

RÈGLES FAMILIALES BÊTES + CHATONS

L'extension *Bêtes + Chatons* de *L'Île des Chats* contient 3 nouveaux modules d'extension et des cartes Famille supplémentaires.


Le module Chatons et le module Bêtes peuvent tous deux être utilisés lors d'une partie familiale. Vous pouvez utiliser un seul des deux pour une partie familiale normale, ou les utiliser tous les deux ensemble pour rendre le jeu un peu plus complexe.

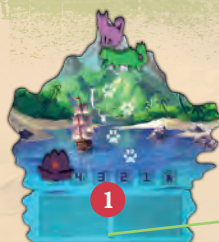
Le module Événements ne peut pas être utilisé lors d'une partie familiale.

MISE EN PLACE DU MODULE CHATONS

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

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

- 1 Plateau chatons.** Placez le plateau chatons sous l'île (côté  visible).
- 2 Sac à chatons.** Placez le sac à chatons vert près de l'île.



Si vous avez besoin d'aide pour identifier un élément, utilisez la page 2 du livret de règles de Bêtes + Chatons.



COMMENT JOUER

Lorsque vous jouez avec le module Chatons, toutes les règles normales s'appliquent, mais vous disposez de 2 chats de moins chaque jour.

- 1** Lorsque vous piochez des chats dans le sac des découvertes, prenez 2 chats de moins que d'habitude.
2 joueurs utilisent 6 chats au lieu de 8.
3 joueurs utilisent 10 chats au lieu de 12.
4 joueurs utilisent 14 chats au lieu de 16.
5 joueurs utilisent 18 chats au lieu de 20.
6 joueurs utilisent 22 chats au lieu de 24.

En plus des chats, piochez chaque jour 4 tuiles chaton au hasard dans le sac à chatons. Placez les 2 premières dans l'espace situé à gauche du plateau chatons et les 2 autres dans l'espace situé à droite du plateau chatons.

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Pour préparer votre première partie, suivez ces 4 étapes :

- 1 Mise en place des chatons.** Placez les 20 tuiles chaton dans le sac vert.
- 2 Mise en place des bêtes.** Placez les 18 tuiles bête dans le sac rouge.
- 3 Plein à craquer.** Cherchez dans vos cartes famille du jeu de base la carte 157 (Plein à craquer). Vous trouverez les numéros dans le coin inférieur droit des cartes. Cette carte doit être jetée : elle ne sera plus jamais nécessaire, même si vous jouez sans l'extension. Elle sera remplacée par la nouvelle version de Plein à craquer fournie dans cette extension, la carte 157b.
- 4 Cartes famille.** Ajoutez les 7 nouvelles cartes famille, dont la nouvelle carte Plein à craquer (157b) à vos 17 cartes famille existantes.

- 2** Quand un joueur choisit un chat, il peut à la place prendre un couple de chatons sur le plateau chatons. Si vous choisissez de secourir des chatons, vous devez les choisir tous les deux dans la même zone.
- 3** La journée se termine lorsque vous n'avez plus de tuiles chat et chaton, ou lorsque tout le monde a passé son tour.

DÉCOMPTE DES POINTS ET PLACEMENT DES TUILES

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

Il n'y a donc pas de changement dans le décompte des points : en toutes occasions, vous devez considérer chaque chaton comme un chat.

MISE EN PLACE DU MODULE BÊTES

En plus de la mise en place normale, le module Bêtes nécessite 1 étape supplémentaire de mise en place générale et 1 étape supplémentaire de mise en place des joueurs.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 **Pions bête.** Placez les pions bête à un endroit accessible à tout le monde.

COMMENT JOUER

Tous les joueurs commencent maintenant avec une bête à bord de leur bateau. Cela signifie que leur premier chat devra être adjacent à la bête, car la bête est considérée comme une tuile sur leur bateau.

Les bêtes sont considérées comme des tuiles et suivent toutes les règles de placement de tuiles. Elles ne sont en revanche pas considérées comme des chats et ne possèdent pas de couleur propre.

AMITIÉS ENTRE BÊTES ET FAMILLES DE CHATS

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

Pour devenir amies, la case de la bête contenant l'icône chat doit être adjacente à au moins 1 chat de la couleur correspondante, et ce chat doit faire partie d'une famille.

Lorsqu'une famille de chats est en contact avec l'icône correspondante d'une bête, elles deviennent amies : prenez un pion bête et placez-le à cheval entre la tuile bête et la tuile chat adjacente pour rappeler leur amitié.

Une bête ne peut être amie qu'avec une seule famille de chaque couleur de chat.

PIONS BÊTE

Il y a 5 pions bête différents, et vous pouvez utiliser celui de votre choix pour représenter le lien d'amitié entre une bête et une famille de chats. Il n'est pas nécessaire que le pion soit de la même couleur que la bête ou la famille de chats.

DÉCOMPTE DES POINTS

Vous obtenez 5 points pour chaque amitié établie avec votre bête. Il suffit de compter les pions bête et de multiplier le total par 5.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Cette étape se déroule entre les étapes B et C d'une mise en place familiale habituelle, juste avant que les joueurs reçoivent leurs cartes famille.

- 1 **Tuiles bête.** Chaque joueur pioche au hasard 2 tuiles bête dans le sac à bêtes. Chaque joueur examine ensuite ses 2 bêtes, en choisit une et la place sur son bateau en respectant les règles de placement. Défaussez la tuile bête non choisie dans la boîte.

EXEMPLE

- 1 La famille de chats orange est adjacente à au moins 1 côté de l'icône chat orange sur la tuile bête. Une amitié a été tissée, un pion bête ajouté : elle rapporte donc 5 points.
- 2 Le chat rouge est adjacent à l'icône chat rouge, mais il ne fait partie d'aucune famille de chats. 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 pas au moins un côté de l'icône chat bleue. Aucune amitié n'est donc établie, et elle ne rapporte aucun point.
- 4 La famille de chats orange est adjacente à l'icône chat orange sur la bête, mais une amitié avec une famille de chats orange a déjà été établie 1. Or chaque bête ne peut être amie qu'avec une seule famille de chats par couleur. Cela signifie qu'aucune nouvelle amitié n'est établie avec la deuxième famille de chats orange, et elle ne rapporte donc aucun point.

