



BÊTES + CHATONS

LIVRET DE RÈGLES

APPRENDRE À JOUER



MATÉRIEL



20 tuiles chaton
4 de chaque couleur



1 plateau chatons



1 sac à chatons



25 pions bête
5 de chaque type



18 tuiles bête



1 sac à bêtes



15 tuiles évènement



1 sac des évènements



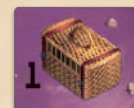
18 pions rat royal



32 jetons 1 point



32 jetons 5 points



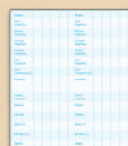
10 jetons semi-permanents



8 cartes tradition



7 cartes famille



1 carnet de score actualisé

VIDÉO D'INITIATION

Si vous préférez regarder des vidéos plutôt que de lire un livret de règles, vous trouverez une vidéo (en anglais) expliquant comment jouer à *L'Île des Chats : Bêtes + Chatons* :

www.thecityofkings.com/theisleofcats/

JOUEUSES ET JOUEURS

Dans ces règles, le mot « joueur » concerne toute personne pratiquant le jeu, quel que soit son genre.

MODULES

En lisant ces règles, n'oubliez pas que toutes les règles standard du jeu de base s'appliquent toujours. Sauf indication particulière, ces modules ajoutent ainsi des règles aux règles habituelles, mais ne les modifient pas.

L'extension *L'île des chats : Bêtes + Chatons* se compose de 3 nouveaux modules qui peuvent être combinés librement avec le jeu de base, ainsi que d'un nouveau module de traditions.

MODULE CHATONS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : FACILE

Le module Chatons favorise le joueur le plus rapide du jour et introduit de nouvelles possibilités pour les joueurs sans ajouter beaucoup de complexité au jeu.

MODULE BÊTES

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : MOYEN

Le module Bêtes offre aux joueurs plus de choix en début de partie, quand ils sont encore en quête de cartes tradition. Les nouvelles règles relatives aux bêtes sont aisées à assimiler, mais peuvent s'avérer bien plus délicates à maîtriser.

MODULE ÉVÈNEMENTS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : ÉLEVÉ

Le module Événements ne doit être joué que quand vous aurez acquis une bonne expérience des règles normales du jeu de base. Il introduit de nouveaux défis, modifie les règles et aura un effet important sur vos stratégies.

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour préparer votre première partie, suivez ces 3 étapes :

- 1 Placez les 20 tuiles chaton dans le sac vert.
- 2 Placez les 18 tuiles bête dans le sac rouge.
- 3 Placez les 15 tuiles événement dans le sac bleu.

COMBINER LES MODULES

Chaque module modifie le jeu d'une manière différente. Aussi vous recommandons-nous de les essayer d'abord séparément, afin de vous familiariser avec leur fonctionnement. Quand vous vous sentirez prêt, vous pourrez essayer de combiner plusieurs modules dans une même partie. Mais attention, cela rendra le jeu bien plus difficile !

MODULE DE TRADITIONS I

En plus des 3 nouveaux modules d'extension, cette boîte inclut un nouveau module de traditions. Vous pouvez trouver les règles concernant les modules de traditions dans le livret de règles de *L'Île des Chats* à la page 23.

IDENTIFIER LES CARTES BÊTES + CHATONS



Toutes les cartes incluses dans l'extension *Bêtes + Chatons* comportent un symbole rat dans le coin inférieur gauche.

CHATONS

L'HISTOIRE

Si les chats de l'île se laisseront volontiers tenter par quelques poissons, leurs chatons sont bien plus craintifs... et très vifs ! Seuls les plus rapides d'entre vous pourrez les attirer avant qu'ils ne disparaissent dans les sous-bois.

Lors de chaque journée, le joueur le plus rapide pourra désormais secourir des chatons en plus des chats.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

En plus de la mise en place habituelle, le module Chatons nécessite 3 étapes supplémentaires :

- 1 **Plateau chatons.** Placez le plateau chatons sous l'île (🐱 face visible).
- 2 **Sac à chatons.** Placez le sac à chatons (vert) à portée de main de tous les joueurs.
- 3 **Tuiles chaton.** Piochez 4 tuiles au hasard dans le sac à chatons et placez-les sur le plateau chatons.



DÉROULEMENT

Le module Chatons modifie la phase 4 : Secourir les chats. Toutes les autres phases du jeu se déroulent normalement.

PHASE 4 : SECOURIR LES CHATS

Lors du sauvetage des chats, le premier joueur a désormais la possibilité de secourir 1 chat, 1 chaton ou 2 chatons lors de chaque tour.

Seul le joueur le plus rapide du jour peut secourir des chatons.

Si tous les chats ont été secourus et qu'il ne reste que des chatons, le joueur le plus rapide peut continuer à secourir des chatons lors de son tour, mais les autres doivent passer leur tour.

Tout comme pour les chats, il faut un panier et suffisamment de poissons pour secourir un chaton.

Cependant, contrairement aux chats, vous pouvez secourir jusqu'à 2 chatons avec un seul panier, ce qui signifie que pour chaque panier, vous pouvez choisir de secourir 1 ou 2 chatons.

- ✿ Si vous choisissez de secourir 1 chaton, cela vous coûtera 2 poissons et 1 panier.
- ✿ Si vous choisissez de secourir 2 chatons, cela vous coûtera au total 5 poissons et 1 panier.
Comme si le premier chaton coûtait 2 poissons, et le second 3 poissons.

Vous ne pouvez pas secourir des chats et des chatons dans le même panier.

RENOUVELLEMENT DES CHATONS

Le groupe de chatons est immédiatement renouvelé chaque fois qu'un joueur utilise un panier pour secourir des chatons et les place sur son bateau.

Si un joueur choisit de secourir 2 chatons, il doit les choisir et les placer tous les deux sur son bateau avant de renouveler les chatons du plateau chatons.

Les chatons ne sont pas retirés de leur plateau à la fin de la journée, et une fois que le sac à chatons est vide, aucun autre chaton n'entre en jeu.

Il est fréquent de ne plus avoir de chatons à secourir en cours de partie.

PLACEMENT DES CHATONS

Les chatons sont des chats, ils sont juste un peu plus petits ! Ils suivent toutes les règles normales de placement de tuiles concernant les chats.

Lorsque vous secourez 2 chatons, si vous placez votre première tuile chaton sur une icône carte au trésor, que les couleurs correspondent et que vous choisissiez de prendre un trésor commun, vous devez placer le trésor commun sur votre bateau avant de placer le deuxième chaton.

CARTES TRADITION ET CARTES ACTION

Lorsque vous résolvez les cartes tradition et action, considérez les chatons comme des chats.

EXEMPLE 1

Si vous pouvez gagner 1 poisson par chat bleu et que vous avez 2 chats bleus et 1 chaton bleu, vous gagnez 3 poissons.

EXEMPLE 2

Si vous pouvez gagner 1 point par chat orange en contact avec le bord de votre bateau et que vous avez 3 chats orange et 2 chatons orange en contact avec le bord de votre bateau, vous gagnez 5 points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Il n'y a pas de changement dans le décompte des points et, à toutes fins utiles, vous devez traiter chaque chaton comme un chat.

EXEMPLE

Si vous avez 1 chaton bleu adjacent à 2 chats bleus, vous avez alors une famille de 3 chats bleus.



BÊTES

HISTOIRE

Lassées par les humanoïdes, les bêtes peuplant jadis le monde ont trouvé refuge sur l'Île des Chats, où elles ont tissé des liens d'amitié avec les félins locaux et cohabitent en paix depuis des centaines d'années. Aujourd'hui encore, alors que les armées de Vesh sont en chemin, les bêtes n'ont aucune envie de fuir et auront besoin de leurs amis à leurs côtés si vous espérez les convaincre de monter à bord de votre bateau.

Lors du premier jour (et du premier jour seulement), vous aurez la possibilité de secourir des bêtes sur l'île, en plus des chats.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

En plus de la mise en place normale, le module Bêtes nécessite 2 étapes supplémentaires :

- 1 Sac à bêtes.** Placez le sac à bêtes rouge à portée de main de tous les joueurs.
- 2 Pions bête.** Placez les pions bête près de la réserve.



DÉROULEMENT

Le module Bêtes ne modifie que l'étape « Remplir les champs » et la phase 4 : Secourir les chats du premier jour. Toutes les autres phases du jeu et les jours suivants se déroulent normalement.

JOUR 1 : REMPLIR LES CHAMPS

Lors de l'étape « Remplir les champs » du premier jour, vous ne placerez que des chats dans le champ de gauche (3 poissons). Dans le champ de droite (5 poissons), vous placerez des bêtes au lieu de chats.

JOUEURS	CHAMP DE GAUCHE	CHAMP DE DROITE
2	4 chats	4 bêtes
3	6 chats	6 bêtes
4	8 chats	8 bêtes
5	10 chats	10 bêtes
6	12 chats	12 bêtes

JOUR 1 : SECOURIR LES CHATS

En plus de secourir des chats, les joueurs peuvent maintenant choisir d'utiliser leurs paniers pour secourir des bêtes pendant la phase 4 : Secourir les chats du premier jour.

Le sauvetage d'une bête suit toutes les règles normales du sauvetage d'un chat :

-  Vous ne pouvez secourir qu'une bête ou un chat par tour, mais vous pouvez effectuer autant de tours que vous le souhaitez.
-  Vous devez utiliser 1 panier et dépenser 5 poissons pour chaque bête que vous souhaitez secourir.

Le sauvetage d'une bête coûte toujours 5 poissons, car elles se trouvent toujours dans le champ de droite (jamais dans celui de gauche).

JOUR 1 : VIDER LES CHAMPS

À la fin du premier jour, toutes les bêtes qui n'ont pas été secourues s'enfuient et doivent être remises dans le sac à bêtes : elles ne seront plus utilisées.

PLACEMENT DES BÊTES

Les bêtes suivent toutes les règles de placement de tuiles habituelles.

Vous pouvez placer une bête sur une carte au trésor, mais vous ne gagnez alors pas de trésor commun.

CARTES TRADITION ET CARTES ACTION

Aucune carte tradition ou action ne fait référence aux bêtes. Les bêtes ne sont pas des chats et elles ne possèdent pas de couleur propre.

LIENS D'AMITIÉ AVEC UNE BÊTE

Chaque tuile bête comporte 3 ou 4 icônes chat, qui représentent les familles de chats avec lesquelles la bête souhaite être amie.

Pour devenir amis, la case de la bête contenant l'icône chat doit toucher au moins 1 chat de la couleur de l'icône, et ce chat doit faire partie d'une famille.

Une fois qu'une famille de chats est adjacente à l'icône correspondante sur une bête, elles deviennent amies, et vous pouvez prendre un des pions bête afin de le placer à cheval entre la tuile bête et une tuile chat adjacente de cette famille : cela représente leur lien d'amitié.

Chaque bête ne peut être amie qu'avec une seule famille de chaque couleur de chats. Cependant, une famille de chats peut être amie avec plusieurs bêtes.

PIONS BÊTE

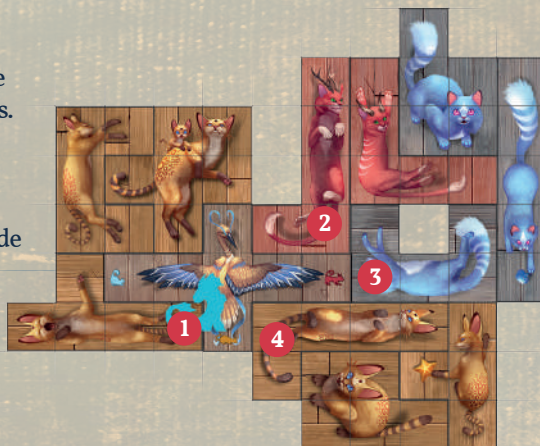
Bien qu'il y ait 5 pions bête différents, vous pouvez utiliser celui de votre choix pour représenter l'amitié entre une bête et une famille de chats : sa couleur ou sa forme n'ont pas d'importance.

DÉCOMPTE DES POINTS

Vous obtenez 5 points pour chaque amitié entre vos familles et vos bêtes. Il suffit de compter les pions Bête, et de multiplier le total par 5.

EXEMPLE

- 1 La famille de chats orange est adjacente à au moins 1 côté de l'icône chat orange sur la tuile bête. L'amitié étant établie, un pion bête est ajouté, et il rapportera 5 points.
- 2 Le chat rouge est adjacent à l'icône chat rouge, mais il n'est pas membre d'une famille. Aucune amitié n'est donc établie, et il ne rapporte aucun point.
- 3 La famille de chats bleus est adjacente à la bête, mais elle ne touche aucun côté de l'icône chat bleu. Aucune amitié n'est établie, et elle ne rapporte donc aucun point.
- 4 La famille de chats orange est adjacente à l'icône chat orange sur la tuile bête, mais une amitié avec une famille de chats orange a déjà été établie auparavant 1. Or chaque bête ne peut être amie qu'avec une seule famille de chaque couleur. Cela signifie qu'aucune amitié ne peut être établie avec cette deuxième famille, et qu'aucun point n'est ainsi gagné.



ÉVÈNEMENTS

HISTOIRE

Les tambours de Vesh résonnent de plus belle, le temps commence à changer et le chaos se déchaîne sur l'île... Inquiets, chats et bêtes se dispersent dans toutes les directions ! Aucune journée ne ressemblera à la précédente, et il faudra savoir vous adapter chaque matin si vous souhaitez mener votre mission à bien.

Les évènements pourront aussi bien modifier une règle que donner la possibilité de récolter des points d'une nouvelle manière.

TUILES ÉVÈNEMENT

Il existe deux types de tuiles évènement : les tuiles action et les tuiles à points.

TUILES ACTION

Le temps d'une journée, elles accordent un bonus, infligent une pénalité ou modifient une règle.



Les tuiles action sont constituées de deux parties :

- 1 **Haut.** Icônes indiquant le bonus, la pénalité ou le changement de règle. Parfois, il s'agit de chiffres violets.
- 2 **Bas.** Une ligne de 5 points, que vous pouvez utiliser pour distinguer les tuiles action de celles à points.

TUILES À POINTS

Elles permettent aux joueurs de marquer des points supplémentaires un jour donné.



Les tuiles à points sont constituées de 3 parties :

- 1 **Haut.** Un numéro bleu ou vert.
Les numéros bleus sont des points que vous pouvez gagner une fois par partie. Les numéros verts suivis de 2 points sont des points que vous pouvez gagner à plusieurs reprises.
- 2 **Milieu.** Les icônes indiquant comment gagner les points.
- 3 **Bas.** 3 petits numéros, utilisés uniquement pour le jeu en solo.

CÔTÉS PILE ET FACE DES TUILES

Toutes les tuiles évènement ont 2 côtés :

CÔTÉ FACE



Le côté face contient une petite gemme rouge dans le coin supérieur gauche.

CÔTÉ PILE

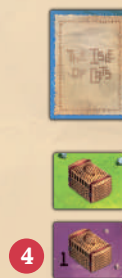


Le côté pile ne contient pas de petite gemme rouge dans le coin supérieur gauche.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

En plus de la mise en place normale, le module Événements nécessite 4 étapes supplémentaires :

- 1 Tuiles événement côté face.** Piochez 2 tuiles au hasard dans le sac des événements et placez-les côté face (côté gemme rouge) sur les cases 5 et 1 du plateau île.
- 2 Tuiles événement côté pile.** Piochez 3 tuiles au hasard dans le sac des événements et placez-les côté pile sur les cases 4, 3 et 2 du plateau île.
Le sac des événements ne sera plus nécessaire et peut être rangé dans la boîte.
- 3 Réserve.** Placez les pions rat royal, les jetons 1 point et les jetons 5 points près de la réserve.
- 4 Jetons semi-permanents.** Placez les jetons semi-permanents à côté des jetons panier permanent.



LE BATEAU DE VESH

Plutôt que de placer le bateau de Vesh sur la case 5 du compteur de jours, vous le placerez désormais sur la tuile Événement qui occupe la case 5.

Vous déplacerez toujours le bateau de Vesh d'une case à la fin de chaque journée, mais il voyagera maintenant sur les tuiles Événement.

DÉROULEMENT

Le module Évènements modifie la phase de remplissage des champs. Toutes les autres phases se déroulent normalement, sauf indication contraire.

Toutes les tuiles événement sont décrites en détail dans les 2 dernières pages de ce livret de règles.

REMPLISSAGE DES CHAMPS

Avant le remplissage des champs avec de nouveaux chats, la tuile événement qui se trouve à ce moment-là sous le bateau de Vesh doit être résolue.

Si une tuile événement récompense les joueurs avec des points, il doivent immédiatement prélever ce nombre avec des jetons à points dans la réserve et les placer à côté de leurs bateaux respectifs.

Les jetons à points sont placés à la vue de tous les joueurs.

EXEMPLE 1



C'est le 1er jour et le bateau de Vesh est sur la tuile ci-contre. Avant de remplir les champs, tout le monde prend un rat royal et le place sur son bateau. Ensuite, les champs sont remplis.

EXEMPLE 2



C'est le 3e jour et le bateau de Vesh est sur la tuile ci-contre. Avant de remplir les champs, tout le monde gagne 2 points pour chaque trésor commun sur son bateau. Ensuite, les champs sont remplis.

DÉCOMPTE DES POINTS

Tous les points des tuiles événement sont gagnés au cours des jours 2, 3 et 4 ; aucun point supplémentaire n'est attribué à la fin de la partie.

Les tuiles événement côté face ne rapportent pas de points : vous ne résolvez donc jamais une tuile à points les jours 1 et 5.

Lors du décompte final, les joueurs doivent additionner la valeur des jetons 1 et 5 points devant eux et les ajouter à la feuille de score.

RAT ROYAL

Chaque rat royal compte pour -3 points à la fin de la partie.

JETONS SEMI-PERMANENTS

Les jetons semi-permanents peuvent être obtenus à partir de tuiles événement et action. Ils vous donnent soit 1 panier supplémentaire, soit 4 bottes supplémentaires à ajouter à votre vitesse totale.



Pendant la phase 4 : Secourir les chats, lorsque vous placez vos cartes sauvetage face cachée devant vous, vous pouvez choisir de placer un nombre de jetons semi-permanents de votre choix au-dessus de vos cartes.

Vous pouvez conserver un jeton semi-permanent pendant autant de tours que vous le souhaitez, mais une fois qu'il a été joué, il doit être défaussé à la fin de la journée en cours, même si vous finissez par ne pas l'utiliser.

RAT ROYAL

Lorsque vous obtenez un rat royal, vous devez le placer sur votre bateau en suivant les règles normales de placement de tuiles. Le rat royal compte comme une tuile sur votre bateau.

De même que les tuiles normales, si un rat royal est le premier élément que vous placez sur votre bateau, il peut être placé n'importe où. Si vous avez déjà au moins une tuile sur votre bateau, le rat royal doit être placé adjacent à une tuile existante.

Si la première chose que vous placez sur votre bateau est un rat royal, alors votre prochaine tuile doit être placée à côté du rat royal.

Le rat royal peut être placé sur :

- ✿ Une carte au trésor, mais vous ne gagnez pas de trésor commun.
- ✿ Un rat normal.
- ✿ Une case vide.

Le rat royal ne peut pas être placé sur :

- ✿ Une tuile déjà en place.
- ✿ Une case contenant déjà un rat royal.

REPLISSAGE DE L'ESPACE

Toutes les cases de votre bateau qui contiennent un rat royal sont considérées comme occupées, donc :

- ✿ Une pièce n'est pas vide si elle contient un rat royal.
- ✿ Une pièce peut être remplie bien qu'elle contienne un rat royal.
- ✿ Un rat normal recouvert par un rat royal compte comme étant recouvert et n'est plus visible.

CARTES TRADITION ET CARTES ACTION

Lorsque vous résolvez des cartes tradition, des cartes action et des tuiles événement, vous devez considérer le rat royal à la fois comme un rat et comme une tuile qui occupe un espace.

EXEMPLE 1

Si vous avez la possibilité de gagner 10 points en n'ayant aucun rat visible sur votre bateau, et si un rat royal est à bord de votre bateau, vous ne gagnez pas de points.

EXEMPLE 2

Si vous avez la possibilité de gagner 2 points par rat à bord de votre bateau, vous gagnez 2 points pour chaque rat royal à bord de votre bateau, en plus de tous les rats normaux.

SUPPRESSION DU RAT ROYAL

À tout moment de la partie, si le bateau de Vesh n'est pas sur le symbole de la main, vous pouvez nourrir un chat avec du poisson pour retirer un rat royal de votre bateau et le remettre dans la réserve. Cela peut être fait en dehors de votre tour.

Pour nourrir un chat, celui-ci doit être adjacent au rat royal, et vous devez défausser 1 poisson.

Si vous ne possédez pas 1 poisson à défausser ou si vous n'avez pas de chat adjacent au rat royal, ce dernier ne peut pas être retiré.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, tout rat royal qui se trouve sur votre bateau vaut -3 points. Ces points doivent être inscrits dans la section « rats » de la feuille de score.

SOLO

Cette section met en évidence toutes les modifications de règle nécessaires pour jouer en solo. Nous vous recommandons de ne jouer en solo qu'une fois familiarisé avec les règles normales de l'extension. Toutes les règles habituelles s'appliquent, sauf indication contraire.

DIFFICULTÉ

Les modules Bêtes et Chatons enrichissent la part décisionnelle du jeu en solo, mais ne modifient pas radicalement la difficulté du jeu.

Le module Événements avantage votre sœur et augmente la difficulté du jeu. Si vous souhaitez jouer avec des cartes tradition avancée solo, il est recommandé d'utiliser 1 à 2 cartes en moins la première fois que vous utilisez les événements.

CHATONS

Si vous êtes le joueur le plus rapide, vous pouvez choisir de sauver les chatons en utilisant les règles normales.

Si votre sœur est la joueuse la plus rapide, alors les 4 tuiles chaton doivent être retirées du plateau chatons et immédiatement remplacées par 4 nouvelles tuiles chaton.

DÉCOMPTE DES POINTS

Puisque les chatons comptent comme des chats, chaque chaton à bord de votre bateau est pris en compte pour les cartes couleur solo de votre sœur.

Il n'y a pas de nouvelle règle particulière de décompte des points pour votre sœur.

BÊTES

Le premier jour, quand vous remplissez les champs, placez 4 bêtes au lieu de 4 chats dans le champ de droite. Numérotez-les de 5 à 8, comme vous le feriez normalement avec des chats.



Pour résoudre la carte panier solo de votre sœur, le mot-clé « chat » doit être interprété comme « chat ou bête ». Ainsi, si la carte indique « Chat 5 » et qu'il y a une bête en position 5, alors votre sœur retire cette bête plutôt qu'un chat.

DÉCOMPTE DES POINTS

Lors du décompte final, votre sœur gagnera 3 points pour chaque icône chat sur chaque tuile bête de votre bateau, même si aucune famille n'y est adjacente. Elle marquera ainsi systématiquement 9 ou 12 points par bête sur votre bateau.

ÉVÈNEMENTS

TUILES ACTION

Vous devez résoudre les tuiles action normalement ; elles n'ont pas de conséquences pour votre sœur.

TUILES À POINTS

Les tuiles à points suivent les règles habituelles en ce qui vous concerne. Cependant, votre sœur marquera un nombre de points simplement déterminé par leur position sur le compteur de jours.

Rappel : aucune tuile à points n'est placée sur le premier ou le dernier emplacement du compteur de jours.

Quand le bateau de Vesh arrive sur la deuxième case du compteur de jours, votre sœur gagne un nombre de points égal au premier chiffre figurant sur la tuile.

Quand il arrive sur la troisième case, votre sœur gagne un nombre de points égal au deuxième chiffre figurant sur la tuile.

Quand il arrive sur la quatrième case, votre sœur gagne un nombre de points égal au troisième chiffre figurant sur la tuile.

DÉCOMPTE DES POINTS

Votre sœur marquera des points grâce aux tuiles à points présentes sur le plateau île en suivant les règles décrites si-dessus.

Elle ne gagnera pas d'autres points grâce aux événements.

EXEMPLE



Ces cinq tuiles sont disposées lors de la mise en place sur les cinq cases du compteur de jours. Quand le bateau de Vesh arrive sur l'une de ces cases en recouvrant sa tuile, votre sœur marque :

- 1 0 point pour la première tuile.
- 2 8 points pour la deuxième tuile (le premier chiffre indiqué).
- 3 5 points pour la troisième tuile (le deuxième chiffre indiqué).
- 4 8 points pour la quatrième tuile (le troisième chiffre indiqué).
- 5 0 point pour la dernière tuile.

Elle aura ainsi remporté 21 points.



FAQ

Clarifications pour la carte action 077 : « Déplacez jusqu'à 3 chats sur des champs différents ».

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour déplacer des bêtes. Ces dernières ne sont en effet pas considérées comme des chats.

Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour déplacer des chats sur le plateau chatons ou des chatons dans les champs. Les chatons ne s'aventurent en effet jamais dans les champs, et les chats ne vont jamais sur le plateau chatons.

Clarifications pour les cartes action 080, 081 et 082 : « Lorsque vous secourez 1 chat, vous pouvez, à la place, en secourir 2 ».

Vous ne pouvez pas utiliser ces cartes pour secourir des bêtes. Ces dernières ne sont en effet pas considérées comme des chats.

Vous pouvez utiliser cette carte lorsque vous secourez des chatons. Les combinaisons possibles sont les suivantes :

- 🐾 1 chat, puis 1 ou 2 chatons
- 🐾 1 ou 2 chatons, puis 1 chat
- 🐾 1 ou 2 chatons, puis 1 ou 2 chatons.

Clarifications pour la carte action 083 : « Piochez 4 tuiles au hasard dans le sac et placez-les immédiatement sur les champs ».

Vous ne pouvez pas placer les chats piochés dans le sac sur le plateau chatons.

Puis-je jouer à *Bêtes + Chatons* avec plus de 4 personnes ?

Oui. L'extension *Bêtes + Chatons* est entièrement compatible avec l'extension *Derniers arrivants* (5 et 6 joueurs) et aucune règle supplémentaire ne s'applique !

CRÉDITS

Conception du Jeu
Frank West

Productrice Adjointe
Sara Jorge

Élaboration du monde
Frank West
Sara Jorge

Illustrations
Dragolisco

Direction artistique
Frank West

Conception graphique
Frank West
Avec la participation
d'Alec Jackson

Rédaction
Frank West

Édition
Tom Fox
Carrie Ott

Traduction française
Sylvain Ruffo (Traduction)
Siegfried Würtz (Relecture)

TUILES ÉVÈNEMENT

TUILES ACTION



Chaque joueur prend un rat royal et le place immédiatement à bord de son bateau (voir page 11).



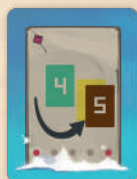
Ce jour-là, pendant la phase de pêche, chaque joueur reçoit 2 poissons supplémentaires (22 poissons au lieu de 20).



Ce jour-là, pendant la phase de pêche, chaque joueur reçoit 2 poissons de moins (18 poissons au lieu de 20).



Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend un jeton semi-permanent. Vous devez immédiatement choisir 1 panier ou 4 bottes. Placez le jeton devant vous, face choisie visible.



Ce jour-là, la phase 4 et la phase 5 sont interverties. Vous jouez d'abord les cartes trouvaille rare (jaunes et marron), avant d'ajuster l'ordre du tour et de secourir les chats.



Ce jour-là, chaque fois qu'un joueur reçoit un trésor commun en recouvrant une carte au trésor, il peut prendre un trésor commun supplémentaire, le même ou un autre.



Ce jour-là, chaque fois qu'un joueur reçoit un trésor commun en recouvrant une carte au trésor, il peut prendre un trésor rare de son choix à la place.



Ce jour-là, lorsque vous remplissez le champ de gauche, vous piochez dans le sac un chat de moins par joueur. Cela signifie que le champ de gauche comptera 1 chat par joueur, et le champ de droite 2 chats par joueur.

TUILES À POINTS



Gagnez 1 point pour chaque paire de rats visibles sur votre bateau.

Vous n'obtenez par exemple aucun point pour un seul rat, et 13 rats vous rapportent 6 points.



Gagnez 1 point pour chaque rat visible sur votre bateau et adjacent à au moins un chat. Chaque rat visible peut marquer un point au maximum.



Choisissez une ligne sur votre bateau et gagnez 1 point pour chaque chat occupant au moins une case de la ligne choisie.



Choisissez une colonne sur votre bateau et gagnez 2 points pour chaque chat occupant au moins une case de la colonne choisie.

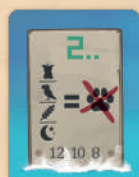


Choisissez un chat sur votre bateau et gagnez 2 points pour chaque chat en contact avec lui.



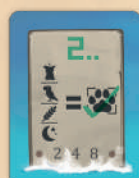
Gagnez 2 points pour chaque chat solitaire à bord de votre bateau.

Un chat solitaire est un chat qui ne touche aucun autre chat de la même couleur.



Gagnez 2 points pour chaque pièce vide sur votre bateau.

Une pièce vide ne contient aucune tuile d'aucun type.



Gagnez 2 points pour chaque pièce remplie à bord de votre bateau.

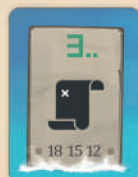
Une pièce remplie est une pièce qui ne contient aucune case vide.



Gagnez 2 points pour chaque trésor commun à bord de votre bateau.



Gagnez 2 points pour chaque trésor rare à bord de votre bateau.



Gagnez 3 points pour chaque carte au trésor visible sur votre bateau.



Gagnez 5 points si les deux cabines du capitaine () sont vides.

Une pièce vide ne contient aucune tuile ou jeton d'aucun type.



Gagnez 5 points si vous n'avez aucun trésor commun ou rare à bord de votre bateau.