

CHATpentiers

LES RÈGLES
EN VIDEO



1. HISTOIRE

Nous sommes à l'époque Sengoku, marquée par les conflits militaires au Japon. De nombreux châteaux sont en construction, offrant aux bâtisseurs l'opportunité de perfectionner leurs compétences. Les meilleurs d'entre eux auront l'honneur de bâtir un château dans un territoire nouvellement conquis. Tous aspirent à obtenir le titre de « meilleur bâtisseur au pays du soleil levant » ! Mais qui parviendra à atteindre ce statut ?

2. MATÉRIEL

- 60 cartes Chat : 12 cartes numérotées de 1 à 12, dans 5 couleurs



Gris
(Pierre)



Vert
(Pignon)



Rouge
(Portail)



Marron
(Pont)



Bleu
(Douve)



Dos

- 5 cartes Joker
- 1 livret de règles

- 5 **plateaux Château** : chaque plateau est composé de 4 parties. Assemblez les plateaux en fixant leurs 4 parties.

Recto



Verso



3. BUT DU JEU

Votre objectif est de remplir votre plateau de cartes Chat autant que possible et sans dépasser les limites.

- À chaque manche, vous jouez plusieurs plis, et lors de chaque pli, vous pouvez placer des cartes sous votre plateau.
- Votre plateau comporte 4 sections, et vous ne pouvez placer **qu'une seule couleur par section**. Chaque section **limite également le nombre de cartes** que vous pouvez y placer. Si vous atteignez la limite ou êtes en dessous de celle-ci, vous marquez des points. En revanche, si vous dépassez la limite, vous perdez des points.
- **Après 3 manches, le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.**

4. MISE EN PLACE

1 DÉTERMINER LE PREMIER JOUEUR AU HASARD

2 PRENDRE UN PATEAU CHÂTEAU

Chaque joueur prend les quatre parties d'un plateau et les assemble. **Utilisez les côtés correspondant au nombre de joueurs** (référez-vous aux symboles situés en haut à gauche et en haut à droite des parties du plateau).



3 DISTRIBUER LES CARTES CHAT (UNIQUEMENT EN DÉBUT DE MANCHE)

Mélangez les 60 cartes Chat et distribuez-en face cachée aux joueurs.

Joueurs	Nombre de cartes	Cartes à distribuer	Cartes non distribuées
3	48	11	15
4	60	14	4
5	60	12	0

Distribuez un certain nombre de cartes face cachée à chaque joueur, comme indiqué dans le tableau suivant. Ne montrez pas votre main aux autres joueurs.

MISE EN PLACE SUPPLÉMENTAIRE LORS D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS

Retirez les 12 cartes d'une couleur et rangez-les dans la boîte. Ces cartes ne seront pas utilisées durant cette partie. Consultez la section 9. *Partie à 3 joueurs* pour plus d'informations.

MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS :



5. DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Une manche consiste en plusieurs plis. Lors de chaque pli, les joueurs jouent une carte de leur main, déterminent le classement des joueurs, puis prennent des cartes et les placent sous leur plateau.

ÉTAPES D'UN PLI :

5-1 : Jouer une carte

5-3 : Prendre des cartes

5-2 : Déterminer le classement des joueurs

5-4 : Placer les cartes

5-5 : Préparer le prochain pli

5-1 : JOUER UNE CARTE

- En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur **joue une carte de sa main face visible**.
- Le premier joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main. Puis, chaque autre joueur **doit** jouer une carte **de la même couleur** que le premier joueur.

❶ Si vous avez des cartes de cette couleur → Vous devez jouer une carte de cette couleur.

❷ Si vous n'avez aucune carte de cette couleur → Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main.

5-2 : DÉTERMINER LE CLASSEMENT DES JOUEURS

Après que tous les joueurs ont joué une carte, comparez la force des cartes jouées pour déterminer le classement de chaque joueur dans ce pli. Le classement des joueurs est déterminé par les conditions suivantes :

- Condition ❶ : Cartes de la même couleur que le premier joueur
 - Condition ❷ : Cartes de valeur plus élevée
- Les cartes répondant à la condition ❶ sont plus fortes. La condition ❷ sert à déterminer le classement final. Si plusieurs cartes de même valeur ne suivent pas la couleur demandée, c'est la dernière posée qui l'emporte.

EX 3 : Si tous les joueurs jouent des cartes de la même couleur (le 1^{er} joueur est le Joueur ❶)



Classement : 1^{er} : [Rouge 10] > 2^e : [Rouge 9] > 3^e : [Rouge 8] > 4^e : [Rouge 2]
Joueur ❸ Joueur ❹ Joueur ❶ Joueur ❷

EX 4 : Si les joueurs jouent des cartes de couleurs différentes

(le 1^{er} joueur est le Joueur (A))



1^{er} : [Rouge 2] > 2^e : [Gris 12] > 3^e : [Vert 9] > 4^e : [Gris 9]
 Joueur (A) Joueur (B) Joueur (C) Joueur (D)

Le 9 Gris et le 9 Vert ont la même valeur, mais le 9 Vert a été joué après le 9 Gris, il est donc plus fort.

5-3 : PRENDRE DES CARTES → 5-4 : PLACER DES CARTES

- Chaque joueur effectue les étapes 5-3 et 5-4 individuellement.
- Commencez par le joueur classé 1^{er} lors de l'étape 5-2, puis continuez dans l'ordre du classement.

5-3 : PRENDRE DES CARTES

Les joueurs prennent des cartes en fonction de leur classement déterminé lors de l'étape 5-2 : Déterminer le classement des joueurs (voir le tableau ci-dessous).

Ils prennent des cartes parmi celles jouées pendant le pli.

Joueurs	1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
3	1	2	0		
4	1	2	0	0	
5	1	1	2	0	0

5-4 : PLACER DES CARTES

Les joueurs qui ont pris 1 ou plusieurs cartes les placent sous leur plateau.

Pour chaque couleur, vérifiez si vous avez déjà une carte de cette couleur sous votre plateau.

- ① Si vous avez une carte de la même couleur sous votre plateau → Vous devez ajouter les cartes que vous venez de gagner sous cette section.
- ② Si vous n'avez pas de carte de cette couleur sous votre plateau → Vous pouvez placer les cartes que vous venez de gagner sous n'importe quelle section vide.

Le nombre inscrit sur chaque section de votre plateau indique **combien de cartes vous pouvez y placer sans subir de pénalités**. (Lorsque vous placez une carte, si vous dépassez la limite d'une section, faites pivoter la carte de 90 degrés pour indiquer que vous avez dépassé sa limite.)

a. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs

- Dans une **partie à 4 ou 5 joueurs**, il y a une **zone Zéro** à gauche du plateau. (La limite de cette zone est de 0 carte.)
- Chaque carte placée dans cette zone entraîne une pénalité.
- **Vous pouvez choisir stratégiquement de placer une carte d'une certaine couleur dans cette zone, même si vous avez des sections vides sur votre plateau.**

EX 6 : Prendre des cartes et placer des cartes (dans une partie à 5 joueurs)

Cartes jouées : 8 Rouge, 2 Rouge, 12 Bleu, 9 Vert, 8 Bleu



Le joueur a 3 cartes rouges sous une section de 3, donc il ne prend pas la rouge. Il préfère ne pas ajouter de carte bleue sous une section de 2. La carte verte va dans la zone Zéro, en vue de prendre une carte grise pour la section limitée à 1.

5-5 : PRÉPARER LA PROCHAINE MANCHE

- Une fois que tous les joueurs ont terminé les étapes 5-3 et 5-4, défaussez les cartes restantes. Placez-les face cachée, loin des plateaux des joueurs, afin d'éviter qu'elles ne soient mélangées avec leurs cartes.

REMARQUE : Vous ne pouvez plus regarder les cartes défaussées une fois qu'elles sont dans la défausse.

- Le joueur qui a pris 2 cartes lors de l'étape 5-3 devient le prochain premier joueur.
- Commencez un nouveau pli à partir de l'étape 5-1 et enchaînez les plis jusqu'à ce que tout le monde ait joué toutes les cartes de sa main.

6. FIN DE LA MANCHE ET CALCUL DES POINTS

La manche prend fin lorsque les joueurs n'ont plus aucune carte en main. On passe au calcul des points.

Le score de chaque joueur dépend des cartes placées sous son plateau Château.

1 Points des cartes sous chaque section

Vous gagnez ou perdez des points selon que vous avez **respecté la limite de chaque section** ou non.

- Si vous n'avez pas dépassé la limite d'une section (vous l'avez atteinte ou êtes en dessous) : vous gagnez 1 point pour chaque carte sous cette section.
- Si vous avez dépassé la limite d'une section (vous êtes au-delà de la limite) :
 - Vous perdez 1 point pour chaque carte au-delà de la limite.
 - Vous perdez 1 point pour chaque carte dans votre zone Zéro, le cas échéant.

EXEMPLE : Si vous avez 5 cartes sous une section présentant une limite de 3 cartes, vous perdez 2 points.

IMPORTANT : Si vous avez dépassé la limite d'une section, vous ne gagnez aucun point pour les cartes qui respectaient cette limite.

2 Points bonus pour les sections parfaites

- Si vous êtes exactement à la limite d'une section, cette dernière est considérée comme une **section parfaite**. Vous marquez des points bonus **en fonction du nombre de sections parfaites que vous avez**.
- Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, la zone Zéro n'est pas considérée comme une section, **elle ne peut donc pas être comptabilisée comme une section parfaite**.

Sections parfaites	0 colonne	1 colonne	2 colonnes	3 colonnes	4 colonnes
Points bonus	0 point	0 point	1 point	2 points	4 points

La somme des points obtenus à l'étape ① et ② constitue votre score pour la manche. **Si cette somme est négative, vous marquez 0 point pour la manche.**

7. MANCHE SUIVANTE

- Le **premier joueur de la manche suivante** est le prochain joueur dans le sens horaire à partir du premier joueur de cette manche.
- **Mélangez toutes les cartes utilisées durant cette manche pour former un nouveau paquet.**

Reprenez la mise en place à partir de *l'étape 3* et distribuez des cartes pour commencer la nouvelle manche.

8. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 3 manches. Le joueur avec le score le plus élevé gagne.

En cas d'égalité :

- Parmi les joueurs à égalité, celui qui a le plus de sections parfaites lors de la dernière manche l'emporte.
- Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.

9. PARTIE À 3 JOUEURS

- Appliquez les modifications suivantes pour la mise en place et les *étapes 5-1 à 5-4*.
- Appliquez les règles habituelles pour toutes les autres étapes.

4-3 : DISTRIBUER LES CARTES CHAT (UNIQUEMENT AU DÉBUT DE LA MANCHE)

Dans une partie à 3 joueurs, 15 cartes ne sont pas distribuées.

Formez un « paquet supplémentaire » avec 11 d'entre elles et mettez de côté les 4 cartes restantes, comme lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs. Ces 4 cartes ne seront pas utilisées durant cette manche. Conservez-les face cachée.

5-1 : JOUER UNE CARTE (DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS)

Avant que le premier joueur ne joue une carte, révélez la première carte du paquet supplémentaire et placez-la face visible. Il s'agit de la « **carte supplémentaire** ».

Puis, les joueurs jouent chacun une carte de leur main, dans le sens horaire, selon les règles habituelles.

REMARQUE : Le premier joueur n'est pas obligé de suivre la couleur de la carte supplémentaire. Il peut placer une autre couleur de sa main, s'il le souhaite.

5-2 : DÉTERMINER LE CLASSEMENT DES JOUEURS (DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS)

- **La carte supplémentaire n'est pas prise en compte pour déterminer le classement des joueurs.** Ne considérez que les 3 cartes jouées par les joueurs.

5-3 : PRENDRE DES CARTES (DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS)

Lorsqu'un joueur prend une carte, il peut choisir la carte supplémentaire à la place de l'une des trois cartes jouées par les joueurs.

5-4 : PLACER LES CARTES (DANS UNE PARTIE À 3 JOUEURS)

- Les règles sont les mêmes que lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs, sauf qu'il n'y a pas de zone Zéro.

EX 8 : Différences dans une partie à 3 joueurs



Mettez de côté et face cachée 4 des cartes non distribuées.



Auteur : Yozaemon & Fukutarou
Illustrateur : Satsuki Nakayama
Graphiste : Mariama Bah, Stéphanie Lairet
Traductrice/correctrice : Ambre Poilvé
Maquettiste : Stéphanie Lairet



Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France
©2026 Musoka Studio