

# Neko no Tawa

- la tour du chat -

## Légende

Voyant un cycle d'années se terminer, un Dieu, souhaitant différencier les années du nouveau cycle qui allait commencer, eut l'idée de convier tous les animaux à une grande fête au sommet d'une montagne, précisant que les douze premiers arrivés se verraient attribuer une place au ciel afin de régner sur une année complète.

Les invitations arrivèrent auprès de tous les animaux, mais le chat, paresseux, confia au rat la lecture de la lettre. Le rat trompa alors le chat sur la date des festivités et ne put être sélectionné.

Le chat entreprit alors la construction d'une grande tour pour rejoindre les cieux et se rapprocher ainsi des animaux élus.

## Présentation du jeu

Neko no Tawa est un jeu qui se joue de 2 à 5 joueurs pour des parties de 30 à 45 min selon le nombre de joueurs, à partir de 10 ans.

Chaque joueur incarne un chat construisant une immense tour pour atteindre les cieux en demandant de l'aide aux autres animaux du zodiaque.

## Matériel et mise en place

5 pions Chat (pions joueur)

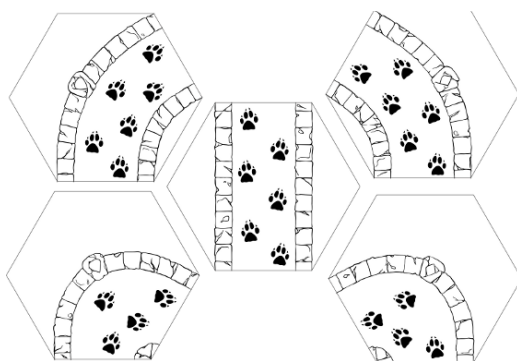
5 plateau Guide aux couleurs des pions Chat

120 tuiles hexagonales Étage

13 tuiles carrées Animal (les 12 animaux du zodiaque et le chat)

1 Dé à 12 faces où sont représentés les 12 animaux du zodiaque

1 jeton premier joueur



1 marqueur Sens du tour

x koban (pièces)

Mélangez les tuiles Étage et placez-les au centre de la table en formant plusieurs tas. Placez-y également les kobans. Tout autour, placez aléatoirement les tuiles Animal, à l'exception du chat, pour former une ligne courbe (le début et la fin de la ligne ne doivent pas se rejoindre), puis placez le marqueur Sens du tour afin de marquer le début de la file.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le pion Chat et le plateau Guide de la couleur correspondante, ainsi que 2 kobans.

Chaque joueur pioche, sans les regarder, 4 tuiles Étage qu'il aligne devant lui face cachée. Il regarde ensuite les deux tuiles aux extrémités.

Les joueurs tirent au sort le premier joueur en se servant des pions Chat.

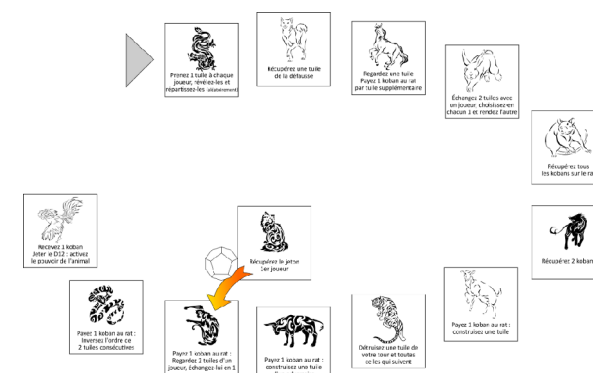
## Objectif de la partie

L'objectif de la partie est d'être le premier joueur à construire le 8ème étage de sa tour, ou, s'il n'y a plus de tuiles Étage, le joueur qui a la tour la plus haute.

## Déroulement d'un tour

### D12 des animaux

Un joueur jette le D12 des animaux. Placez la tuile Chat sur la tuile de l'animal représenté sur le dé. Le pouvoir de cet animal ne pourra être utilisé ce tour (sauf par l'intermédiaire du coq : cf pouvoir des animaux)



### choix des actions

En commençant par le joueur qui a le jeton premier joueur, les joueurs placent leur pion sur l'une des tuiles Animal, selon l'action qu'ils souhaitent réaliser à la fin du tour. On ne peut placer qu'un seul pion par tuile Animal.

La position des pions sur les tuiles Animal donne l'ordre de résolution des actions des joueurs.

## **action des joueurs**

Dans l'ordre donné par le placement des pions Chat sur les tuiles Animal, les joueurs réalisent leurs actions.

Pour sa première action, un joueur a le choix entre :

- payer un koban pour poser une de ses tuiles Étage,
- défausser une tuile Étage pour gagner un koban. Les tuiles Étage défaussées sont empilées face visible au centre de la table,
- regarder une de ses tuiles Étage.

Il pioche ensuite pour avoir 4 tuiles Étage face cachée devant lui. S'il n'y a pas assez de tuiles, mélangez la défausse. S'il n'y a plus de défausse, la partie s'achève.

Il réalise ensuite les actions de l'animal sur lequel est positionné son pion (cf pouvoir des animaux).

Il récupère alors son pion Chat et c'est ensuite au joueur suivant.

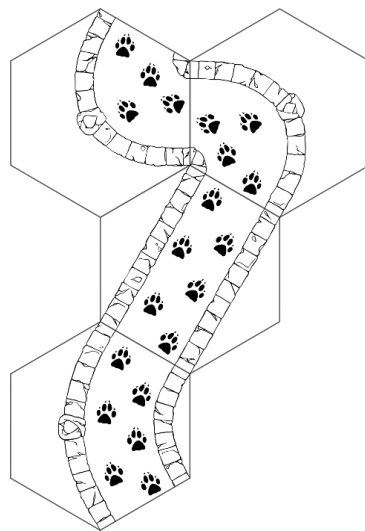
Une fois que tous les joueurs ont joué, un nouveau tour se lance.

NB : le jeton premier joueur ne change pas de main d'un tour sur l'autre, à moins qu'un joueur n'ait choisit le pouvoir du chat (cf pouvoir des animaux).

## **Construction de la tour**

Lorsqu'un joueur choisit de construire un pan de sa tour, il doit placer une tuile Étage dans la continuité de la dernière tuile posée sur son plateau Guide, en suivant le sens donné par les empreintes de chat.

Le joueur vérifie ensuite la stabilité de sa tour. La partie centrale du guide indique la zone ne posant aucun problème de construction. Lorsqu'une partie de la tour dépasse de cette limite, il faut vérifier sa stabilité. S'il y a plus d'1



tuile ½ de plus qui dépasse d'un côté par rapport à l'autre, un pan de la tour s'écroule : les deux dernières tuiles Étage posées sont détruites. À noter qu'un déséquilibre de chaque côté de la tour peut entraîner l'équilibre de l'ensemble.

Si les empreintes mènent directement au mur d'une autre tuile Étage, la tuile posée est aussitôt détruite.

## **Pouvoir des animaux**

**Chat** : récupérez le jeton 1er joueur

**Sanglier** : récupérez 2 kobans

**Rat** : récupérez tous les kobans placés sur le rat. Si le chat recouvre le rat, tous les kobans placés sur cette tuile retournent dans la réserve.

**Coq** : recevez un koban, puis jetez le D12 et activez le pouvoir de l'animal obtenu. Si vous tombez sur l'animal placé sous le chat, réalisez le pouvoir de l'animal malgré la présence du chat.

**Chien** : récupérez une tuile Étage de la défausse

**Cheval** : regardez l'une de vos tuiles Étage. Vous pouvez payer un koban au rat pour chaque tuile supplémentaire que vous souhaitez regarder.

**Lapin** : échangez deux tuiles Étage avec un joueur, vous les consultez en parallèle et rendez celle de votre choix face cachée.

**Singe** : payez un koban au rat, puis regardez 2 tuiles Étage d'un joueur et échangez-lui celle de votre choix.

**Bœuf** : payez un koban au rat pour construire une tuile Étage d'un autre joueur.

**Tigre** : détruisez une tuile Étage de votre tour. Cette action entraîne la destruction de toutes les tuiles Étage placées dans la continuité de cette dernière.

**Dragon** : récupérez une tuile Étage de chaque joueur, révélez-les puis mélangez-les face cachée avant de les redistribuer aléatoirement.

**Serpent** : payez un koban au rat, puis inversez l'ordre de deux de vos tuiles Étage consécutives. Repositionnez-les en respectant les règles de construction de la tour.

**Mouton** : payez un koban au rat pour construire une tuile Étage.

## **Fin de la partie**

Lorsqu'un joueur a construit son 8ème étage, la partie s'achève instantanément. Ce joueur remporte la partie.

Si au moment de récupérer une tuile Étage il n'y en a plus ni dans la pioche, ni dans la défusse, la partie s'arrête également et c'est le joueur qui a la tour la plus haute qui gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a la tour la plus stable.