

BUT DU JEU

Remplissez votre semaine d'adorables chats pour gagner un maximum de points!

MISE EN PLACE

Placez les jours de la semaine devant vous comme indiqué sur le schéma, du lundi au dimanche. Donnez un arbre à chats à chaque personne, puis mélangez la pioche de cartes et distribuez à chaque personne 4 cartes supplémentaires.



LA PARTIE

La dernière personne à avoir caressé un chat commence. Vous alternez les tours jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, vous effectuez une seule action :

- **Piocher une carte**

ou

- **Jouer une carte.**

Une fois votre action terminée, c'est au tour de votre adversaire de jouer.

PIOCHER UNE CARTE

Piochez la première carte de la pioche. Si la pioche est vide lorsque vous devez piocher, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.



JOUER UNE CARTE

Jouez une carte de votre main.

- **Les chats** sont placés sur les jours de la semaine.
- **Les événements**, eux, vont à la défausse après avoir été appliqués (à l'exception du Carton et de l'Arbre à chats qui restent sur les jours).

Chaque chat a un effet qui indique où le jouer, et parfois d'autres pouvoirs.

Sauf si le contraire est mentionné, vous devez jouer un chat sur un jour vide. Veillez à laisser le nom de la journée visible.

Exemple : le Chat exigeant se joue exclusivement sur votre dimanche, et seulement s'il n'y a pas de chat déjà présent sur ce jour.



PRÉCISIONS SUR LES CARTES

Pour jouer une carte, vous **devez** pouvoir appliquer son effet (*c'est-à-dire que vous devez pouvoir effectuer l'intégralité de son texte*).

- « **N'importe où** » indique le jour de votre choix. S'il n'y a pas de mentions contraire, cela signifie chez vous ou votre adversaire.
- « **Chez vous** » indique un jour de votre semaine.
- « **Le chat ronchon** » recouvre un chat. Le chat ronchon est le seul de sa journée à compter lors du décompte de fin de partie. Un chat ainsi recouvert n'est plus visible (*mais reste consultable*).
- « **L'arbre à chats** » peut accueillir jusqu'à trois chats. Laissez-les visibles: ils comptent chacun lors de la fin de la partie! C'est la seule façon de compter plus d'un chat sur un jour.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur ou une joueuse a un chat sur chacun des jours de sa semaine.

Tout le monde calcule son score en ajoutant les points du chat visible sur chacun de ses jours.

Quiconque a le meilleur score gagne.

En cas d'égalité, vous partagez la victoire !

$$\text{MARIE } 1+6+4+3+5=19$$



$$\text{BERLIOZ } 1+3+2+3+1+2+0=12$$

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vous avez une question sur une carte? Vous souhaitez en apprendre plus sur les animaux? Vous voulez découvrir et soutenir l'action de Farplace France?

Rendez-vous sur

www.woof-cat-days.bankiiz.com

pour retrouver toutes les informations sur Cat Days!



Découvrez
de **nouvelles cartes**
dans **Woof Days!**

