

GUILLAUME ALARIE

JONATHAN GAGNON

CATATA

LIVRET DE RÈGLES

L'ombre des immeubles s'étire sur la ruelle dont les extrémités sont dominées par votre clan de chats et celui de vos rivaux. Un trésor inattendu apparaît à la frontière de vos territoires: un sac rempli de précieuses pelotes de laine! Aiguiser vos griffes et passez à l'attaque! Le clan de chats qui aura le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.



2-4-6



8+



15 MIN

**VISIONNEZ
LES RÈGLES**

OBJECTIF

Prenez possession des pelotes et ramenez-les à votre planque pour gagner des **CARTES POINTS**. À la fin de la partie, le clan avec le total de points le plus élevé l'emporte!

MISE EN PLACE

FORMEZ LES CLANS

Divisez les joueurs en deux clans : Blanc et Noir. Alternez les joueurs des deux clans autour de la table.

PRÉPAREZ LE PLATEAU

Placez, sur votre surface de jeu, les 3 **CARTES RUELLE** et les 2 **CARTES PLANQUE** tel qu'illustré ci-dessous.



PIOCHE PATTE / CARTES PATTE

Mélangez les **CARTES PATTE** et distribuez-en 6 à chaque joueur. Chacun prend ses cartes en main sans les dévoiler. Placez le reste des cartes près de la ruelle pour former la **PIOCHE PATTE**.



58 CARTES PATTE



DÉFAUSSE

LA DÉFAUSSE

Retournez la première carte de la **PIOCHE PATTE**. Placez-la à proximité pour former la **DÉFAUSSE**.



CARTES POINTS

Mélangez et placez la pile de **CARTES POINTS** près de la **RUELLE NEUTRE**.

**8 CARTES
POINTS**

**UN JETON "PELOTE DE LAINE"
RECTO-VERSO**



DÉTERMINEZ LA POSSESSION

Quel clan contrôle la PELOTE? Faites un **PILE OU FACE** avec le JETON "PELOTE DE LAINE" (identifié comme **PELOTE** pour la suite) et placez-le sur la **RUELLE NEUTRE**. Le clan identifié par la pelote désigne celui qui est en possession de la **PELOTE**. Le plus jeune chaton (joueur) joue en premier et le jeu progresse dans le sens horaire.



AIDE-MÉMOIRE

Un récapitulatif des icônes et effets à conserver sur la table durant la partie.

**4 CARTES
AIDE-MÉMOIRE**

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

1

JOUER UNE CARTE PATTE

Placez une **CARTE PATTE** de votre main sur la **DÉFAUSSE** (face visible).

2

INFLUENCER LA PELOTE

Effectuez l'une des 3 actions de base sur la **PELOTE** et/ou déclenchez les effets de votre **CARTE PATTE**.

3

REFAIRE VOTRE MAIN

Piochez une ou des **CARTES PATTE** pour en avoir 6 en main.

1

JOUER UNE CARTE PATTE

Les **CARTES PATTE** possèdent un chiffre dans leur coin supérieur gauche. Les chiffres de 1 à 8 s'y retrouvent à 7 reprises chacun. Placez une **CARTE PATTE** de votre main sur la **DÉFAUSSE** (face visible).

RÉALISER UNE PAIRE

Si la carte défaussée possède le même chiffre que la carte trônant sur la **DÉFAUSSE**, vous réalisez alors une **PAIRE** et pouvez influencer la **PELOTE** en effectuant l'une des trois actions de base suivantes :



1

VOL

Si le clan adverse est en possession de la **PELOTE** sur une carte **RUELLE**, retournez-la à la couleur de votre clan.

2

DÉPLACEMENT

Si votre clan est en possession de la **PELOTE** sur une carte **RUELLE**, déplacez-la sur une carte **RUELLE** adjacente.

3

TENTATIVE DE STOCKAGE

Si votre clan est en possession de la **PELOTE** sur la carte **RUELLE** adjacente à votre carte **PLANQUE**, déplacez-la sur votre carte **PLANQUE**.



NE VOUS EN FAITES PAS

La démonstration complète des mouvements de la **PELOTE** est disponible à la page 8 du livret.

JOUER UNE CARTE SANS EFFET

Si la carte défaussée ne réalise pas de **PAIRE** et que le **BLOC ACTION** n'est pas applicable, la carte n'a aucun effet.

ACTIVER LE BLOC ACTION

Certaines **CARTES PATTE** possèdent un **BLOC ACTION** vous permettant de réaliser une action optionnelle, que vous fassiez la **PAIRE** ou non. En plus des trois actions de base, certains **BLOCS ACTION** permettent de **CONTRER UN STOCKAGE** et de provoquer un **PILE OU FACE**.



Respectez TOUTES les **CONDITIONS D'ACTIVATION** (p.6) de la carte pour pouvoir activer le **BLOC ACTION**.



Pour être activé, un **BLOC ACTION** doit être joué dans son entièreté, de haut en bas. TOUS les effets doivent pouvoir être appliqués.



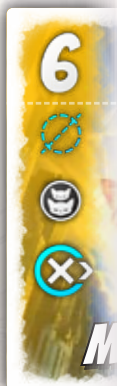
Le **BLOC ACTION** est optionnel. Vous n'êtes pas obligé d'appliquer les effets d'un **BLOC ACTION** si vous ne le désirez pas, et ce, même si les conditions d'activation sont respectées .

CONDITION
D'ACTIVATION
EFFETS



CHIFFRE

BLOC ACTION



CONDITIONS
D'ACTIVATION
EFFET

*Pour la liste complète des cartes avec
BLOC ACTION, visitez CATATAC.ca*

LE "COMBO"

Faites la **PAIRE** ET appliquez les effets du **BLOC ACTION**, dans l'ordre de votre choix, pour optimiser le potentiel de votre **CARTE PATTE** jouée.



CHAT'STUCE

Réaliser une **PAIRE** en premier peut créer les bonnes conditions pour l'activation du **BLOC ACTION** de la carte.

LES ICÔNES

Voici les icônes du jeu de base CATATAC. Le nombre de fois que l'icône est présente dans le jeu est indiqué à côté du nom de l'icône.

CONDITIONS D'ACTIVATION



POSSESSION (12x)

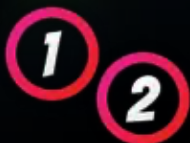
La couleur de la **PELOTE** doit être celle de votre clan.



POSSESSION ADVERSE (12x)

La couleur de la **PELOTE** doit être celle du clan adverse.

EFFETS SUR LA PELOTE



TENTATIVE DE STOCKAGE (6x)

Déplacez la **PELOTE** sur votre **PLANQUE** à partir d'une carte **RUELLE** située à la distance indiquée dans le cercle.



DÉPLACEMENT (14x)

Déplacez la **PELOTE** d'une carte **RUELLE** à une autre carte **RUELLE** située à la distance indiquée dans le losange.



VOL (4x)

Retournez la **PELOTE** à la couleur de votre clan.



CONTRE (4x)

Déplacez la **PELOTE** de la **PLANQUE** adverse à la carte **RUELLE** adjacente.



PILE OU FACE (2x)

Effectuez un pile ou face avec la **PELOTE**. Remettez-la sur la carte **RUELLE** où elle se trouvait.

AUTRES ICÔNES

LA BARRE (4x)

Choisissez un effet ou un groupe d'effets séparé(s) par la ou les barres.

JOKER (2x)

Certaines cartes affichent la lettre "J" à la place du chiffre. Ces cartes copient temporairement le chiffre de la carte située sur la défausse, vous permettant de réaliser une **PAIRE**. Seul un **JOKER** peut faire la **PAIRE** sur un autre **JOKER**.

SARDINES (4x)

Elles se retrouvent dans le bas de certaines **CARTES POINTS** et servent à déterminer le clan gagnant en cas d'égalité. (Voir p.11)

COOPÉRATION (2x)

Lors d'une partie à 4 ou 6 joueurs, les cartes avec l'icône de **COOPÉRATION** peuvent également être jouées à la place d'un coéquipier pendant son tour. Pour utiliser la **COOPÉRATION**:



Annoncez votre intention de jouer cette carte à vos coéquipiers.



Respectez les conditions d'activation et jouez la carte sur la défausse.



Vous pouvez jouer le bloc action seul, ou le **COMBO**. La **PAIRE** seule n'est pas autorisée.



Le coéquipier qui devait jouer passe son tour et ne pioche pas de carte. Vous devrez attendre la fin de votre prochain tour avant de refaire votre main.



Le jeu se poursuit avec le joueur à la gauche de votre coéquipier ayant passé son tour.



CHAT'STUCE

À la fin de la partie, il est possible de jouer une carte **COOPÉRATION** durant le tour d'un coéquipier qui n'aurait plus de carte en main.



2

INFLUENCER LA PELOTE

En plus du **VOL**, voici ci-dessous les actions permises pour chaque clan lorsqu'il est en possession de la **PELOTE**. En aucun temps, un joueur peut déplacer la **PELOTE** sur la **PLANQUE** du clan adverse.

VOL



(Mêmes options pour les 2 clans)

DÉPLACEMENTS



(Mêmes options pour les 2 clans)

TENTATIVE DE STOCKAGE



Tentative du clan noir

Tentative du clan blanc

CONTRE



CONTRE par le clan blanc

CONTRE par le clan noir

TENTATIVE DE STOCKAGE



Un **DÉPLACEMENT** de la **PELOTE** sur votre **PLANQUE** constitue une **TENTATIVE DE STOCKAGE**.



Une **TENTATIVE DE STOCKAGE** peut être effectuée en faisant une **PAIRE** ou en utilisant une carte avec un **BLOC ACTION** arborant l'icône **TENTATIVE DE STOCKAGE**.



Si, à son tour, le joueur adverse n'est pas en mesure de **CONTRER** la **TENTATIVE DE STOCKAGE** (voir plus bas) et qu'aucun coéquipier n'intervient avec la carte nommée "**MIRACLE**", le joueur adverse ne joue pas de **CARTE PATTE**. Le **STOCKAGE** est réussi.



Le joueur ayant réussi le stockage prend une **CARTE POINTS**, sans la regarder, et la place derrière sa **PLANQUE**.



Faites ensuite un **PILE OU FACE** avec la **PELOTE** et placez-la sur la **RUELLE NEUTRE**. Le jeu reprend avec le joueur n'ayant pas réussi à **CONTRER** le stockage.



CHAT'TENTION

Une **TENTATIVE DE STOCKAGE** met immédiatement fin au tour du joueur actif.

CONTRER UN STOCKAGE



Si un joueur tente un **STOCKAGE**, le joueur adverse suivant aura l'opportunité de faire un **CONTRE**.



Seule une carte arborant l'icône **CONTRE** peut être jouée afin d'empêcher un stockage.



Une fois la carte jouée, déplacez la **PELOTE** de la **PLANQUE** adverse sur la carte **RUELLE** adjacente. Le clan ayant tenté le stockage conserve la possession de la **PELOTE**.



CHAT'STUCE

Après un **CONTRE**, n'oubliez pas d'appliquer les effets supplémentaires du **BLOC ACTION** et de compléter le **COMBO** s'il y a lieu.



3

REFAIRE VOTRE MAIN

À la fin de votre tour, piochez une ou des **CARTE(S) PATTE** pour refaire votre main à 6 cartes.



CHAT'TENTION

Si vous avez oublié de refaire votre main à la fin de votre tour de jeu, vous devez attendre la fin de votre prochain tour pour le faire.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque la pioche de **CARTES POINTS** est épuisée ou lorsque toutes les **CARTES PATTE** ont été piochées et jouées.

Si un joueur oublie de piocher une carte, ou si une carte **COOPÉRATION** est jouée alors que la **PIOCHE PATTE** est vide, il peut arriver que deux joueurs d'un même clan jouent consécutivement, sans qu'aucun adversaire ne puisse intervenir entre leurs tours.



CHAT'TENTION

Si une **TENTATIVE DE STOCKAGE** survient et que l'adversaire suivant n'a plus de carte en main, une carte "**MIRACLE**" jouée par un coéquipier pourra faire le **CONTRE**.

Dans le cas où le **STOCKAGE** est réussi, le jeu reprend, après le pile ou face, avec le prochain joueur ayant toujours une ou des **CARTE(S) PATTE** en main.

COURONNER LE CLAN GAGNANT

Chaque clan révèle ses **CARTES POINTS** et additionne leur valeur. Le clan avec le plus de points remporte la partie. Certaines **CARTES POINTS** affichent deux valeurs de points. Vous obtenez les points associés à la couleur de votre clan.



En cas d'égalité, le clan avec le plus de **SARDINES** l'emporte. Si l'égalité persiste encore, rejouez une partie de CATATAC ou essayez GOLFIE. (unigoat-edition.com)



VARIANTES



DECK HOCKEY : Vous pouvez maintenant faire un **CONTRE** en faisant la **PAIRE**. Déplacez la **PELOTE** sur la **CARTE RUELLE** adjacente.



MARATHON : Jouez 3 parties complètes et additionnez les points accumulés pour déterminer le clan vainqueur.



CHATONS : Pour les plus petits, jouez seulement avec les CARTES PATTE portant les chiffres de 1 à 5.

D'autres variantes sont disponibles sur CATATAC.ca

LES BOOSTERS

Trois **BOOSTERS** enrichiront votre expérience de jeu. Avant de les intégrer, assurez-vous au moins d'avoir complété votre première partie de CATATAC. Les **BOOSTERS** sont intercompatibles. Ils peuvent être utilisés individuellement ou être combinés. Ajoutez-les, une partie à la fois, en suivant l'ordre recommandé :



DISTRACTION



ALPHA



MOMENTUM



REMERCIEMENTS

Un immense merci à **Valérie** et **Marie-Pier**, ainsi qu'à nos familles et amis, qui ont contribué, de près ou de loin, à améliorer notre jeu.

Un merci spécial à **Jean-Thomas Rioux**, qui nous a encouragés à inscrire notre jeu, alors intitulé **Deck Hockey**, à la Créazone du Salon du Jeu et du Jouet de Québec 2022. Cette aventure nous a permis de faire des rencontres et de repartir avec un trophée! Et merci à **Jimmy** d'avoir cru en nous!

Tous droits réservés.

©UnigoatEdition2025

info@unigoat-edition.com

