

NOT serious

KING CAT

LES RÈGLES

2-8 JOUEURS

15 MINUTES

ÂGES 7+

DANS LA BOÎTE 105 x  1 x      

20S INSTALLATION



Placer le Cat sur la case de départ du plateau.



Distribuer 4 cartes à chaque joueur.
Placer le reste des cartes face cachée au bord du plateau.



En commençant par la dernière personne qui a vu un chat, chaque joueur choisit son équipe, chaque équipe étant égale.

COMMENT JOUER

→ DURANT VOTRE TOUR



Commencez votre tour en lançant le dé du Chat. Consultez la carte du Chat pour les actions du dé.



Jouez vos cartes Mouvements en une fois. Voir la règle Combiner les cartes Mouvements.



Piochez une carte pour finir votre tour. Si vous n'avez plus de cartes, piochez-en 3. C'est ensuite au tour d'un joueur de l'équipe adverse

→ DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR



Chaque joueur peut jouer une et SEULEMENT une Super carte à n'importe quel moment de n'importe quel tour.

COMBINER LES CARTES MOUVEMENTS

Vous pouvez jouer jusqu'à 3 symboles de votre équipe, pour 1 mouvement par symbole. En plus, vous pouvez jouer autant de cartes de l'équipe adverse que vous le souhaitez, pour 1 mouvement par carte.

EXEMPLE

Tim de l'équipe  joue les cartes suivantes. Il déplace ensuite le Chat de 6 cases.



3 + **1** + **1** + **1**

COMMENT GAGNER

La partie se termine quand le Chat atteint une extrémité du plateau, ou quand il n'y a plus de cartes à jouer. L'équipe la plus proche du Chat gagne.

LE TAS DE PIOCHE EST VIDE

Piochez les cartes dans la main des autres joueurs (mais seulement 1 quand vous n'avez plus de cartes).

3, 5, 7 JOUEURS

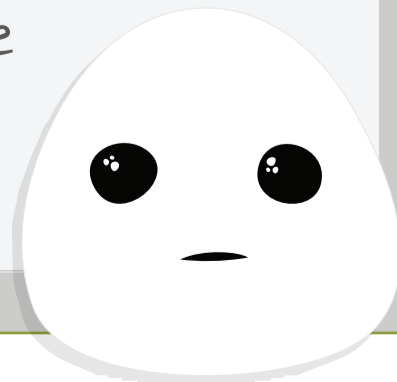
Un joueur choisit de prendre un des jetons suivants:

PLUPLUBALÈSE *AKA le SuperJoueur!*

- ➔ Joue jusqu'à 6 symboles de son équipe
- ➔ Joue jusqu'à 2 Super cartes par tour
- ➔ Pioche deux fois à la fin de son tour
- ➔ **DOIT ÊTRE DANS LA PLUS PETITE ÉQUIPE**

PAIMPRESSIONNÉ *Vous êtes seul contre tous.*

- ➔ Gagne si le Chat finit la partie dans la zone centrale
- ➔ Joue les cartes des 2 équipes, pour 1 mouvement par carte
- ➔ Vole une carte à chaque joueur à chaque fois que le Chat s'arrête sur la case de départ
- ➔ **JOUE EN DERNIER**



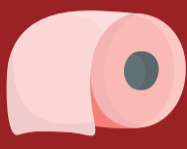
SUPER CARTES



TIRE 2 CARTES IMMÉDIATEMENT



VOLE UNE CARTE AU HASARD À QUELQU'UN



JETTE UNE CARTE AU HASARD

Prenez une carte dans la main de quelqu'un et jetez la.



ANNULE LE DERNIER MOUVEMENT DU CHAT



IGNORE LE DÉ

Ne peut pas être jouer sous l'effet "Pas de Super cartes".



PRESQUE-RESET

Mélangez la pile de cartes avec la pioche.
Jetez cette carte.



ANNULE LA DERNIÈRE SUPER CARTE JOUÉE

Annule aussi une annulation.



POSE/BOUGE LE JETON LENTEUR 

Le jeton Lentreur compte comme une case en plus. Posez le jeton entre 2 cases. Si le jeton est déjà sur le plateau, bougez-le. Il ne peut pas être bougé si le Chat est dessus.