

2 joueurs, 8+ ans
20 min

boop.



par Scott Brady



Règles du jeu





boop.

par Scott Brady TM

Trop mignon... mais pas coton !

Dès que tu déposes un chaton sur le lit, il fait « **boop** » – ce qui signifie qu’il repousse d’une case tous les chatons qui se trouvent à côté de lui. Aligne trois chatons pour les transformer en chats... et aligne trois chats pour gagner.

Mais ça n’a rien de facile, puisque ton adversaire et toi passez votre temps à
« booper » des chatons dans tous les sens : ils n’en font qu’à leur tête !

Parviendras-tu à « booper » tes chats pour décrocher la victoire ou te feras-tu éjecter du lit ?

Matériel et mise en place

Vide la boîte de son contenu et place le fond **à l’envers** au milieu de la zone de jeu. Recouvre-la avec le duvet : le lit est fait. Chaque joueur commence la partie avec une réserve de **8 Chatons d’une couleur** et met de côté les 8 Chats de la même couleur ; ils restent au chaud dans leur panier en attendant d’entrer en jeu.

Le premier joueur est celui qui a caressé un chat le plus récemment (il peut aussi être choisi au hasard).

1 duvet, qui fait office de plateau



Objectif

Chacun leur tour, les joueurs prennent un Chaton dans leur réserve et le placent sur l’une des cases vides du lit (délimitées par les coutures du duvet).

Transforme tes Chatons en Chats en les alignant par trois horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Aligne ensuite trois de tes Chats, et c’est GAGNÉ !

Mais c’est un peu plus coton que ça...

« Booper »

Former une ligne de trois pions n'est pas facile. En effet, lorsqu'un pion est déposé sur le plateau, il « boope » tous les pions adjacents : ceux-ci sont repoussés d'une case, y compris dans la diagonale (fig. 1a et 1b).

 *N'hésite pas à lancer un petit « Boop ! » ou un « Miaou ! » lorsque tu boopes :*

Si un pion est boopé hors du lit, il retourne dans la réserve de son propriétaire (fig. 1b).

Un pion boopé ne déclenche pas de réaction en chaîne lorsqu'il entre sur sa nouvelle case. Les pions auxquels il devient adjacent ne sont pas boopés à leur tour (fig. 1b).

Lorsque deux pions sont déjà alignés sur le plateau, ils ne peuvent pas être repoussés par un pion ajouté à cette ligne, et ce quelles que soient leurs couleurs (fig. 2). *En revanche, ils PEUVENT être boopés depuis d'autres cases.*

L'une des stratégies majeures du jeu est de former une ligne de deux pions et de la défendre. Dans l'exemple ci-contre (fig. 2), si un Chaton gris avait été posé à la place du orange, une diagonale de trois Chatons gris se serait formée. Tu dois donc impérativement rompre ou bloquer les lignes de ton adversaire.

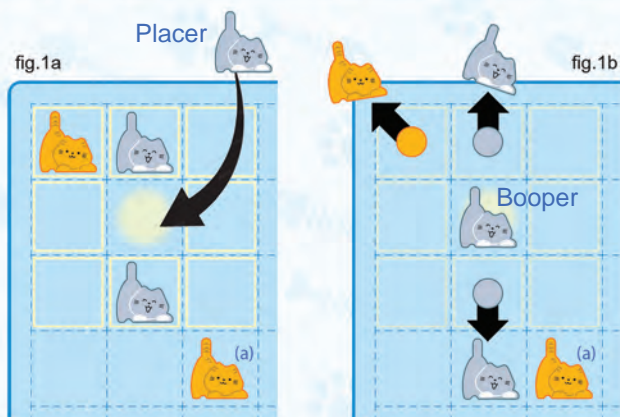
Transformer les Chatons en Chats

Après avoir boopé, si trois de tes Chatons sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, transforme-les en Chats (fig. 3).

Retire les Chatons du lit et de la partie (*en les déposant dans le couvercle de la boîte : ils adorent ça !*). Récupère ensuite trois Chats adultes du panier et place-les dans ta réserve (pas sur le lit). Tu dois TOUJOURS avoir huit pions en jeu, répartis entre ta réserve et le plateau (*cf. page 4*).

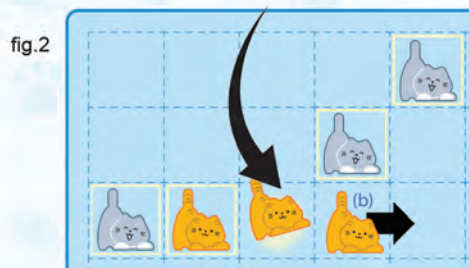
Si tes huit pions sont déjà sur le lit, tu peux transformer le Chaton de ton choix en Chat : retire-le de la partie et ajoute l'un des Chats du panier à ta réserve. Si tu préfères conserver le Chaton sur le plateau, plutôt que de le transformer, tu peux choisir de mettre un Chat dans ta réserve.

Dans la rare éventualité où plus de trois Chatons seraient alignés, ou si plusieurs lignes de trois sont formées, tu peux transformer le groupe de trois de ton choix et laisser les Chatons restants sur le lit (fig. 4). Si trois de tes Chatons sont alignés et que tes huit pions sont sur le plateau, transforme soit le groupe de trois, soit le Chaton de ton choix.



L'ajout du Chaton gris ne crée pas une ligne de trois : tous les pions adjacents (zone jaune) sont boopés d'une case.

Les pions peuvent être éjectés du lit ! Aucune réaction en chaîne ne se déclenche : le Chaton (a) ne bouge pas.



Lorsque le Chaton orange est déposé, il boope le Chaton (b). Les autres Chatons ne se déplacent pas, car ils sont bloqués par leurs voisins : aucun pion ne peut être boopé le long d'une ligne de deux (ou plus).



Le joueur gris aligne trois Chatons et les retire de la partie. Trois Chats adultes rejoignent sa réserve.



Si le pion que tu as placé peut donner lieu à plusieurs transformations, choisies-une. Retire les pions concernés et laisse les autres sur le plateau.

Chats

Dès que ta réserve contient des Chats, tu peux choisir de poser soit un Chaton, soit un Chat pendant ton tour. Tous les pions fonctionnent de la même manière, à une exception près : **les Chats ne peuvent pas être boopés par des Chatons**. En revanche, ils peuvent booper d'autres Chats ainsi que des Chatons.

Si ta ligne de trois pions comporte à la fois des Chats et des Chatons, retire-la du lit et transforme les Chatons en Chats (fig. 5). Ils rejoignent ta réserve, de même que les Chats retirés du plateau.

VICTOIRE

Lorsque trois de tes Chats sont alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale, tu as GAGNÉ. Tu peux aussi l'emporter si tes huit Chats sont posés sur le lit à la fin d'un tour. *La victoire ne peut être calculée qu'à la fin d'un tour, une fois tous les pions boopés.*

À l'attention des félins malins

- Les quatre cases centrales du plateau sont des emplacements de choix, puisqu'elles sont les plus éloignées du bord – il est plus difficile d'éjecter les pions qui y sont posés. Toutefois, n'hésite pas à faire tomber tes propres Chats et Chatons du lit : les récupérer pour tes tours suivants pourrait être une bonne stratégie.
- Placer deux pions l'un à côté de l'autre *n'est pas la seule façon* de préparer une ligne de trois. Pour être plus sournois, forme un L puis boope le pion du coin vers le centre pour tracer une diagonale !



- Si tu as obtenu des Chats, ne les place pas forcément TOUS sur le lit – surtout si ton adversaire n'en a aucun. Ils risquent de rester coincés sur place, puisque les Chatons ne peuvent pas les booper.

fig.5



Si ta ligne de trois pions comporte des Chats, pas de problème ; retire-les tous du plateau. Dans cet exemple, trois Chats rejoignent ta réserve : celui que tu viens de retirer du plateau, et ceux qui remplacent les deux Chatons transformés.

Crédits

Un jeu de Scott Brady

Conception graphique et illustrations : Curt Covert

Relecture : Linda Baldwin

Cheerleaders et bêta-testeurs en chef : Nicole Brady, Madison Brady, Kennedy Brady

Bêta-testeurs et Superfans : Mark Brady, Scott Morris, Betsy Morris, Zach Morris, Chris Leder, jensen Leder, Doug Schehl, Sandy Schehl, Ryan Neumeyer, Bethany Neumeyer, Matthew Jones, Travis Lopez, Kristin Lopez, Mick Robertson, Elena Robertson, Ben Justus, Kathryn Justus, Daniel Bohlke, Grace Law, Michael Darwin, Michael Collins, Charles Ward, Adam Obren, Parker Crouse

Version française

Traduction : Eric Rozet

Maquette : Sandra Tessieres (Good Heidi)

Relecture : Élodie Nelow

Responsable éditorial : Eric Rozet

SmirkandDagger.com

Luckyduckgames.com



Scanne ce QR code pour un tutoriel interactif (en anglais)



© 2022 Smirk and Dagger Games, 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482, USA. Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

Règles pour les plus jeunes

Le jeu peut être adapté aux plus jeunes en éliminant le concept de transformation des Chatons en Chats. Pendant la mise en place, chaque joueur reçoit huit Chatons de sa couleur ; les Chats restent dans la boîte et ne seront pas utilisés. Le premier joueur qui parvient à aligner trois de ses Chatons a GAGNÉ. La partie est bien plus courte, mais le défi reste tout aussi amusant !