





6+



2-4



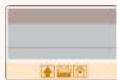
20



Matériel



4 cartes Carton vide



◀ Recto

Verso ▶



28 tuiles Chat



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4



x 4

8 cartes Cachette

(un chihuahua et sept chats)



◀ Verso

Recto ▶



48 cartes Combinaison

🐾 Niveau 1



x 24

🐾 Niveau 2



x 8



x 8

🐾 Niveau 3



x 8



But du jeu



Kitty Paw* est un jeu d'observation, de manipulation et de rapidité. Le premier à reproduire le schéma de sa carte Combinaison avec les tuiles Chat marque les points ! Le joueur qui a le plus de points à la fin remporte la partie.

* Patte de chat en anglais.



Mise en place



① Choisissez si vous jouez avec les cartes Combinaison de niveau 2 vertes ou jaunes. Rangez dans la boîte le niveau 2 inutilisé. Mélangez séparément les trois niveaux de cartes et formez une seule pile, face combinaison cachée, niveau 1 sur le dessus, niveau 2 au milieu et niveau 3 dessous. Retournez les quatre premières cartes et alignez-les, face combinaison visible, à côté de la pile.

② Disposez en vrac au centre de la table une série de sept tuiles Chat différentes par joueur. Mélangez bien.

③ Mélangez les cartes Cachette et placez-les autour des tuiles, face verso (carton avec la patte de chat) visible.

④ Chaque joueur prend une carte Carton vide et la place devant lui, peu importe son sens.

Note : n'utiliser qu'une des deux séries de cartes de niveaux 2 évite à deux joueurs de chercher le même chat parmi les cartes Cachette.





Tour de jeu



À chaque tour, les joueurs attrapent une carte Combinaison et tentent de reproduire le plus vite possible le schéma représenté dessus. Tous les joueurs jouent en même temps !

- 1 Les joueurs joignent leurs pattes au-dessus de la table en criant « Kitty Paw ! ».
- 2 Chaque joueur attrape rapidement une carte Combinaison parmi les quatre révélées et la pose devant lui.
- 3 Il prend les tuiles Chat dont il a besoin pour reproduire le schéma de sa carte. Il doit attraper les tuiles une par une et avec une seule patte mais peut utiliser ses deux pattes pour agencer les tuiles.

À chaque niveau, une ou deux tuiles Chat doivent être posées sur la carte Carton vide, tournée à l'horizontale ou à la verticale comme indiqué sur la carte Combinaison.

À partir du niveau 2, l'un des chats ou le chihuahua de la carte Combinaison s'est caché dans un carton. Chaque joueur doit retourner les cartes Cachette une par une et avec une seule patte, jusqu'à retrouver le chat ou le chihuahua correspondant, puis intégrer la carte à la combinaison de tuiles devant lui.



Kitty Paw

1

2



3



④ Dès qu'un joueur pense avoir terminé, il crie « Miaou » en levant la patte pour faire le geste du chat porte-bonheur (voir sur la boîte). Les autres joueurs arrêtent leur action en cours et, en faisant le même geste, doivent toucher sa patte au plus vite.

⑤ Le dernier à le faire retourne sa carte Combinaison côté malus et la garde pour le décompte final. En cas de doute, le joueur qui a fini en premier arbitre.

Les joueurs vérifient la combinaison, notamment l'orientation et le positionnement des tuiles, de la carte Carton vide ainsi que la carte Cachette.

- Si l'ensemble est validé, le joueur garde sa carte Combinaison face visible pour le décompte final.
- S'il y a une erreur, le joueur retourne sa carte côté malus.



Nouveau tour



⑥ Remplacez toutes les tuiles Chat au centre de la table.

Mélangez les cartes Cachette et remplacez-les face carton visible autour des tuiles Chat.

Toutes les cartes Combinaison qui ne sont pas conservées par les joueurs sont retirées du jeu (seuls le premier à crier « Miaou » et le dernier à toucher la main conservent leur carte).

Retournez quatre nouvelles cartes Combinaison pour commencer un nouveau tour.



MIAOU!

4



MIAOU!

5



-2PV



Défausse



+7PV

6





Fin du jeu



Le jeu se termine quand un joueur a validé 5 cartes Combinaison ou qu'il n'en reste plus assez pour un tour (une par joueur).

Les joueurs additionnent les points marqués sur les cartes Combinaison qu'ils ont gagnées et soustraient leurs malus. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

S'il y a une égalité, les joueurs concernés jouent un tour supplémentaire en mélangeant les cartes Combinaison défaussées.



Auteur et illustrateur : Aza Chen

