

Le Chat et la Tour

Règles du jeu

1

Introduction

Neko, le chat noir, part retrouver sa mère au sommet d'une tour instable. Avec ses amis félins, il grimpe prudemment chaque étage... mais un faux pas pourrait tout faire tomber !

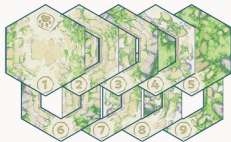
But du jeu

En coopération, construisez la tour à l'aide de tuiles Mur et Étage, et accomplissez des missions pour aider Neko, le chat noir, à atteindre le sommet de la tour.

Si Neko  parvient au 10^e, 13^e, 15^e, 17^e ou 20^e étage de la tour, les joueurs remportent la partie !

Matériel

- 24 tuiles Étage
numérotées de 1 à 24



- 17 pions Chat

- 1 Neko
- 16 Nakama (amis félins)
4 de chaque couleur



- 5 stickers Palier réussi



- 54 tuiles Mur

12 de chaque couleur et 6 Colonnes

- Brique
- Petite Fenêtre
- Grande Fenêtre



- Ange



- Colonne



- 20 cartes Action



- 16 cartes Mission



- 1 carte Aide de jeu



Pour la
variante
compétitive

- 4 pions Chat Noir



- 5 jetons Classement



Mise en place

PREMIÈRE UTILISATION :

Retirez les parties avec des tuiles Mur et Étage.  Pliez ensuite délicatement les tuiles Mur le long de la ligne de pli, vers le côté sombre.



- Placez la **tuile Étage numérotée 1** au centre de la table et posez **Neko**  dessus. L'ensemble des tuiles Étage et Mur placées durant la partie constituera la **Tour A**.
- Mettez de côté les **tuiles Étage, classées du 2^e au 24^e étage** (le 2^e étage doit se trouver en haut de la pile) **B**.
- Triez les **tuiles Mur** du plus petit au plus haut : Brique, Petite Fenêtre, Grande Fenêtre, Ange et Colonne **C**.
- Triez les **chats Nakama** par couleur **D**.
- Placez les **2 cartes Action avec**  en haut à gauche face visible. Mélangez les cartes Action restantes et placez-les face cachée pour former la pioche **E**.
- Placez les **2 cartes Mission avec**  en haut à gauche face visible. Mélangez les cartes Mission restantes et placez-les face cachée pour former la pioche **F**.

Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui ou celle qui est monté(e) le plus récemment en hauteur commence.

TOUR DE JEU :

- 1 **Jouer une carte Action** OBLIGATOIRE (voir p. 3)
- 2 **Valider une carte Mission** OPTIONNEL (voir p. 5)

1 JOUER UNE CARTE ACTION

Choisissez une carte Action parmi les deux visibles.

Vous tenterez :

- soit de **placer des tuiles Mur et Étage**,
- soit d'**ajouter un chat Nakama** sur un Étage.



Voir le détail des cartes Action p. 8.



=



Exemple : Placez les tuiles Mur suivantes – Brique et Ange – sur la tour, puis placez par-dessus la prochaine tuile Étage numérotée.

Défaussez la carte Action jouée, puis piochez-en une nouvelle afin d'avoir toujours deux cartes Action en jeu.

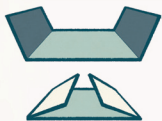
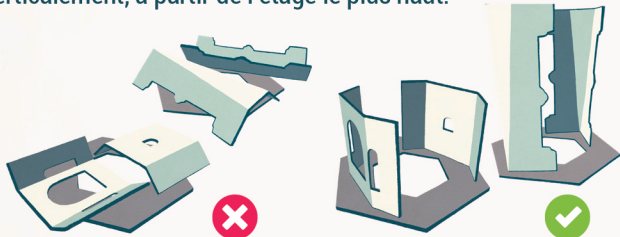
À NOTER :

- **Chaque tuile Étage est numérotée, alors assurez-vous de les placer dans l'ordre**, en commençant par le 1^{er} étage, puis en passant au 2^e, 3^e, et ainsi de suite.
-  Certaines cartes Action proposent deux options : vous pouvez choisir soit l'action située à gauche, soit celle située à droite.

RÈGLES DE PLACEMENT

Vous pouvez utiliser **une ou deux mains** pour placer un élément sur la tour. Tant que votre action n'est pas terminée, vous pouvez ajuster cet élément (même s'il tombe). Veillez à ne pas toucher les éléments déjà présents sur la tour.

Tuiles Mur : Les tuiles Mur doivent être placées debout, verticalement, à partir de l'étage le plus haut.



Vous pouvez plier les tuiles Mur à l'envi pour les positionner au mieux et renforcer la stabilité de la tour.

Tuiles Étage : Les tuiles Étage doivent être posées sur les dernières tuiles Mur ajoutées à la tour. Pour valider l'installation en cours, le joueur actif doit placer son Étage de façon à ce que ses Murs ne dépassent pas.



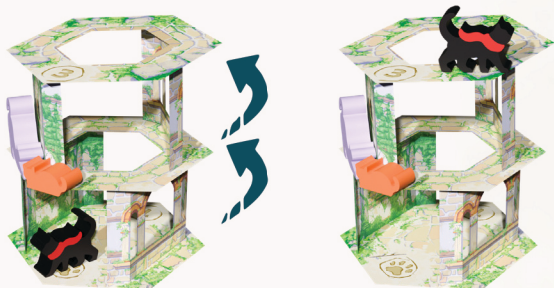
Chats Nakama et Neko : Les Chats ne peuvent pas être placés à plat. Les Nakama peuvent être placés n'importe où sur un étage de votre choix et empilés sur un autre Nakama.



2 VALIDER UNE CARTE MISSION

Si vous remplissez les conditions de l'une des deux cartes Mission visibles, **vous pouvez faire monter Neko**  **dans la tour d'un nombre d'étages égal ou inférieur** à celui indiqué en bas de la carte (voir le détail des cartes Mission p. 8).

Attention : Seuls les chats Nakama placés sur l'étage au-dessus de celui où Neko  se trouve actuellement permettent de valider une carte Mission.



Même si vous remplissez les conditions des deux cartes Mission, vous devez en choisir **une seule**.

Défaussez la carte Mission jouée, puis piochez-en une nouvelle afin d'avoir toujours deux cartes Mission en jeu.

Deux chats Nakama en contact

Si deux chats Nakama se touchent par leurs côtés sans être empilés, ils sont considérés comme étant en contact.



Empiler un chat Nakama sur un autre

Si un chat Nakama est empilé sur un autre Nakama et qu'il ne touche pas un étage, il est considéré comme bien placé.



Questions durant la partie

Que faire si une pioche est vide ?

Mélangez toutes les cartes défaussées de cette pioche, face cachée, pour former une nouvelle pioche.

Que faire si l'on doit placer un chat Nakama d'une couleur qui n'est plus en réserve ?

Retirez un chat Nakama de la couleur correspondante déjà présent sur la tour, puis placez-le à un autre étage.

Que faire si l'on doit placer une tuile Mur qui n'est plus en stock ?

Choisissez une autre tuile Mur parmi celles encore disponibles.

Que faire si l'on doit placer Neko sur un étage qui n'existe pas ?

Si la carte Mission vous demande de déplacer Neko à un étage plus haut que ceux construits, placez-le au dernier étage actuel de votre tour.

Que faire si un élément tombe ?

- Si un chat Nakama ou Neko tombent, remplacez-le(s) où il se trouvait sur la tour. Si l'étage où Neko se trouvait est également tombé, placez Neko sur l'étage en dessous.
- Si moins de 5 tuiles Mur tombent sur la table, remplacez chaque élément tombé dans la réserve et poursuivez la partie.
- Si 5 tuiles Mur ou plus tombent sur la table, la partie s'arrête immédiatement.

Fin de partie

La partie prend fin si la tour s'effondre entièrement ou si au moins 5 tuiles Mur tombent sur la table.

Victoire : Lorsque Neko 🐱 atteint l'un des paliers suivants : 10^e, 13^e, 15^e, 17^e ou 20^e étage, la victoire est collective !

Collez le sticker correspondant sur le côté de la boîte. Vous pouvez continuer la partie en cours en visant l'ultime palier : le 20^e étage !



Variante compétitive

crée par Karen Nguyen et David Carmona d'UNFRIENDLY GAMES

Chaque joueur devra faire monter son Chat Noir le plus haut possible sur la tour avant qu'elle ne s'effondre.

Mise en place :

- Triez Étage, Mur et Nakama comme en temps normal.
- Chaque joueur place le Chat Noir  avec l'écharpe de sa couleur autour de la tuile 1, à l'extérieur, et place le jeton Classement  de sa couleur sur la position  de la carte Aide de jeu face Compétition.
- Placez 3 cartes Action face visible sur la table.
- Distribuez 2 cartes Mission face cachée à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes Mission.

Tour de jeu :

1 JOUER UNE CARTE ACTION OBLIGATOIRE

Procédez comme en temps normal, mais avec 3 cartes toujours en jeu.

2 INTERAGIR AVEC DES CHATS OPTIONNEL

 Si votre Chat Noir  est sur le même étage qu'au moins un chat Nakama, vous pouvez déplacer ce chat Nakama vers l'étage supérieur de votre choix.

Si vous placez un Nakama sur un étage au-dessus d'un Chat Noir adverse, cela peut aussi aider ce joueur à valider une Mission.

3 VALIDER ou RENOUVELER UNE MISSION OPTIONNEL

- Valider une carte Mission : Procédez comme en temps normal.

Attention : En compétition, les chats Nakama placés sur n'importe quel étage au-dessus de celui où votre Chat Noir  se trouve actuellement permettent de valider une mission.

Déplacez votre jeton Classement  sur la carte Aide de jeu en fonction de votre position, puis piochez une nouvelle carte Mission. Les égalités sont possibles.

- Renouveler une Mission : Défaussez une de vos cartes Mission face visible et piochez-en une nouvelle.

Fin de partie : Le joueur qui fait tomber la tour termine dernier. Suivant le classement, le joueur dont le Chat Noir  est monté le plus haut remporte la partie.



Cartes Action



Brique



Petite Fenêtre



Grande Fenêtre



Ange



Colonne



Placez les deux tuiles Mur correspondantes et une tuile Étage.



Placez un chat Nakama de la couleur de votre choix.



Placez un chat Nakama de la couleur correspondante.



Caressez le chat Nakama placé durant ce tour.
Touchez-le légèrement du doigt.

Cartes Mission

En coopération : sur l'étage au-dessus de Neko

En compétition : sur n'importe quel étage au-dessus de votre Chat Noir



Deux Nakama de la même couleur sont en contact.



Deux Nakama de couleurs différentes sont en contact.



Deux Nakama jaunes sont en contact.



Un Nakama bleu est empilé sur un autre Nakama bleu.



Un Nakama est empilé sur un autre.



Deux Nakama sont en contact et un troisième est empilé sur l'un des deux.



Trois Nakama sont placés (qu'ils soient en contact, empilés, ou non).



Un Nakama violet, orange et jaune sont placés (qu'ils soient en contact, empilés, ou non).



Peu importe la couleur



De même couleur



De couleurs différentes

Crédits

Arclight Games

UNFRIENDLY Games

Auteur : Masakazu Takizawa

Illustrateur : Namiki

Édition originale : Arclight Games

© 2024-2025 Kogumakobo / Arclight, Inc.

Adaptation : Unfriendly Games