

Meowtopia

Un p'tit jeu de gestion avec des chatons tous mignons !

Présentation

Le maire de Meowtopia est fatigué. Il a décidé de laisser sa place au chat le plus qualifié pour cette fonction. Pourquoi pas vous ? Aidé de vos assistants chatons, vous devez montrer que vous savez gérer votre petite famille, cultiver les champs, et faire prospérer vos commerçants, sans oublier de prendre soin de vos chatons avec des siestes régulières et de bons repas. Et peut-être deviendrez-vous le nouveau maire de Meowtopia !

Anticipation et stratégie seront nécessaires pour remporter la partie et montrer que vous pouvez devenir le nouveau maire de Meowtopia.

Matériel

- 1 plateau commun
- 4 plateaux personnels
- 5 tuiles action
- 24 tuiles chaton (6 par famille)
- 34 tuiles champs
- 32 bâtonnets irrigation
- 36 jetons nourriture (de valeur 1, 2 et 5 unités)
- 20 jetons pièce
- 5 jetons malus
- 1 tuile 1er joueur
- 4 jetons joueurs



Vue d'ensemble

Votre but est de gérer votre petite famille de chats, pour la rendre prospère, en cultivant vos champs, développant vos commerces et en prenant soin de vos chatons.

À chaque tour, vous allez choisir une action et envoyer vos assistants chatons pour la réaliser. Malheureusement, les chatons se fatiguent vite, et doivent se reposer. Il faudra donc veiller à ne pas trop leur en demander. Vos adversaires vont ensuite pouvoir suivre votre action ou passer pour réveiller un chaton. Puis, il vous faudra nourrir toute votre petite famille.

Tout ce que vous ferez vous rapportera des points de victoire. Mais pour devenir le prochain maire de Meowtopia, il faudra en gagner plus que vos adversaires !

Mise en place

Posez le plateau commun au centre de la table. Chaque joueur se munit ensuite d'un plateau personnel et pose les chatons correspondants à côté du plateau commun.

Placez les pions nourriture de 1, 2 et 5 unités, et les pièces d'or près du plateau. Vous pouvez « faire de la monnaie » à tout moment de la partie avec les jetons nourriture.

Certaines ressources utilisées lors d'une partie dépendent du nombre de joueurs.

À 2 joueurs, prenez 22 tuiles champs et 22 bâtonnets irrigation.

À 3 joueurs, prenez 25 tuiles champs et 25 bâtonnets irrigation.

À 4 joueurs, prenez 30 tuiles champs et 28 bâtonnets irrigation.

Mettez les éléments restants de côté, ils pourront servir en fin de partie.

Déposez les tuiles champs et les bâtonnets irrigation sur le plateau commun aux endroits indiqués.

Placez les 5 tuiles « action » de côté ne montrant qu'une seule action au milieu des joueurs (l'autre côté des tuiles, montrant deux actions, est utilisé pour la **variante**) et les pions score près du plateau commun.

Les éléments sur et à côté du plateau commun sont considérés comme étant dans une réserve commune.



Chaque joueur prend dans la réserve 2 tuiles chaton correspondant à son plateau personnel, 2 tuiles champs, 1 bâtonnet irrigation, 4 unités de nourriture, 1 pièce d'or.



Les deux champs sont placés adjacents l'un à l'autre près du plateau personnel, du côté irrigué. L'irrigation est posée entre les deux champs.

Les deux chatons sont placés du côté « réveillé », près du plateau personnel. Ce sont vos deux premiers chatons travailleurs.



**Un joueur est choisi pour prendre le pion premier joueur.
Vous pouvez commencer la partie.**

Tour de jeu

La partie se déroule en plusieurs manches. Une manche correspond à un tour de table. C'est-à-dire que chaque joueur effectue son tour, dans le sens horaire, en commençant par le joueur qui possède le pion de premier joueur. Mais chaque joueur pourra également intervenir pendant le tour de ses adversaires, en utilisant l'action choisie par ces derniers.

Lorsqu'une manche est terminée, le pion de premier joueur est donné au voisin de gauche du premier joueur. C'est ce nouveau premier joueur qui débute la nouvelle manche.

Le tour d'un joueur se décompose en plusieurs phases :

le matin - « phase de réveil »
la journée - « phase d'action »
le soir - « phase de nourriture ».

Phase de réveil (matin)

Durant cette phase, le joueur actif va réveiller ses chatons endormis et confier des marchandises à ses commerçants.

Réveiller des chatons

Le joueur actif peut réveiller ses chatons, selon le barème suivant.

- Si tous ses chatons sont réveillés, il gagne une nourriture de la réserve en récompense, car il s'occupe bien de ses chatons.
- Si un seul de ses chatons est endormi, il peut le réveiller gratuitement
- Si 2 chatons ou plus sont endormis, il doit payer 1 nourriture par chaton qu'il veut réveiller.




Un joueur n'est pas obligé de réveiller tous ses chatons endormis, et peut n'en réveiller aucun, même s'il a de quoi payer.

Après avoir payé le coût éventuel, le joueur actif, retourne ses chatons du côté « réveillé » de la tuile.



«Chacha n'a qu'un chaton endormi au début de son tour, il peut le réveiller gratuitement.»

Vendre les marchandises

Le joueur peut également vendre des marchandises à ses commerçants . Pour cela, il doit avoir des commerçants sur son plateau personnel. Il y a deux types de marchandises, la nourriture  et les pièces d'or .

Un commerçant obéit à 2 règles :

1/ Un commerçant n'accepte qu'un seul type de marchandise jusqu'à la fin de la partie.

C'est-à-dire qu'un commerçant qui aura reçu de l'or ne pourra plus accepter que de l'or pour le reste de la partie, et qu'un commerçant qui aura reçu de la nourriture ne pourra plus accepter que de la nourriture.

2/ Un commerçant n'accepte qu'une seule unité par tour.

Si le joueur possède plusieurs commerçants, chacun d'eux peut recevoir une unité de marchandise (1 nourriture ou 1 pièce d'or).

Pour vendre une marchandise, le joueur actif la prend de sa réserve personnelle et la pose sur le commerçant concerné.



«Freiya a 2 pièces d'or et 1 unité de nourriture, elle décide d'envoyer une pièce à son commerçant.»

Phase d'action (journée)

La phase d'action se découpe en 2 temps. Celle du joueur actif, puis celle de ses adversaires.

Durant sa phase d'action, le joueur actif va choisir une des actions disponibles et la prendre devant lui. Cette action ne pourra plus être choisie par les autres joueurs pendant cette manche.

Le joueur actif va ensuite envoyer autant de chatons réveillés qu'il le souhaite pour faire l'action. Le joueur ne peut envoyer que des travailleurs, jamais de commerçant. Un joueur peut n'envoyer aucun chaton pour réaliser l'action, mais ses adversaires peuvent toujours suivre ou passer l'action.

Quand un chaton est envoyé travailler, il est retourné sur la face « endormie ».

Une fois que le joueur actif a effectué son action, les autres joueurs, dans le sens horaire, vont avoir le choix de **suivre l'action du joueur actif ou de passer**.

- Si le joueur suit l'action, il peut envoyer 1 de ses chatons réveillés (seulement 1) pour réaliser l'action du joueur actif une fois (ce chaton est alors retourné sur sa face « endormie »).

- Si le joueur « passe » (par choix ou parce qu'il n'a plus de chatons réveillés), il peut réveiller un de ses chatons endormis, gratuitement. Si le joueur « passe » et qu'il ne peut pas réveiller de chatons (parce qu'ils sont déjà tous réveillés), il prend 1 unité de nourriture dans la réserve en compensation.

Lorsque tous les adversaires ont choisi de suivre l'action ou de passer et que cela revient au joueur actif, celui-ci peut passer à la phase de nourriture.

«Dinah choisit l'action champs, elle décide d'envoyer ses deux chatons travailler. Elle prend donc 2 champs dans la réserve.»



«Freiya décide de suivre l'action et endort 1 chaton pour prendre un nouveau champs de la réserve.»



«Tous les chatons de Chacha sont endormis. Il est obligé de passer et réveille 1 chaton.»



Actions

Dès qu'un chaton travailleur « réveillé » est utilisé pour une action, il est retourné sur sa face « endormie ».



Nourriture : Le joueur actif qui choisit cette action peut envoyer 1/2/3/4/5/6 chatons travailleurs réveillés, pour prendre 2/5/8/12/16/20 unités de nourriture. Le joueur prend dans la réserve commune la quantité de nourriture correspondante au nombre de chatons envoyés pour travailler.



Irrigation : Le joueur actif qui choisit cette action peut envoyer jusqu'à 6 chatons travailleurs réveillés pour creuser des irrigations. Le joueur prend sur le plateau commun autant de bâtonnets irrigation que de chatons envoyés pour travailler. Les bâtonnets irrigation sont placés immédiatement. Une irrigation est placée adjacente à un bord non irrigué d'un ou deux champs, et ne pourra plus être déplacée, une fois positionnée. Dès qu'un champ est irrigué, il est retourné sur sa face « irriguée ».

*Un champ irrigué rapporte 1 unité de nourriture, quel que soit le nombre d'irrigations adjacentes. Irriguer plusieurs fois un même champ rapporte seulement des points de victoire supplémentaires.





Or : Le joueur actif qui choisit cette action peut envoyer jusqu'à 6 chatons travailleurs réveillés pour acquérir autant de pièces d'or. Le joueur prend dans la réserve commune autant de pièces d'or que de chatons envoyés pour travailler.



Recrutement : Le joueur actif qui choisit cette action peut envoyer jusqu'à 6 chatons travailleurs réveillés pour engager de nouveaux chatons. Chaque chaton envoyé doit dépenser 1 or pour engager un nouveau chaton. Le joueur prend dans la réserve commune autant de chatons de sa famille que de chatons envoyés pour travailler et d'or dépensé.

Chaque joueur dispose de 6 chatons de sa famille. Dès qu'un joueur engage un nouveau chaton, il choisit immédiatement si celui-ci devient un travailleur ou un commerçant. Un chaton ne peut jamais changer de statut en cours de partie.

- Si le chaton devient un travailleur  , placez-le face « réveillée » à côté des autres travailleurs.
- Si le chaton devient un commerçant  , placez-le face « réveillée » sur votre plateau personnel. Dès votre prochain tour, à chacune de vos phases de réveil, vous pourrez lui donner une marchandise.



Champs : Le joueur actif qui choisit cette action peut envoyer jusqu'à 6 chatons travailleurs réveillés pour créer autant de nouveaux champs. Le joueur prend sur le plateau commun autant de tuiles champs que de chatons envoyés pour travailler.

Les tuiles champs sont placées immédiatement. Une tuile champs doit être placée adjacente orthogonalement à une autre tuile champs et ne pourra plus être déplacée une fois positionnée. Si la tuile est irriguée au moment où elle est posée, placez-la du côté « irrigué ». Sinon, placez-la du côté « terre ».

Phase de nourriture (soir)

Durant la phase de nourriture, le joueur actif va devoir nourrir ses assistants chatons. Qu'ils soient travailleurs ou commerçants, endormis ou réveillés, tous les chatons du joueur doivent être nourris.

Le joueur actif doit payer 2 unités de nourritures par chaton.

Il retranche 1 par champ irrigué qu'il possède (un champ irrigué plusieurs fois compte pour 1).

Si, à la fin du calcul, la somme reste positive, le joueur actif doit dépenser autant de pions nourriture et les remettre dans la réserve.

Si la somme est nulle ou négative, rien ne se passe.

Si les champs du joueur produisent plus de nourriture que nécessaire, l'excédent est perdu (on ne gagne jamais de pions nourriture de cette façon).

Si un joueur ne peut ou ne veut pas nourrir un chaton, deux choix s'offrent à lui :

- Le joueur peut se séparer d'un chaton, travailleur ou commerçant. Dans ce cas, la tuile chaton est remise dans la réserve près du plateau central, le joueur prend 3 unités de nourriture dans la réserve et nourrit ses chatons restants. Si le chaton renvoyé est un commerçant, les marchandises sur la tuile sont défaussées et remises dans la réserve commune.

- Le joueur peut décider de conserver tous ses chatons. Pour chaque chaton qu'il ne nourrit pas, le joueur prend un jeton malus « - 3 points ».

Fin de manche

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour, la manche prend fin. On place 1 unité de nourriture sur la ou les actions qui n'ont pas été choisies au cours de cette manche. Le prochain joueur à choisir une action qui a été valorisée lors d'un tour ultérieur gagne la ou les unités de nourritures présentes sur l'action.

Toutes les tuiles action sont ensuite remises au centre de la table.

Le premier joueur donne la tuile premier joueur à son voisin de gauche. Ce sera le nouveau premier joueur pour la manche à venir.



«Perceval Clarence a 3 chatons, il doit payer 6 unités de nourriture pour les nourrir. Quatre de ses champs sont irrigués, il ne dépense donc que 2 unités de nourriture.»

Fin de partie

La partie se termine lorsqu'une de ces trois conditions est remplie :

- Un joueur prend la dernière tuile champs,
- Un joueur prend la dernière irrigation,
- Un joueur prend un chaton adverse avec l'action «recrutement» (un joueur ne peut engager chez un adversaire que si la réserve de ses chatons est vide, c'est-à-dire qu'il a déjà ses 6 chatons en jeu et doit en recruter un septième ou plus).

Dès qu'une condition est remplie, on termine la manche et la partie prend fin. Les champs et irrigations ne sont pas limités. Lorsqu'un joueur prend le dernier élément, les autres joueurs ont toujours la possibilité de suivre. Dans ce cas, utilisez les tuiles champs et les irrigations mises de côté en début de partie.

Chaque chaton réveillé à la fin de la partie rapporte 1 unité de nourriture au joueur qui le contrôle.

On passe ensuite au décompte des points. Ceux-ci sont comptabilisés sur la piste de score, autour du plateau commun. Utilisez le pion score de votre famille pour avancer sur la piste. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie et devient le nouveau maire de Meowtopia !

Décompte des points

- Chaque chaton chez un joueur, travailleur ou commerçant, rapporte 3 points.
- Chaque irrigation rapporte 1 ou 2 points, selon qu'elle irrigue 1 ou 2 champs.
- Chaque pièce d'or sur un commerçant, rapporte 3 points.
- Chaque unité de nourriture sur un commerçant rapporte 2 points.
- Chaque pièce d'or dans la réserve d'un joueur rapporte 1 point.
- Chaque série de 2 unités de nourriture dans la réserve d'un joueur rapporte 1 point.
- Chaque jeton malus réduit le score du joueur de 3 points.

Variante

Pour renouveler les parties, vous pouvez décider d'utiliser la face B des tuiles actions. Sur ces faces sont dessinées 2 actions. Chacune des actions est donc présente deux fois.

Le jeu se déroule exactement comme la version normale, à une exception près. Lorsque le joueur actif prend une tuile, il choisit une des deux actions représentées, et l'effectue autant de fois qu'il le désire (en envoyant le nombre de chatons travailleurs correspondant).

Les autres joueurs, s'ils décident de suivre, le feront sur la seconde action, qui n'a pas été choisie par le joueur actif. Cette variante modifie grandement la façon de penser le jeu.

Crédits

Auteurs :

Eros lin, Wei-Min Ling, Chau-Hsin Chou

Illustration et graphisme :

Lo Reine

Retoucheur graphique :

Ulrick Erdmann

Adaptation et rédaction des règles :

Rémi Gruber

Traduction française :

Stéphane Athimon

Relecture :

Natacha Athimon-Constant

Remerciements

Remerciements spéciaux à Stéphane Athimon pour avoir attiré mon attention sur ce jeu, Lo Reine pour le travail accompli et Smoox Chen.

Merci à Freyia, Chacha, Perceval-Clarence et Dinah pour avoir inspiré les chatons du jeu !