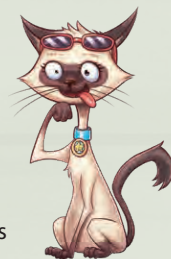


HAPPY CATS

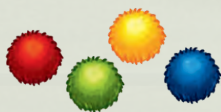


Un jeu de collecte passionnant

Par Wolfgang Dirscherl • De 2 à 4 joueurs • à partir de 7 ans

*Les chats adorent les pompons doux et colorés : c'est leur définition du paradis !
Mais fais bien attention : ils n'aiment pas partager. Chaque chat cherche à attraper
autant de pompons que possible. Tu auras besoin de tous tes esprits
pour gagner la partie !*

CONTENU DU JEU



48 pompons doux :
12 en jaune, rouge, vert et bleu



52 cartes :
4 cartes-chats,
40 cartes numérotées
de 1 à 40 et
8 cartes de couleur



5 tuiles point
d'interrogation



1 dé



1 tuile-souris

1 règle du jeu



1 sac en tissu

BUT DU JEU

Le but du jeu est de collecter autant de pompons que possible et d'obtenir le plus de points grâce à une utilisation stratégique des cartes.

PRÉPARATION DU JEU

- Détache soigneusement les tuiles du carton avant la première partie.
- Chaque joueur choisit ensuite une carte-chat. S'il y a moins de 4 joueurs, remets les cartes-chats non utilisées dans la boîte.
- Mélange bien les cartes numérotées. Distribue 5 cartes à chaque joueur qui les garde dans sa main avec sa carte-chat. Forme une pioche au centre de la table avec le reste des cartes numérotées.
- Mélange également les cartes de couleur. Distribues-en une à chaque joueur, qui la regarde mais la cache à ses adversaires pendant la partie en la plaçant face cachée devant lui. A la fin du jeu, tu gagnes le double des points pour chaque pompon attrapé de la couleur de cette carte. Mets les cartes de couleur restantes dans la boîte sans les montrer.

- Mélange ensuite les tuiles point d'interrogation et place-les face cachée au centre de la table.
- Mets enfin tous les pompons dans le sac et secoue-le. Dépose-le au centre de la table avec la tuile souris et le dé.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à ton tour lance le dé. Le résultat du dé détermine tes actions comme décrit ci-dessous :

2, 3, 4 OU 5

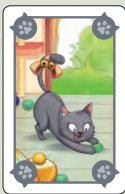


Tire du sac le nombre de pompons indiqué par le dé et place-les au centre de la table. Lors de cette manche, on jouera pour gagner ces pompons.

Chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la met face cachée devant lui. Une fois que tout le monde est prêt, toutes les cartes sont retournées en même temps

et comparées. Les actions de chaque joueur dépendent de la carte qu'il a retournée:

La carte chat



Si tu as joué ta carte chat, tu ne gagnes aucun pompon à ce tour. A la place, tu peux immédiatement tirer deux cartes numérotées de la pioche, en sélectionner une et la mettre dans ta main avec la carte chat que tu viens de jouer. Place la carte non choisie dans la défausse.

Une carte numérotée



On distribue alors les pompons : celui qui a posé la carte numérotée la plus haute est le premier à pouvoir se servir. Il peut prendre autant de pompons qu'indiqué sur sa carte, et les places devant lui. Ensuite, s'il reste des pompons, le joueur qui a posé la carte en-dessous de la sienne collecte un nombre de pompons équivalent au chiffre de sa carte, etc.

Important ! S'il n'y a plus assez de pompons ou que tous les pompons ont été pris, les joueurs qui ont joué un petit chiffre se retrouvent les mains vides ou bien ne pourront prendre que ce qu'il est possible de prendre (pas forcément le total exact indiqué sur leur carte).

Si tous les pompons ne sont pas distribués pendant un tour, remets les pompons restants dans le sac.

LE PANIER MYSTÉRIEUX



On se bat toujours beaucoup pour le panier car seul un joueur aura accès aux pompons lors de ce tour.

Chaque joueur choisit une carte de sa main sans que l'on ne sorte des pompons du sac. Si tu as joué la carte la plus haute, tu peux prendre dans le sac autant de pompons que ta carte l'indique. Les autres joueurs qui ont posé une carte numérotée n'auront rien.

Note : Bien évidemment, si tu as joué une carte chat, tire deux cartes de la pioche, choisis-en une pour la mettre dans ta main avec la carte chat que tu viens de jouer.

LE PONT D'INTERROGATION



Prends autant de tuiles qu'il y a de joueurs et retourne-les. A tour de rôle, en commençant par le joueur qui a tiré le dé, chaque joueur choisit l'une des tuiles.

Les tuiles ont les symboles suivants :



Pompons :

tu peux prendre un pompon du sac et le placer devant toi.



Carte :

tu peux tirer UNE carte numérotée de la pioche et l'ajouter à ta main.



Clé :

tu prends la tuile souris que tu places devant toi.

Mais attention : un autre joueur peut te voler la souris, si la tuile avec la clé est retournée de nouveau face visible lors d'une autre manche. La souris change alors immédiatement de main.

Une fois que chaque joueur a pris une tuile et a réalisé l'une des actions précédentes, mélange à nouveau les 5 tuiles points d'interrogation et empile-les face cachée au milieu de la table.

Après chaque manche, mets toutes les cartes numérotées utilisées dans la défausse face visible. Si la pioche est terminée, mélange les cartes de la défausse et forme une nouvelle pioche au centre de la table.

Une nouvelle manche commence et c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé. S'il n'y a plus assez de pompons dans le sac après un lancer, mets les pompons restants au centre de la table. Ils seront distribués en fonction des valeurs des cartes.

FIN DU JEU

La partie prend fin lorsque toutes les pompons ont été collectés. Chaque joueur calcule alors la valeur totale des pompons qu'il a collectés.

- Révèle la carte couleur que tu as reçue en début de partie et reçois deux points par pompon de cette couleur.
- Tous les autres pompons valent un point.
- Si tu as la souris devant toi, tu gagnes trois points en plus.

Le joueur ayant le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos du jeu « **Happy Cats** », écris à :

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Retrouve nous sur
facebook.com/Piatnikjeux
piatnik.com

