

Gattara

THE CAT MAGNET

Joueurs



2-6

Âge



10+

Durée



10-20



OBJECTIF DU JEU

Dans ce jeu de cartes compétitif, les joueurs s'affrontent pour collectionner les chats les plus précieux de la ville et décrocher le titre de **Gattara**.

MATÉRIEL

52 cartes



6 paravents



80 jetons Chat



(48)



(24)



(8)

MISE EN PLACE

- 1 Donnez 1 paravent à chaque joueur.
- 2 Donnez à chaque joueur 2 jetons Stray Cat et cachez-les derrière le paravent.
- 3 Mélangez le paquet et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Placez le reste du paquet face cachée au centre de la table.
- 4 Le joueur **qui a vu un chat en dernier commence**. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

TOUR DE JEU

- 1 À son tour, chaque joueur pioche jusqu'à avoir 3 cartes en main. Exemple : si vous avez 2 cartes, piochez-en 1.
- 2 Chaque joueur doit toujours jouer 1 carte : verte, rouge ou jaune. Il ne peut passer son tour que s'il est impossible de jouer.
- 3 Une fois la carte jouée et son effet résolu, le tour passe au joueur suivant dans l'ordre de jeu.

Si la partie tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, le tour passe au joueur à gauche. Dans le sens inverse, il passe au joueur à droite.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre le score cible, selon le nombre de joueurs, gagne en criant « **GATTARA!** »

- 2 joueurs: 10 points
- 3 joueurs: 8 points
- 4 joueurs ou plus: 7 points

JETONS CHAT

Les jetons Chat représentent votre score. La valeur totale de vos jetons Chat correspond à votre score, qui doit rester caché.

- Stray Cat (chat errant) – 1 point
- Pedigree Cat (chat de race) – 2 points
- Show Cat (chat d'exposition) – 3 points

CARTES ÉVÉNEMENT

14 Cartes Rouges:

Font **perdre** des jetons Chat aux joueurs.

20 Cartes Vertes:

Permettent aux joueurs de **gagner** des jetons.

18 Cartes Jaunes:

Modifient le jeu plutôt que les jetons Chat directement. Par exemple : changer le sens du jeu, piocher une carte chez un adversaire, etc.



Si une **carte rouge** impose à la cible de perdre 2 chats errants, mais que celle-ci ne possède que :

- 1 chat errant
 - 2 chats de race
- la cible ne perd que le chat errant.

Si une **carte verte** demande à un joueur de prendre un chat errant à la cible, mais que celle-ci n'a pas de chats errants, le joueur qui a joué la **carte verte** ne reçoit rien.

Une carte n'est placée dans la pile de défausse qu'une fois que son effet a été entièrement résolu (car elle pourrait être récupérée ou dupliquée).

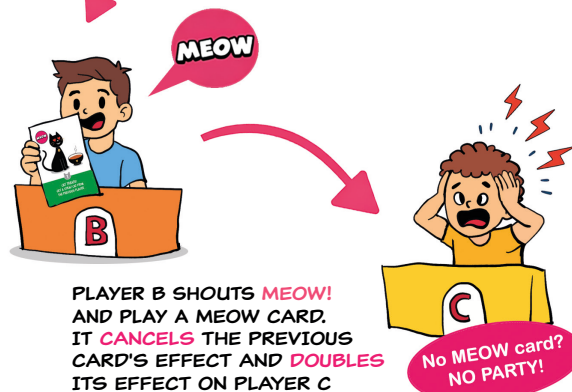
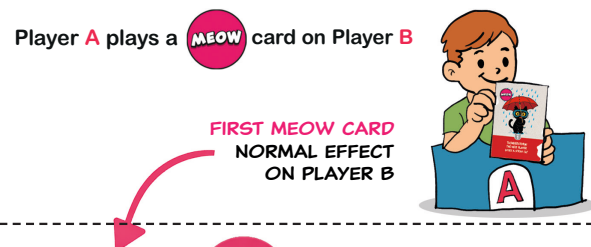
CARTES MEOW

Ces cartes sont identifiées par cette icône.



Lorsqu'une **carte Meow** cible un joueur, celui-ci peut immédiatement répondre avec sa propre **carte Meow**. La carte d'origine est annulée et l'effet de la **carte Meow** jouée en réponse est doublé.

Plusieurs **cartes Meow** peuvent être jouées à la suite, mais seule la dernière annule la précédente et double son effet. **Seule la cible d'une carte Meow peut jouer une autre carte Meow.**



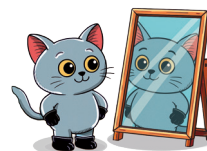
Le joueur A joue une **carte Meow** sur le joueur B. Le joueur B répond avec une **carte Meow**, annule l'effet et le redirige avec une puissance doublée vers le joueur C. Le joueur C ne peut pas répondre et subit l'effet doublé.

Une fois la chaîne terminée, le jeu reprend avec le joueur visé par la dernière **carte Meow**. Dans notre exemple, il s'agit du joueur C.

CARTES SPÉCIALES

MIRROR **carte jaune**

Copie l'effet de la dernière carte de la défausse. Elle ne peut pas copier la carte Bastet. Si elle copie une **carte Meow**, seul l'effet de base est copié.



BASTET **carte jaune**

- Annule n'importe quelle carte et son effet.
- Une carte BASTET peut annuler une autre carte BASTET.
- Peut être jouée hors tour et ne compte pas comme une carte jouée.
- Doit être jouée immédiatement après la carte que vous voulez annuler ; vous ne pouvez pas attendre de voir son effet avant de décider.
- **Ne peut pas être jouée après qu'un joueur a déclaré « GATTARA ! »**



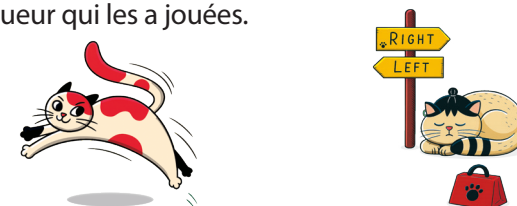
ZEN CAT **carte jaune**

Cette carte oblige le joueur suivant à utiliser **UNIQUEMENT** des cartes jaunes pendant son tour. C'est le seul cas où un joueur peut passer son tour s'il n'a aucune carte jaune à jouer.



CHANGE DIRECTION SKIP TURN **carte jaune**

Dans une partie à 2 joueurs, ces cartes accordent en pratique un tour supplémentaire au joueur qui les a jouées.



REBEL CATS **carte jaune**

Chaque joueur passe tous ses jetons Chat au joueur suivant dans l'ordre du tour. Il est important que les joueurs ne voient pas les jetons échangés.



LES MEILLEURS MOMENTS DE JEU
SE VIVENT ENTRE AMIS !



JEUX DE SOCIÉTÉ SUR LES CHATS, L'AVENTURE ET LA STRATÉGIE !

disometric.co.uk/gattara