Île des Chats
Explore & Draw

Les légendes de la Cité évoquent depuis toujours l'existence d'une île fabuleuse sur laquelle se serait établie une race de chats anciens, sages, féroces et très joueurs. De récentes missions d'exploration de Port Squale ont révélé que cette île existe bel et bien ! Mais elle est menacée par les armées du Seigneur Vesh Darkhand, qui ne reculera devant rien pour détruire l'île et le reste du monde. Les arbres brûleront et les roches anciennes seront brisées... mais il reste une chance de sauver ces nobles créatures !

JEU

Vous êtes un citoyen de Port Squale en mission de sauvetage pour secourir autant de chats que possible avant l'arrivée du maléfique Seigneur Vesh. Vous devez explorer l'île, sauver des chats, rassembler de précieux trésors et trouver un moyen de tous les faire tenir sur votre bateau avant de rentrer sains et saufs à Port Squale.

En parcourant l'île, vous sauverez des chats et découvrirez des trésors. Les chats et les trésors sont représentés par des polyominos de différentes formes que vous devez soigneusement dessiner sur votre bateau. Essayez de regrouper les familles, de compléter les traditions (objectifs) et de laisser assez de place pour dessiner le prochain polyomino sur votre bateau. Mais attention, il serait très mal vu de retourner à Port Squale avec un bateau à moitié vide !

OÙ NOUS TROUVER

Si vous avez des questions, écrivez-nous sur l'un de ces canaux !

MAIL
info@luckyduckgames.com

TWITTER
twitter.com/LuckyDuckFR

FACEBOOK
facebook.com/LuckyDuckGamesFR

COMMENT GAGNER

À la fin de la partie, vous...

Gagnez des points pour :

- Chaque famille de chats.
  Une famille, c'est 3 chats ou plus, en contact et de la même couleur.
- Vos trésors rares.
- Les traditions que vous avez respectées.

Perdez des points pour :

- Chaque rat apparaissant sur votre bateau.
- Toutes les cabines qui n'auraient pas été parfaitement complétées.

Totalisez le plus de points pour être déclaré vainqueur !

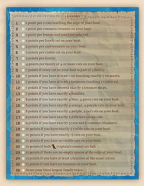
JOUEUSES ET JOUEURS

Dans ces règles, le mot « joueur » concerne toute personne pratiquant le jeu, quel que soit son genre.

MATÉRIEL



6 plans de bateau



6 fiches Traditions



1 bateau de Vesh



1 journal de bord



109 cartes Chat



47 cartes Tradition



5 cartes Couleur Solo



9 cartes Tradition solo



9 cartes Tradition Avancée Solo



3 cartes Mémento



18 feutres de couleur + quelques-uns de rechange

CARTES

Il existe 4 types de cartes : Tradition, Chat, Oshax et Trésor.

- Les cartes Oshax et Trésor se trouvent à la fois dans les pioches Chats et Traditions.
- Les chats, oshax et trésors sont considérés comme des « découvertes ».

Traditions



(bleu)

DÉCOUVERTES

Chats



(vert)

Oshax



(marron)

Trésors



(jaune)

APPRENTISSAGE DU JEU



VIDÉO D'INITIATION

Si vous préférez regarder des vidéos plutôt que de lire un livret de règles, vous trouverez ici une vidéo (en anglais) expliquant comment jouer à *L'Île des Chats - Explore & Draw* :

www.thecityofkings.com/games/explore-draw

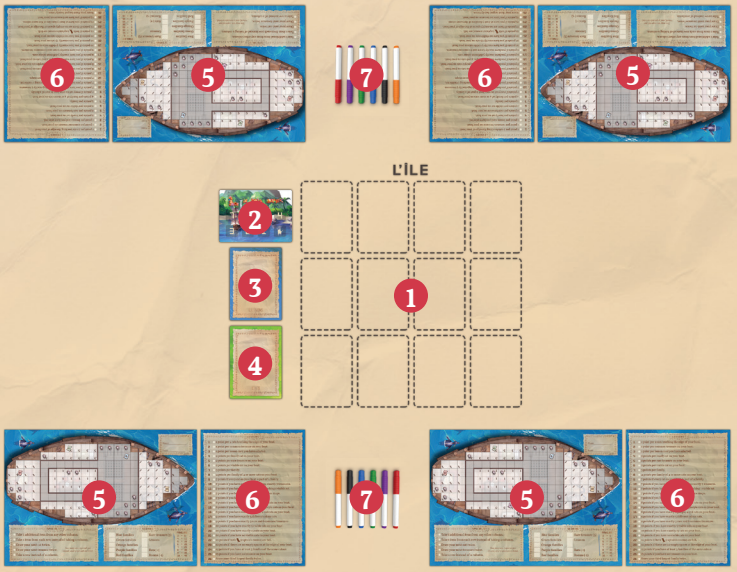
MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1. **L'île.** Choisissez une zone de votre aire de jeu qui constituera l'île ; elle doit mesurer 4 cartes de long et 3 cartes de haut.
2. **Suivi de la journée.** Placez le journal de bord à gauche de la zone de l'île, et placez le bateau de Vesh sur la case 7 du journal de bord.
3. **Pioche Traditions.** Mélangez toutes les cartes Tradition et placez la pioche ainsi formée face cachée sous le journal de bord.
4. **Pioche Chats.** Mélangez toutes les cartes Chat et placez la pioche ainsi formée face cachée sous la pioche Traditions.

MISE EN PLACE JOUEUR

5. **Plan de Bateau.** Placez 1 Plan de bateau devant chaque joueur.
6. **Fiche Traditions.** Placez 1 fiche Traditions à droite de la fiche Plan de bateau de chaque joueur.
7. **Feutres.** Placez les feutres autour de la table de façon à ce que tout le monde aie accès à un lot de feutres de 6 couleurs différentes.



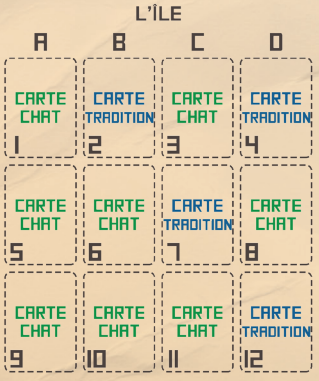
DÉROULEMENT

La partie se déroule sur 7 journées (tours). Au cours de chaque journée, vous devez effectuer les actions suivantes :

MISE EN PLACE DU TOUR

1. Piochez 8 cartes Chat de la pioche Chats et placez-en 1 face visible dans chacun des emplacements d'île suivants : 1, 3, 5, 6, 8, 9, 10 et 11.
   Respectez le plan détaillé ci-dessous.

2. Piochez 4 cartes Tradition de la pioche Traditions et placez-en 1 face visible dans chacun des emplacements d'île suivants : 2, 4, 7 et 12.
   Respectez le plan détaillé ci-dessous.



TOUR DE JEU

Les tours sont joués simultanément.

Chaque joueur choisit une colonne de l'île, (A, B, C ou D), puis résout les 3 cartes de cette colonne.

Vous pouvez résoudre les cartes dans n'importe quel ordre (vous n'êtes pas obligé de les résoudre de haut en bas), mais vous devez résoudre toutes les cartes choisies.

Si vous choisissez de résoudre une carte qui contient plusieurs découvertes, alors la carte doit être résolue dans son intégralité avant de résoudre la carte suivante.

Lorsque vous choisissez des cartes, vous ne les retirez pas de l'île. Ainsi les autres peuvent-ils choisir les mêmes.

Chaque joueur peut également utiliser 1 action spéciale par tour.

JOURNÉE SUIVANTE

Une fois que chaque joueur a résolu la colonne de son choix, défaussez toutes les cartes de l'île.

Mettez à jour le journal de bord en déplaçant le jeton Temps d'une case.

Si le jeton Temps atteint le symbole de la main, Vesh a atteint l'île et il est temps de mettre les voiles. Procédez au comptage des points.

Sinon, le jour suivant commence !

ACTIONS SPÉCIALES

5 actions spéciales sont représentées au bas des plans de bateau.

Chaque joueur peut utiliser 1 action spéciale par tour à tout moment, mais pas plus de 3 en tout par partie, et pas deux fois la même.

- **Choisissez une carte supplémentaire dans n'importe quelle autre colonne.**
  En plus de la colonne que vous avez choisie, choisissez une seule autre carte dans n'importe quelle autre colonne.

- **Choisissez une carte dans chaque ligne, au lieu de celles d'une colonne.**
  Pendant ce tour, au lieu de choisir une des 4 colonnes, vous pouvez prendre une seule carte dans chacune des 3 lignes. Il n'est pas nécessaire qu'elles soient de la même colonne.

- **Choisissez une ligne au lieu d'une colonne.**
  Pendant ce tour, au lieu de choisir une des 4 colonnes, vous pouvez choisir une des 3 lignes. Cela signifie que vous obtiendrez 4 cartes ce tour-ci.

- **Dessinez votre prochain chat deux fois.**
  Lorsque vous dessinez un chat sur votre bateau, vous pouvez dessiner un deuxième chat identique sur votre bateau.

- **Dessinez votre prochain trésor deux fois.**
  Lorsque vous dessinez un trésor sur votre bateau, vous pouvez dessiner un deuxième trésor identique sur votre bateau.

RÉSOLUTION DES CARTES

DÉCOUVERTES

Chaque chat, oshax et trésor est représenté par un polyomino (une forme composée de plusieurs cases carrées). Lorsque vous dessinez une découverte, vous devez dessiner la forme imposée sur le plan de votre bateau en respectant les règles de placement (détaillées page 6).

CHATS

Les chats doivent être dessinés avec un feutre de la même couleur que le chat.

Tracez distinctement le contour de chaque chat, afin de pouvoir identifier le nombre de chats présents sur votre bateau à la fin de la partie.

OSHAX

Un oshax est semblable à un chat normal, sauf qu'il peut être de n'importe quelle couleur.

Lorsque vous choisissez une carte Oshax, choisissez immédiatement une couleur de chat (bleu, vert, orange, mauve ou rouge), puis dessinez sur votre bateau un chat de la couleur choisie, respectant la forme de l'oshax.

Si vous choisissez de dessiner un oshax deux fois grâce à l'action spéciale permettant de dessiner deux fois un chat, les deux oshax doivent être de la même couleur.

TRÉSORS

Il existe 2 types de trésors :

Commun
(1 - 3 carrés, bronze)



Rare
(4 - 5 carrés, or)



Trésors communs

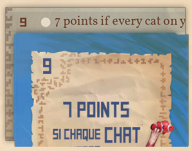
Les trésors communs sont dessinés avec un contour noir, et vous devez y inscrire la lettre C en guise de rappel.

Trésors rares

Les trésors rares sont également dessinés avec un contour noir, mais vous devez y inscrire la lettre R en guise de rappel.

CARTES TRADITION

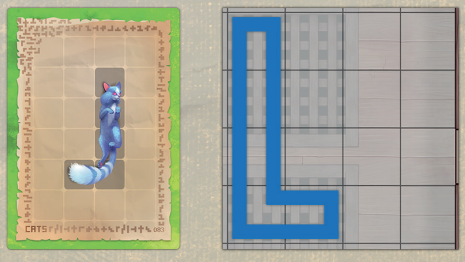
Repérez la tradition choisie sur votre fiche Traditions et cochez-la pour montrer que vous l'avez choisie. Le numéro figurant dans le coin supérieur gauche de la carte vous indiquera où la trouver sur la fiche Traditions.



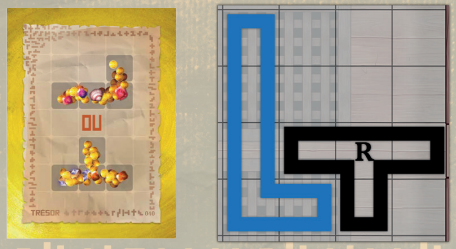
Vous marquerez des points à la fin du jeu pour les traditions dont vous aurez rempli les conditions.

EXEMPLE : DESSINER DES DÉCOUVERTES

Sara choisit un chat bleu à dessiner sur son bateau. Elle décide de retourner le chat et trace un contour bleu correspondant précisément à la forme indiquée sur la carte.



Ensuite, Sara choisit une carte Trésor et sélectionne le trésor du bas pour le dessiner sur son bateau. Elle fait pivoter le trésor et trace un contour noir correspondant à la forme indiquée sur la carte. Enfin, elle y inscrit un R pour se rappeler qu'il s'agit d'un trésor rare.



PLACEMENT

Chaque fois que vous choisissez une découverte, vous devez immédiatement la dessiner sur votre bateau. Ce n'est que si le chat ou le trésor ne rentre pas que vous pouvez l'ignorer.

- Les découvertes peuvent être retournées et pivotées dans le sens de votre choix.
- Les découvertes ne peuvent pas se superposer les unes aux autres.
- Les découvertes doivent se situer dans le périmètre de votre bateau.
- Les découvertes doivent toujours s'aligner avec les cases de votre bateau : chaque case doit être soit complètement remplie, soit vide.

LA PREMIÈRE DÉCOUVERTE

Votre première découverte peut être dessinée n'importe où sur votre bateau.

TOUTES LES AUTRES DÉCOUVERTES

Après votre première découverte, chaque nouvelle découverte doit être immédiatement adjacente à une autre découverte déjà sur votre bateau, de sorte qu'au moins un bord de case soit en contact avec une autre découverte.

L'adjacence des découvertes ne tient pas compte des diagonales.

CARTES AU TRÉSOR

Votre bateau contient cinq cartes au trésor colorées qui peuvent être utilisées pour débloquer des trésors communs.



B = Bleu | V = Vert | O = Orange | M = Mauve | R = Rouge

Si vous dessinez un chat sur une icône de carte au trésor et que les couleurs correspondent (par exemple, un chat vert sur une carte au trésor verte), vous pouvez alors dessiner instantanément n'importe quel trésor commun sur votre bateau.

Les 4 formes de trésors communs sont indiquées sur le journal de bord à titre indicatif.

Vous pouvez dessiner d'autres découvertes sur une carte au trésor, mais vous ne recevrez pas de trésor.

CARTES DÉCOUVERTES MULTIPLES

Lorsque vous résolvez une carte contenant plusieurs découvertes, vous devez résoudre la carte entièrement avant de passer à la carte suivante.

Vous résolvez les découvertes d'une même carte dans l'ordre de votre choix.

Ce n'est que si une découverte ne tient pas sur votre bateau que vous pouvez passer à la carte suivante sans avoir entièrement résolu la découverte en cours.

MOT CLÉ : 2 AU CHOIX.

Lorsqu'une carte indique « 2 au choix », vous devez choisir 2 des découvertes indiquées sur la carte.

Vous pouvez choisir la même découverte deux fois, mais vous ne pouvez pas choisir de n'en retenir qu'une seule.

MOT CLÉ : OU

Lorsqu'une carte contient le mot « ou », vous devrez choisir de résoudre soit les découvertes de la zone au-dessus du « ou », soit les découvertes au dessous.

Vous devez réaliser toutes les découvertes présentes dans la zone que vous avez choisie.

Dans certains cas, des découvertes de trésors rares peuvent empiéter sur la deuxième zone. Dans ce cas, vous devez supposer qu'elles se trouvent dans la zone où la majorité du trésor est représentée.

AUCUN MOT

Si la carte ne comporte aucun mot-clé, vous devez dessiner tous les éléments de la carte.

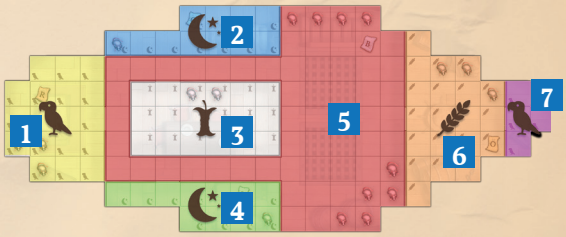


TERMES CLÉS

LES CABINES

Chaque case de votre bateau fait partie d'une cabine. Vous pouvez distinguer les cabines par les cloisons qui les entourent.

Lorsque vous commencez à dessiner sur votre bateau, vous pouvez avoir du mal à vous souvenir de l'emplacement de chaque cabine. Pour y remédier, vous pouvez utiliser les différentes icônes situées dans les coins des cabines.



1 - Perroquet

2 - Lune

3 - Pomme

4 - Lune

5 Cette cabine n'a pas d'icône

6 - Blé

7 - Perroquet

BORDS DU BATEAU

Les bords du bateau sont représentés le contour de la grille de cases qui composent le plan de chaque bateau.

EN CONTACT

Deux éléments sont en contact s'ils sont immédiatement adjacents ; les diagonales ne comptent jamais.

CABINE PLEINE

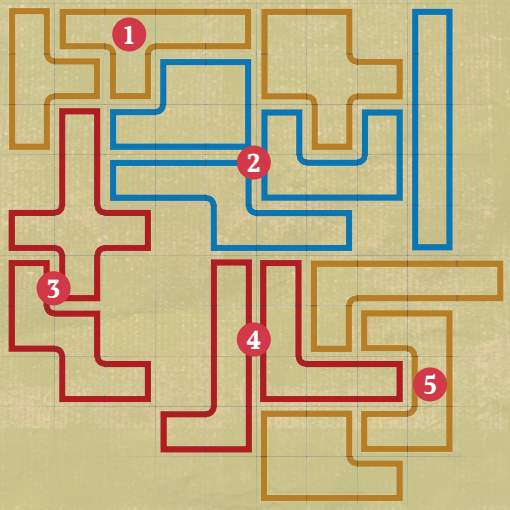
Une cabine pleine est une cabine qui ne comporte plus aucune case vide.

FAMILLES DE CHATS

Une famille de chats se compose de 3 chats ou plus, de la même couleur et en contact.

EXEMPLES DE FAMILLES DE CHATS

Une famille de chats se compose de 3 chats ou plus, de la même couleur et en contact.



1. Il y a 3 chats orange, qui forment une famille de 3.
2. Il y a 4 chats bleus, ce qui forme une famille de 4.
3. Il y a 2 chats rouges, mais pas 3. Ce n'est donc pas une famille.
4. Les chats placés en diagonale ne sont pas en contact. Il s'agit donc d'un autre ensemble de 2 chats rouges qui ne constitue pas une famille.
5. Il y a 3 chats orange, ce qui fait une autre famille de 3.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, les joueurs doivent additionner (et parfois soustraire) leurs points. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

RATS

Vous perdez 1 point pour chaque rat visible sur votre bateau.

CABINES

Vous perdez 5 points pour chaque cabine qui n'est pas pleine (dans laquelle il reste 1 ou plusieurs cases vides).

FAMILLES DE CHATS

Vous accumulez des points pour chaque famille de chats présente à bord de votre bateau.

Une famille de chats se compose de 3 chats ou plus, de la même couleur et en contact.

Chaque famille de 3 chats rapporte 8 points.
Chaque famille de 4 chats rapporte 11 points.
Chaque famille de 5 chats rapporte 15 points.
Chaque famille de 6 chats rapporte 20 points.

Si vous avez plus de 6 chats dans une famille, vous marquez 5 points supplémentaires pour chaque chat supplémentaire de cette famille.

TRÉSORS RARES

Gagnez 3 points pour chaque trésor rare sur votre bateau.

TRADITIONS

Pour chaque tradition complétée, ajoutez à votre score les points correspondants.

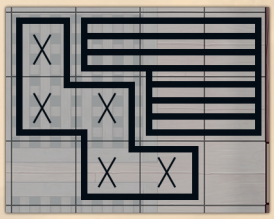
ÉGALITÉ

En cas d'égalité, vous remportez la victoire en ayant rempli le plus grand nombre de cabines. Si plusieurs personnes ont rempli le même nombre de cabines, elles se partagent la victoire.





MODE SANS COULEURS



Si vous ne disposez pas de feutres de couleur, ou si vous avez du mal à distinguer certaines couleurs, vous pouvez dessiner des motifs différents pour représenter chaque couleur de chat, par exemple des lignes horizontales pour les chats verts et des croix pour les chats mauves. Vous pouvez laisser libre cours à votre créativité !

PARTIE À DISTANCE

Explore & Draw a été conçu pour vous permettre de jouer avec des personnes qui ne se trouvent pas dans la même pièce que vous.

COMMENT ÇA MARCHE ?



Un des joueurs doit posséder le jeu ; il est déclaré capitaine de partie, et est chargé de révéler les cartes au début de chaque nouvelle journée (tour).

Les autres joueurs n'ont besoin que d'un feutre et d'une fiche de jeu qu'ils peuvent imprimer depuis notre site internet :

https://www.luckyduckgames.com/fr

Au début de chaque journée, le capitaine effectue la mise en place de l'île et la partage avec les autres joueurs. Toutes les règles restent les mêmes.

LOGICIEL

Nous vous recommandons d'utiliser un logiciel ou une application de visioconférence, ou tout autre outil de streaming, afin que le capitaine puisse partager aisément avec les autres joueurs les informations sur les choix disponibles.

Si vous n'avez pas accès à un ordinateur équipé d'un logiciel adapté, vous pouvez partager des photos avec votre téléphone.



MODE SOLO

Comme si la menace des armées de Vesh Darkhand ne suffisait pas, vous remarquez que votre sœur s'est glissée à bord de votre bateau et tente de s'attribuer le mérite de tous vos efforts. Non seulement devez-vous sauver des chats et échapper à Vesh, mais il faudra également déjouer les plans de votre sœur pour réussir !

APERÇU

Cette rubrique indique toutes les modifications à apporter aux règles pour jouer à un seul joueur. Ne lisez ces règles qu'une fois que vous maîtrisez les règles normales du jeu à plusieurs. Toutes les règles normales s'appliquent, sauf indication contraire.

MISE EN PLACE DE VOTRE SŒUR

Pour commencer, disposez le jeu en suivant les règles normales, puis mettez en place le matériel de votre sœur.

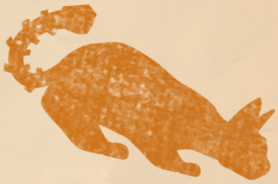
1. **Couleur Solo.** Mélangez les 5 cartes Couleur Solo et alignez-les sur la table face cachée. Puis révélez la première carte.
2. **Tradition Solo.** Mélangez les cartes Tradition Solo et placez-en 3, face visible, sur la table. Rangez le reste des cartes dans la boîte.
3. **Tradition Avancée Solo.** Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez inclure des traditions avancées.

   Mélangez les cartes Tradition Avancée Solo et disposez-en un certain nombre, face visible, à côté des cartes Tradition Solo. Remettez le reste des cartes dans la boîte.

   - Niveau moyen : 1 carte
   - Niveau difficile : 2 cartes
   - Niveau très difficile : 3 cartes
   - Niveau expert : 4 cartes



TOUR DE VOTRE SŒUR



À la fin de chaque journée, une fois que vous avez résolu la colonne de votre choix et défaussé toutes les cartes de l'île, retournez la carte Couleur Solo suivante pour votre sœur (la plus à gauche parmi celles qui n'ont pas été révélées).

Vous ne retournerez la carte Couleur Solo suivante que 4 fois, car pendant les 3 derniers jours, toutes les cartes Couleur Solo seront déjà révélées.

DÉCOMPTE DES POINTS SOLO

Calculez votre score en suivant les règles normales, puis calculez le score de votre sœur en utilisant ses cartes Tradition et ses cartes Couleur.
N'oubliez pas que votre sœur tente de s'attribuer le mérite de ce que vous avez fait : ses cartes Tradition et Couleur seront comptabilisées en fonction de ce que vous avez placé sur votre propre bateau !

COULEURS DE CHAT

Parcourez les cartes Couleur Solo dans l'ordre où vous les avez révélées. Votre sœur marque les points suivants :

- 5 points pour chaque chat de la première couleur dévoilée dessiné sur votre bateau.
- 4 points pour chaque chat de la deuxième couleur dévoilée dessiné sur votre bateau.
- 3 points pour chaque chat de la troisième couleur dévoilée dessiné sur votre bateau.
- 2 points pour chaque chat de la quatrième couleur dévoilée dessiné sur votre bateau.
- 1 point pour chaque chat de la dernière couleur dévoilée dessiné sur votre bateau.

TRADITIONS

Pour chacune des cartes Tradition de votre sœur, ajoutez le nombre de points qu'elle a obtenu.

TOTAL

Votre sœur ne marque des points que pour les couleurs des chats et les cartes Tradition, rien d'autre. Le gagnant est le joueur qui obtient le plus de points.

Pour vous aider à additionner les points de votre sœur, vous pouvez utiliser la zone de comptage d'une fiche Plan de bateau.



ÉGALITÉ

En cas d'égalité, c'est votre sœur qui gagne !

FAQ

Q. Une découverte peut-elle être dessinée sur des cloisons, et donc chevaucher plusieurs cabines ?
Oui.

D'un point de vue thématique, la forme d'un chat sur votre bateau représente l'espace dont votre nouveau chat aura besoin lors de votre voyage de retour, et non l'espace qu'il occupe en une seule fois. De même, les éléments d'un trésor peuvent être répartis entre plusieurs cabines.

Q. Puis-je dessiner des trésors sur des rats ?
Oui. (Pauvres rats !)

Q. Est-il obligatoire de récupérer un trésor en recouvrant une carte au trésor avec le chat de la bonne couleur ?
Non !

Q. Peut-on jouer à plus de 6 personnes ?
Oui. Vous pouvez utiliser les fiches Plan de bateau et les fiches Traditions d'un deuxième exemplaire d'*Explore & Draw* pour jouer avec plus de personnes, ou vous pouvez télécharger des fiches supplémentaires facilement imprimables sur notre site internet : www.luckyduckgames.com/fr



CREDITS

Conception du jeu
Frank West

Productrice Adjointe
Sara Jorge

Élaboration du monde
Frank West
Sara Jorge

Illustrations
Dragolisco

Direction artistique
Frank West

Conception graphique
Frank West
Avec la participation d'Alec Jackson

Rédaction
Frank West
Avec la participation de Sara Jorge

Édition
Tom Fox
Carrie Ott

Version française
Sylvain Ruffo (Traduction)
Siegfried Würtz (Relecture)