

*Je vais te raconter une histoire ! « Il était une fois un petit village côtier dont les habitants étaient des pêcheurs. Un jour, ils découvrirent une portée de chatons dans un bateau abandonné et ils décidèrent de les adopter. Ils les nourrissaient en leur donnant les restes de poisson de leurs pêches. Au fil du temps, les chats sont devenus d'excellents chasseurs de souris, ce qui a permis de maintenir les entrepôts du village sans ravageurs. Les pêcheurs s'occupaient d'eux avec soin et leur donnaient des pelotes faites à partir des cordes de leurs filets de pêche pour les amuser. Leurs liens étaient si étroits qu'adopter chaque nouvelle portée de chatons est devenu une coutume ».*

Seras-tu capable d'attirer le plus grand nombre de chats vers ta gamelle ?

Yummy Kitty est un jeu pour 2 à 5 joueurs, d'une durée d'environ 15 minutes, où chaque joueur doit attirer les chats des autres joueurs avec un aliment savoureux, et quoi de mieux que les poissons. Mais attention ! Une fois dans ta gamelle, les chats peuvent être attirés par les souris qui rôdent. Fais-les jouer avec des pelotes pour qu'ils ne partent pas chasser quelque chose de plus attrayante et succulente comme les souris.

## CONTENU



63 cartes chat / aliment



11 cartes chien / aliment



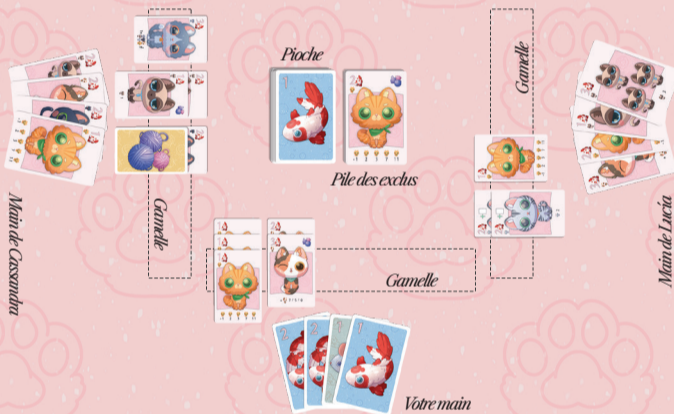
1 carte « protection féline »



5 cartes résumé

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Distribue une carte résumé à chaque joueur et garde le reste, s'il y en a, dans la boîte. Place la carte « protection féline » au centre de la table.
2. Retire les 11 cartes chien (voir la variante chien).
3. Une fois les cartes retirées, mélange le reste du paquet et distribue 4 cartes à chaque joueur. Le paquet restant doit être placé au centre de la table avec le côté « aliment » vers le haut pour former la pioche.
4. Prends les cartes du côté « aliment » tourné vers toi. Tu ne devras jamais voir le côté « chat » dans tes cartes, tu pourras seulement voir les chats des autres joueurs.
5. Au bout de trois, le premier joueur à dire « miaou » commence la partie.



## CÔTÉ « ALIMENT »



Lorsque tu voudras attirer un chat, dépense autant d'aliments que la valeur affichée sur le côté « chat » que tu souhaites prendre. Sans aliment il n'y a pas de chat, sans chat il n'y a pas de points et sans points il n'y a pas de victoire.

## CÔTÉ « CHAT »

Ce côté de la carte est ce que le reste des joueurs verra. Ce sont les chats que tu devras attirer vers ta gamelle. La quantité d'aliments nécessaires pour l'attirer est indiquée dans le coin supérieur gauche. Cette valeur n'indique PAS les points qu'apportera ce chat.



## GAMELLE

C'est la zone de la table qui est devant toi, où tous les chats que tu attires se regroupent et qui te donneront ton score à la fin de la partie. Les chats de la même race seront empilés les uns sur les autres pour former une colonie. Il ne peut pas y avoir des chats de races différentes ensemble dans la même colonie, sauf le chat joker. Ils s'empilent par ordre d'arrivée.

## TOUR DU JOUEUR

1. Regarde tes cartes. Ensuite, choisis parmi ces trois options :
  - Stocker la nourriture : prends deux cartes de la pioche (ou trois si tu n'as aucune carte). Si à la fin de cette action une souris est visible, le chat de moindre valeur dans la gamelle de chaque joueur sera attiré par elle et sera exclu.
  - Poser une pelote dans une colonie de ta gamelle : pendant ton tour, tu peux distraire une colonie de ta gamelle pour les empêcher de partir à la vue d'une souris. Place la carte de pelote sur cette colonie.
  - Attirer un chat : utilise la quantité d'aliments nécessaire ou plus (l'excès d'aliments utilisés ne sera pas rendu au joueur) pour attirer un chat qui appartient à un autre joueur ou le premier chat de la pile de chats exclus. Tu ne peux attirer qu'un seul chat par tour. Les cartes d'aliments utilisées seront révélées et empilées au centre de la table du côté « chat » visible pour former la pile des exclus. Les cartes des chats attirés seront placées les unes sur les autres par types pour former les différentes colonies devant chaque joueur (gamelle).
2. Après avoir complété l'une de ces options, c'est au tour du joueur suivant à la gauche.

## CARTE « PROTECTION FÉLINE »



Lorsqu'un joueur perd une carte chat de sa main, il place devant sa gamelle la carte « protection féline ». Tant qu'il possède cette carte, aucun joueur ne pourra lui voler un chat.

! Cette carte ne pourra pas être utilisée dans les parties de deux joueurs.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'aucun d'entre eux ne puisse effectuer d'action pendant son tour, puis on procède au calcul des points.

Le joueur ayant recueilli le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a attiré le plus de chats dans sa gamelle l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur qui a la plus grande variété de chats l'emporte.

## SCORE DES COLONIES



**Orange Tabby (17)**, plus tu attireras de chats de cette race, plus ton score sera élevé. 1=-1, 2=2, 3= 3, 4=7 et 5=11. Il est possible d'avoir une colonie de plus de 5 chats, mais ils ne rapportent aucun point.



**Calico (13)**, à la fin de la partie, le joueur qui aura la plus grande colonie de calicos obtient 7 points, le deuxième n'obtient 5, et les autres n'obtiennent 0. En cas d'égalité à la première place, les joueurs à égalité reçoivent 5 points. En cas d'égalité à la deuxième place, les joueurs reçoivent 0 point.



**Américain à poil court (11)**, à la fin de la partie, il t'accorde 2 points. Lorsque tu attires ce chat dans ta gamelle, prends une carte de la pioche.



**Siamois (11)**, à chaque côté « chat » siamois, tu reçois 1 point de victoire à la fin de la partie.



**Chat noir (5)**, il attrape des souris et il te rapporte 1 point pour chaque souris attrapée. Lorsqu'une souris apparaît, en commençant par le joueur actif et en suivant l'ordre du tour, elle sera attrapée par le premier joueur ayant un chat noir. Les autres joueurs perdront leur chat de plus faible score, même s'ils ont un chat noir.



**Angora turc (3)**, ce chat agit comme un joker. Il ne rapporte aucun point de victoire. Une fois cette carte incluse dans la colonie, ce chat adopte la race du chat directement inférieur et il ne pourra pas changer de colonie.



**British poil court (2)**, ne te laisse pas tromper par cette adorable petite tête qui semble n'avoir jamais fait de bêtises. Il n'est pas facile de l'obtenir, mais si tu réussis à l'avoir dans ta gamelle, tu devras attirer différentes races pour qu'il t'accorde 1 point pour chacune d'entre elles à la fin de la partie.



**Chat de la fortune (1)**, si tu le voles à un autre joueur, ce chat sera automatiquement éliminé de la partie. Prends la première carte de la pioche et garde ce chat dans ta gamelle. T'apportera-t-il de la chance ?

## TYPES D'ATTRACTION



**Carpes Koï**, avec une valeur de 1 ou 2.



**Souris**, une souris a la même valeur que 1 d'aliment. Si après avoir pris des cartes de la pioche, une souris est visible, le chat qui a le moins de valeur et qui n'est pas protégé par une pelote sera attiré vers la pioche des exclus. En cas d'égalité dans les valeurs, le joueur choisira quel chat il exclut. Le chat noir protège les chats qui ont le moins de valeur et il attrape la souris. Le joueur qui a provoqué l'apparition de la souris pourra l'attraper s'il a un chat noir dans sa gamelle. Dans le cas contraire, ce sera le prochain joueur qui aura un chat noir en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs sont concernés par la présence de la souris.

## PELOTES



**Pelotes sur les côtés « aliment »**. Tu pourras décider pendant ton tour de poser une pelote dans une colonie féline de ta gamelle. Ces pelotes distraient tous les chats de la colonie et ils ne partiront pas si une souris apparaît. Place cette carte pelote sur la colonie.



**Chats avec des pelotes**. Il y a certains chats qui ont des pelotes sur le coin supérieur droit. Ces chats se distraient eux-mêmes et à tous ceux qui se trouvent sous la souris.

## VARIANTE CHIEN

Cette variante est recommandable pour une partie de 4 à 5 joueurs. Introduis les cartes chien dans le jeu de cartes et mélange avant de commencer la partie.

Lorsqu'un joueur attire un chat d'un autre joueur, il attirera aussi **TOUS** les chiens de ce dernier.



**Chien (11)**, il n'est pas attiré par les souris ni ne possède de valeur d'aliment. À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus grand nombre de chiens devra soustraire 1 point à son score final. En cas d'égalité, tous les joueurs dans ce cas devront soustraire 1 point de leurs scores finals.

! Si tu souhaites que cette variante modifie davantage la fin de partie, les joueurs devront soustraire 1 point de leur score pour chaque chien.

**Auteurs:** María Alcaraz

**Illustrations:** Oksana Vrzhesnevska

**Production / Montage:** PIF games

**Mise en page:** María Alcaraz

**Conception de la boîte:** María Alcaraz y Jacobo Rufete

**Révision:** Jaime García et Irene Rubio



PIF GAMES