

Règles du Chat et la Tour

Comment jouer à Le Chat et la Tour

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Aider Neko le chat noir à rejoindre sa maman en haut d'une tour bricolée à la main.
- **Mécanique principale** : Jeu coopératif d'adresse où l'on empile des tuiles Mur et Étage sans tout faire tomber.
- **Condition de victoire** : Faire monter Neko au 10e, 13e, 15e, 17e ou (le graal) 20e étage.

Imaginez un petit chat noir qui grimpe une tour biscornue pour retrouver sa mère... et vous êtes ses copains félines chargés de l'aider sans faire trembler l'édifice. Voilà l'ambiance de ce jeu tout mignon signé Masakazu Takizawa, qui mélange coopération, adresse et un zeste de stress délicieux. On vous explique tout, et à la fin de la lecture, vous serez prêts à empiler votre première tour.

Le matériel du jeu

Sortez la boîte, voici ce qui vous attend :

- **24 tuiles Étage** numérotées de 1 à 24, à placer dans l'ordre.
- **54 tuiles Mur** : Brique, Petite Fenêtre, Grande Fenêtre, Ange (par taille croissante) et 6 Colonnes.
- **17 pions Chat** : Neko (le héros noir) et 16 Nakama, ses amis, en 4 couleurs.
- **20 cartes Action** et **16 cartes Mission**.
- **5 stickers Palier** pour immortaliser vos exploits sur la boîte.
- Le matériel pour la **variante compétitive** : 4 Chats Noirs à écharpe colorée et 5 jetons

Classement.

Avant votre toute première partie, détachez proprement les pièces et pliez légèrement les tuiles Mur le long du pli (vers le côté sombre). Ce pli sera votre meilleur ami pour la stabilité.

La mise en place

C'est simple et rapide :

- Posez la **tuile Étage n°1** au centre de la table et plantez **Neko** dessus.
- Empilez les tuiles Étage restantes à côté, avec le 2 sur le dessus.
- Triez les tuiles Mur par type et les Nakama par couleur, à portée de main.
- Placez **2 cartes Action** face visible (celles avec le petit symbole horloge). Mélangez le reste en **pioche**.
- Faites pareil avec les **cartes Mission** : 2 visibles, le reste en pioche.

La tour que vous allez construire s'appelle la **Tour**. Elle va grandir, vaciller, et peut-être s'effondrer. C'est tout le sel du jeu.

[IMAGE_MATERIEL]

Le déroulement d'un tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui s'est levé le plus récemment (oui, oui) commence. À votre tour, vous faites une action obligatoire, puis éventuellement une seconde.

Étape 1 jouer une carte Action (obligatoire)

Choisissez l'une des 2 cartes Action visibles. Selon la carte, vous allez :

- **Placer des tuiles Mur puis une tuile Étage** (généralement 2 murs indiqués + le prochain étage).
- **Ajouter un chat Nakama** sur un étage, parfois d'une couleur imposée.
- **Caresser un Nakama** (oui, littéralement le toucher du doigt, avec toute la douceur nécessaire).

Certaines cartes offrent un choix entre deux options (gauche ou droite), à vous de trancher. Une

fois l'action réalisée, **défaussez** la carte et piochez-en une nouvelle : il doit toujours y avoir 2 cartes Action visibles.

Étape 2 valider une carte Mission (optionnel)

Si la configuration actuelle de la tour remplit les conditions d'une des 2 **cartes Mission** visibles, vous pouvez la valider. En récompense, faites monter Neko d'un certain nombre d'étages (indiqué en bas de la carte, vous pouvez faire moins si vous préférez).

Attention, point crucial : seuls les Nakama présents sur **l'étage juste au-dessus de Neko** comptent pour valider la Mission (en mode coopératif). Défaussez ensuite la Mission et piochez-en une nouvelle.

Les règles de placement à connaître

C'est ici que ça se joue. Respirez, prenez votre temps.

Poser les tuiles Mur

Les Murs se posent **debout, verticalement**, sur le dernier étage construit. Vous pouvez utiliser une ou deux mains, et ajuster tant que vous n'avez pas lâché. Petit conseil de pro : jouez avec le pli de la tuile pour la faire tenir en angle, ça stabilise énormément la tour.

Poser les tuiles Étage

L'Étage doit reposer sur les Murs que vous venez d'ajouter, et ne doit **pas laisser dépasser les murs**. Si un mur pointe au-delà de l'étage, ça ne va pas, il faut réajuster.

Placer les chats

Les Chats se posent debout (pas couchés, on garde la dignité féline). Un **Nakama** peut être posé n'importe où sur l'étage de votre choix, et même empilé sur un autre Nakama. Attention à ne surtout pas toucher la tour existante en le posant.

Réussir les missions

Les cartes Mission demandent des configurations précises sur l'étage au-dessus de Neko. Petit mémo utile :

Configuration	Ce que ça veut dire
En contact	Deux Nakama qui se touchent par leurs côtés, sans être empilés
Empilés	Un Nakama posé sur un autre Nakama, sans toucher l'étage
Placés	Simplement présents sur l'étage, peu importe la position

Exemples de Missions : deux Nakama jaunes en contact, un Nakama bleu empilé sur un autre bleu, trois Nakama placés sur l'étage (peu importe leur agencement), etc.

Petite astuce stratégique : ne vous jetez pas sur la carte qui fait monter Neko le plus haut d'un coup. Préférez parfois une progression plus modeste mais sûre. Si vous montez trop vite, vous vous retrouvez sans Nakama utile juste au-dessus et vous êtes bloqués.

Quand la partie se termine

Deux scénarios de fin :

- **Défaite** : la tour s'effondre entièrement, OU au moins 5 tuiles Mur tombent sur la table. Fin immédiate.
- **Victoire** : Neko atteint le **10e, 13e, 15e, 17e ou 20e étage**. Vous gagnez ensemble et vous collez le sticker correspondant sur la boîte comme un trophée.

Après une victoire, rien ne vous empêche de continuer pour viser plus haut. Le 20e étage est le Saint Graal des équilibristes.

Si moins de 5 murs tombent en cours de partie, pas de panique : remplacez-les dans la réserve et continuez. Si Neko dégringole avec son étage, remplacez-le sur l'étage juste en dessous.

La variante compétitive

Pour ceux qui préfèrent la rivalité amicale, la variante compétitive change la donne. Chaque joueur pilote un **Chat Noir** avec une écharpe de sa couleur, placé autour de la tuile 1 au départ.

Ce qui change dans le tour

- Il y a désormais **3 cartes Action** visibles au lieu de 2.
- Chaque joueur possède ses **2 cartes Mission** en main, cachées des autres.
- Si votre Chat Noir se trouve sur le même étage qu'un Nakama, vous pouvez déplacer ce Nakama à l'étage supérieur de votre choix (petite manip tactique bien pratique).
- Pour valider une Mission, les Nakama peuvent être sur **n'importe quel étage au-dessus** de votre Chat Noir (plus souple qu'en coop).

Le classement et la victoire

Chaque fois que vous validez une Mission, vous montez votre Chat Noir et mettez à jour votre **jeton Classement** sur la carte Aide de jeu. Vous pouvez aussi défausser une de vos Missions pour en repiocher une nouvelle si elle vous inspire moyennement.

Le joueur qui fait tomber la tour termine automatiquement dernier. Pour les autres, on compare la hauteur atteinte : le Chat Noir le plus haut remporte la partie. Avertissement bienveillant : aider un adversaire en plaçant un Nakama peut aussi lui rendre service. Réfléchissez avant chaque placement.

Si vous aimez les jeux coopératifs avec un peu de tension, jetez aussi un œil aux [règles de Magic Maze](#) ou aux [règles du Pandemic](#). Et pour rester dans les jeux d'adresse et de placement, [La Course des Tortues](#) ou les [règles de Takenoko](#) valent aussi le détour.

[IMAGE_FIN]

Nos derniers conseils avant de jouer

Quelques réflexes utiles pour vos premières parties :

- Prenez le temps de bien plier chaque tuile Mur avant la première partie, ça change tout.
- Jouez sur une table stable et lisse. Une nappe qui glisse est votre pire ennemie.
- Retenez votre souffle... et respirez calmement. Les mains tremblantes font tomber les

tours.

- En coopératif, discutez avant chaque placement. Une Mission validée trop vite peut vous priver de meilleurs coups plus tard.
- Si un chat Nakama tombe, on le remet où il était. Pas de drama, on continue.

Voilà, vous êtes fin prêts à faire grimper Neko. Que la tour soit avec vous, et n'oubliez pas la caresse : c'est un des moments les plus délicats du jeu, mais aussi les plus rigolos.