

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





SUIVEZ-NOUS SUR



Cat'astrophes



Cat'astrophes



© 2014

MATÉRIEL

6 fiches chat individuelles, 6 cubes colorés,
4x 16 cartes, 1 échelle de bêtises (plateau), 1 pion
premier joueur, 1 pion bêtise et 1 piste de score.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une fiche chat et prend le cube coloré correspondant. Il place ensuite son cube sur le 0 de la piste de score.
- Les cartes sont réparties en 4 paquets de 16 cartes, identifiables par la couleur de leur dos. Constituez une pioche regroupant autant de ces paquets qu'il y a de joueurs. A partir de 4 joueurs, utilisez tous les paquets. Les paquets non-utilisés sont remis dans la boîte.
- Mélangez soigneusement la pioche et placez-la au centre de l'aire de jeu, à côté de l'échelle de bêtises.
- Placez le pion bêtise sur le 0 de l'échelle de bêtises.
- Attribuez le pion premier joueur au plus jeune (ou au plus fervent amoureux de chats).
- Distribuez 5 cartes à chaque joueur.



PRINCIPE

Vases brisés, sacs poubelles éventrés, fils électriques mâchouillés, gamelles renversées... Dans Cat'astrophes, vous incarnez un chat espiègle en proie à ses instincts chaotiques. En dépit de ce penchant pour les bêtises, vous devrez éviter soigneusement d'être pris la patte dans le sac par vos humains. Attention car la victoire ira au chat le moins puni !





DESCRIPTION D'UNE CARTE

Symbole de la carte



Nombre de points

Petite, grosse bêtise

Chat trop mignon

Les cartes peuvent être de 3 types :

BÊTISE, SOURNOISE ET RONRON.

Le type de la carte est indiqué par un symbole dans le coin supérieur gauche.

Chaque carte fera augmenter ou diminuer le score de bêtises d'une valeur figurant dans le coin supérieur droit.

Seules les cartes ronrons font diminuer le score de bêtises.



Les bêtises

l'arme basique de tous les chats. Les cartes de type bêtise font monter le score de l'échelle de bêtises en fonction du nombre figurant sur la carte.

Attention car si vous dépassez les bornes, la sanction tombera ! Les joueurs qui franchiront les paliers de l'échelle de bêtises se verront ainsi attribuer un nombre de punitions correspondant (1, 2 ou 3 punitions) à reporter sur la piste de score.



Les ronrons

la technique ultime pour se faire pardonner d'un humain.

Les cartes du type ronron font descendre les points de l'échelle de bêtises en fonction du nombre indiqué sur la carte. En redescendant sur ou sous un palier, vous vous débarrassez du nombre de punitions correspondantes (1 ou 2 punitions).

Remarque : Jouer une carte ronron alors que le curseur de bêtises est sur le 0 de l'échelle est sans effet.

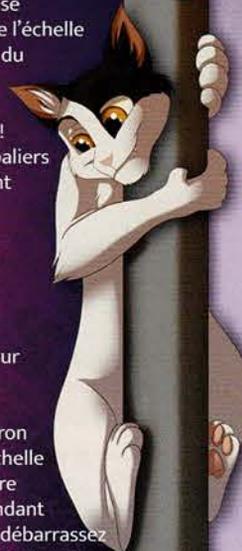


Les sournoises

servent à exécuter des coups rapides comme l'éclair, pratiques pour faire accuser un chat innocent.

Les cartes de type sournoise font grimper les points sur l'échelle de bêtises, en fonction du nombre indiqué.

L'atout des cartes sournoises est qu'elles voient leurs effets comptabilisés avant les cartes de type bêtises, ce qui bouleverse l'ordre du tour.





COMMENT JOUER ?

A tour de rôle, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horlogique, chacun effectue l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte face cachée devant soi ;
- Jouer une carte face cachée devant un autre joueur ;
- Piocher une ou deux cartes du dessus de la pioche (au choix du joueur).

Une fois que chaque joueur a effectué son action, les cartes sont retournées simultanément puis résolues dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur.

HUMAIN, FAISONS LA PAIX.
TU SAIS QUE JE SUIS IRRÉSISTIBLE

HUMAIN,
TU PEUX PAS COMPRENDRE
C'EST DE L'ART!

REMARQUES

- Il ne peut y avoir qu'une seule carte en face d'un joueur. Si un joueur a déjà placé une carte devant vous, il ne vous reste donc que deux actions possibles : piocher ou placer une carte devant un autre joueur.
- Si vous piochez, vous ne pouvez pas poser de carte.
- Si vous n'avez plus de cartes en main, vous êtes obligé de piocher



RÉSOLURE DES CARTES :

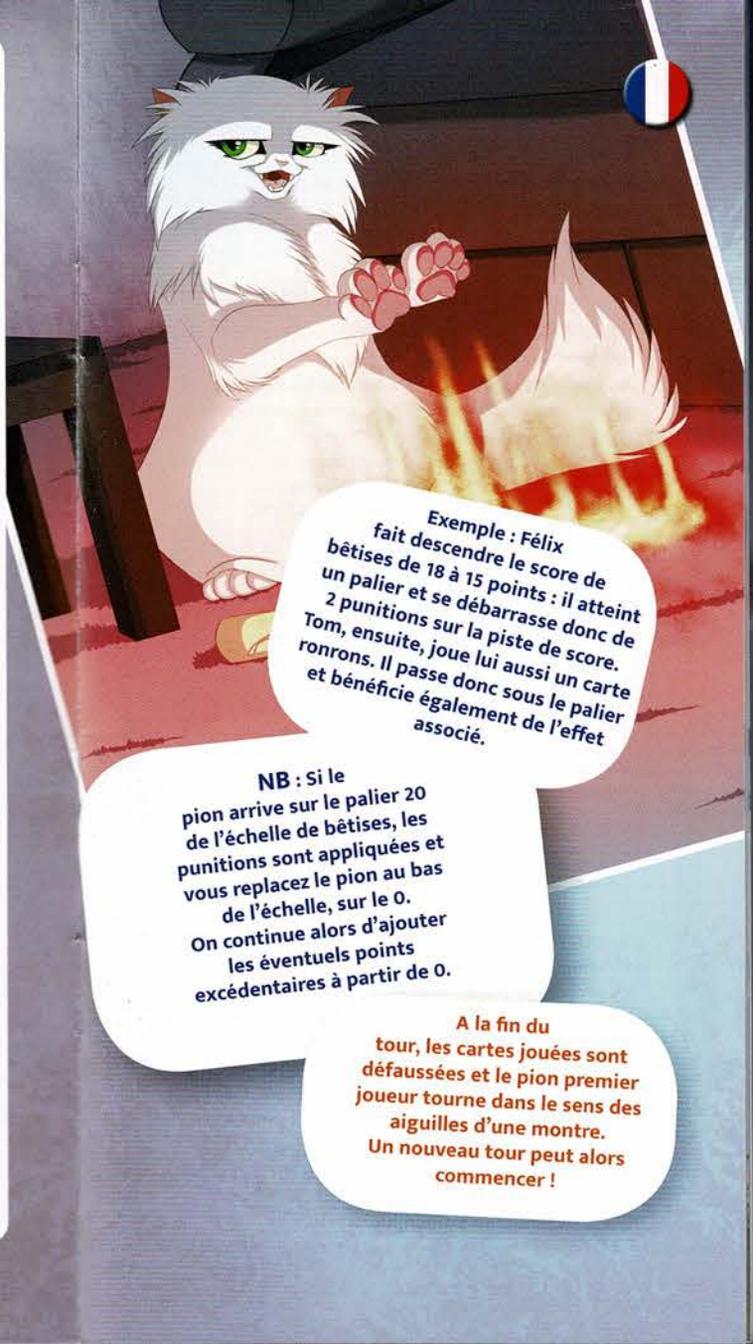
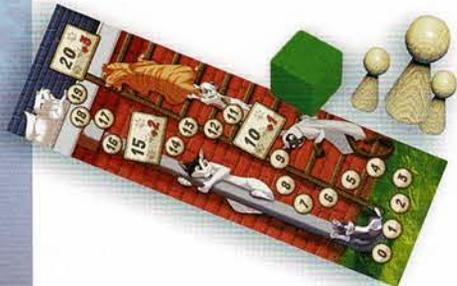
• Les cartes sounoises sont résolues avant toutes les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur.



• Une fois toutes les cartes sounoises résolues, on reprend le tour normal à partir du premier joueur, en appliquant l'effet des cartes bêtises et ronrons.

Chaque joueur fait évoluer le marqueur sur l'échelle de bêtises en fonction de la carte placée devant lui. Cette opération peut avoir 3 effets :

- Aucun palier n'est atteint : votre bêtise est passée inaperçue. Rien ne se passe.
- A cause d'une carte bêtises ou sounoises, votre chat atteint ou franchit un palier (les cases 10, 15 et 20). Il reçoit alors le nombre de punitions lié à ce palier (+1, +2 ou +3). Ces punitions sont reportées sur la piste de score.
- Grâce à une carte ronrons, votre chat revient sur un palier ou passe par-dessous. Il perd alors le nombre de punitions lié à ce palier (-1 ou -2. Il est impossible d'avoir -3 car le 20 envoi directement au 0 sur l'échelle de bêtise).



Exemple : Félix fait descendre le score de bêtises de 18 à 15 points : il atteint un palier et se débarrasse donc de 2 punitions sur la piste de score. Tom, ensuite, joue lui aussi une carte ronrons. Il passe donc sous le palier et bénéficie également de l'effet associé.

NB : Si le pion arrive sur le palier 20 de l'échelle de bêtises, les punitions sont appliquées et vous remplacez le pion au bas de l'échelle, sur le 0. On continue alors d'ajouter les éventuels points excédentaires à partir de 0.

A la fin du tour, les cartes jouées sont défaussées et le pion premier joueur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Un nouveau tour peut alors commencer !

FIN DE PARTIE :

Il y a deux manières de terminer la partie :

- **La pioche est épuisée ;**
- **Un chat a vraiment été vilain et a cumulé 20 punitions !**

Si un de ces événements survient, finissez le tour en cours.

Si la pioche est vide, l'action « Piocher une ou deux cartes » n'est plus disponible : on ne mélange pas la défausse.

Au terme de la partie, toutes les cartes bêtises et sournoises qui restent dans la main des joueurs comptent pour des punitions. On reporte donc les valeurs indiquées sur la piste de score. En revanche, les cartes ronrons qui restent dans votre main n'ont aucun effet.

Exemple : c'est la fin de la partie, Yannick a encore en main une carte bêtises (5 points) et une carte ronrons (2 points). Il subira donc 5 punitions supplémentaires (5 + 0). Anne a deux cartes bêtises (2 points) dans sa main, elle subira donc 4 punitions (2 + 2).

Après ce décompte final, la victoire va au joueur ayant accumulé le moins de points de punition sur la piste de score.

VARIANTE POUR CHATS SAUVAGES

Si vous voulez corser le jeu et renforcer son côté sournois, vous pouvez appliquer la règle suivante : le joueur qui franchit un palier applique la valeur liée à celui-ci mais également le nombre équivalent au dépassement. **Exemple** : Félix a devant lui une carte bêtise à 2. Le pion sur l'échelle de bêtise est à 14. Félix va donc passer le palier situé à 15, il va prendre 2 punitions, mais il le dépasse de 1, il prendra donc 1 punition supplémentaire. Pour un total de 3. À l'inverse, Jérémy a joué une carte ronron de 3, et fait repasser le pion sous le 15, il perd 2 punitions + 2 punitions supplémentaires.

POUR DES SOIRÉES

ANIMÉES

Téléchargez notre application de génération de gage via ce lien : <http://goo.gl/kZ4kUd>

Le joueur qui prend des punitions doit réaliser un gage. Appliquez le gage relatif au palier que vous venez de dépasser (1, 2 ou 3) dans l'application. Attention, ajouter les gages allonge la durée de partie.

CRÉDITS :

Un jeu conçu par Ludovic Mahieu
Illustré par Éléonor Ernaelsteen (Hecatell)
Préresse et adaptations graphiques par Félix Havrenne et Mégane Duquenne
Révision des textes par Mike Pexstaerts
Cobayes volontaires : Anne-Sophie Vassart, Richard Poulet, Jérémy Leclef et beaucoup d'autres !
Directeur : Ludovic Mahieu
Éditeur responsable : Hellion Cat SPRL

©et ™2018 Hellion Cat sous licence par Hellion cat. Tous droits réservés. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Belgique. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 7 ans.

