carte au trésor et que les couleurs correspondent (par exemple un chat vert sur une carte au trésor verte), vous pouvez immédiatement prendre n'importe quel trésor commun ou rare disponible et le placer sur votre bateau. Vous pouvez placer d'autres tuiles sur une carte au trésor, mais vous n'obtiendrez aucun trésor bonus.

FAMILLES DE CHATS

Une famille de chats est composée de 3 tuiles chat ou plus de la même couleur, et adjacentes.

- 1 Il y a 3 tuiles chat oranges, 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 en diagonale ne sont pas adjacentes, cet autre ensemble de 2 tuiles chat rouges n'est donc pas une famille.
- 5 Il y a 3 tuiles chat oranges, formant une famille de 3.

