CÉDRIC MILLET

JÉRÉMIE FLEURY

LIVRET DE RÈGLES

説明書



MATAGOT

CÉDRIC MILLET
JÉRÉMIE FLEURY

2-4
35

KYOTO NO NEKO 京都の猫
2NDE ÉDITION

BUT DU JEU

Vous incarnez un chaton qui va découvrir son environnement, grandir et développer ses compétences en apprenant de ses échecs. Les chatons vont gagner des médailles en réalisant des objectifs.
Celui qui accumule le plus de médailles (avec un minimum de 5) remporte la partie.



MATÉRIEL STANDARD

1 plateau « quartier central », double face


Face standard


Face asymétrique

5 cartes mission « standard »



40 jetons « patoune » de base avec leur coffre de rangement



Les patounes de base sont celles qui ne comportent pas de symbole .

1 plateau « scénario »



2 standees « vélo » et 4 « cerisiers » à assembler



16 cartes «vélos »



10 jetons « adversaire battu »



2 dés de compétence : dés spéciaux à 6 faces



1 jeton Koban « premier joueur »

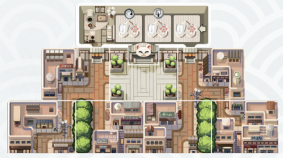


Pour chacun des 4 joueurs, à sa couleur :

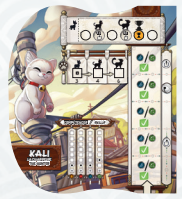
- 1 chaton



- 1 plateau « quartier personnel » (quartier de départ)



- 1 fiche « chaton » recto/verso


Côté « débutant »


Côté « expérimenté »

- 1 fiche de compétences



- 4 marqueurs de compétence (cubes)



- 1 marqueur d'endurance (cube)
- 7 médailles (+2 médailles de remplacement)



- 1 coffre de rangement



MATÉRIEL DES SCÉNARIOS

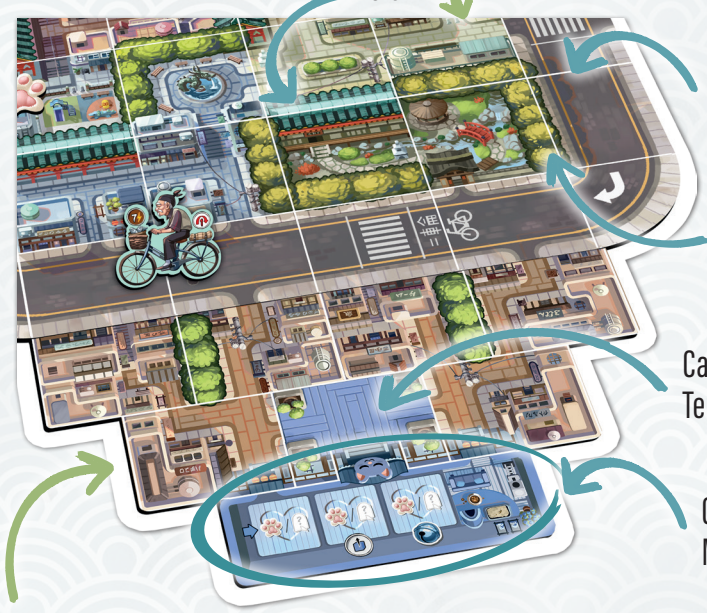
Le détail du matériel qui compose les scénarios se situe dans le livret scénario.
Vous y trouverez également toutes les informations nécessaires afin de jouer les différents scénarios.

Vous disposez de 5 enveloppes afin d'y ranger les différents jetons ainsi que vos cartes.

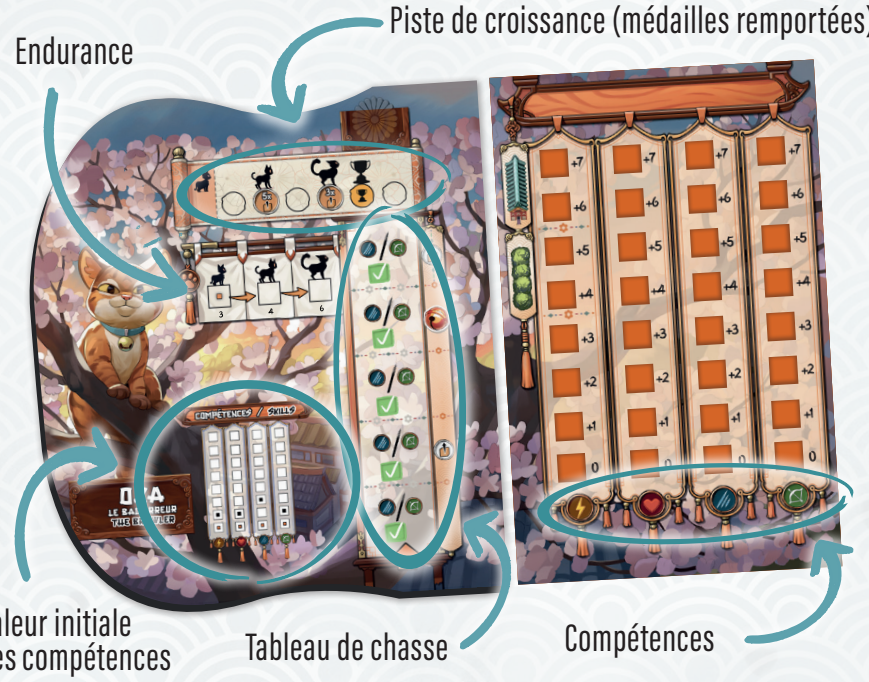


DESCRIPTION DU MATÉRIEL DE JEU

PLATEAUX



FICHES CHATON ET FICHES DE COMPÉTENCE



Selon les éditions, la valeur **0** *sera indiquée par* ▫ *ou sur le côté du trou* **0** *de la fiche de compétence.*

CARTES MISSION



5 cartes mission sont posées sur le plateau scénario.



ICONOGRAPHIE

- Le symbole indique qu'un cube marqueur de compétence doit être monté d'une case vers le haut ;
- Le symbole indique qu'un cube marqueur de compétence doit être monté d'une case vers le bas ;
- Le symbole indique qu'à 4 reprises, un cube marqueur de compétence doit être monté d'une case vers le haut. On peut choisir des cubes différents ou non.

ENDURANCE
AGILITÉ
AMITIÉ
COMBAT
CHASSE

DÉS DE COMPÉTENCE



La face « **X** » du dé correspond à l'échec critique, il est rappelé que dans ce cas, le marqueur de compétence concerné progresse d'une case de plus (2 en tout).

MISE EN PLACE

1 Placez le plateau central sur la table, sur la face standard.

2 Placez les 4 plateaux « quartier personnel » contre le plateau central côté standard (quel que soit le nombre de joueurs).

3 Mélangez les 40 patounes faces cachées et disposez-les de manière aléatoire sur chacune des cases du plateau central, ainsi que sur chacune des cases des plateaux « quartier personnel », à l'exception de la route et des cases « terrasse » et des cases « maison ».

4 Posez les 2 dés, les jetons « adversaire battu » et les « cerisiers » à portée de main des joueurs.

5 Les vélos sont placés 3 cases avant les flèches dessinées sur la route, et orientés dans le sens des flèches. Les cartes vélos sont placées à proximité des joueurs.

6 Posez les 5 cartes mission sur le plateau scénario.

7 Chaque joueur prend :

- 1 chaton et le place sur sa case terrasse de son quartier personnel ;
- 1 fiche chaton côté débutant, la fiche de compétences correspondante, et y place ses 4 marqueurs de compétences et celui d'endurance sur les cases présentant un point à sa couleur.

8 Il prend les 7 médailles de sa couleur et les place de la manière suivante :

- 1 sur chacune des 5 cartes mission ;
- 1 sur sa case maison, à l'endroit indiqué ;
- 1 à droite du tableau de chasse, à l'endroit indiqué.

9 La dernière personne à avoir caressé un chat prend le jeton Koban « premier joueur ».

- **Remarque** : même lorsqu'il y a moins de 4 joueurs, tous les plateaux sont installés et toutes les « **patounes** » disposées. Par contre le nombre de chatons correspond au nombre de joueurs.

10 NIVEAU INITIAL DES COMPÉTENCES

- Observez bien la fiche chaton débutant que vous aurez choisie : elle définit la position initiale des marqueurs de compétences.
- Placez les cubes en fonction du schéma à côté du nom du chaton.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE 3 JOUEURS



TOUR DE JEU

- À partir du premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, tous les joueurs réalisent leur tour de jeu. Si à la fin d'un tour de table complet aucun joueur n'a déclenché la fin de partie, le premier joueur commence un nouveau tour de table. Le tour d 'un joueur se décompose en trois phases :

1. **Déplacement** (facultatif) : Le chaton se déplace case par case. Lors du déplacement, si le chaton se déplace sur une case :
   - qui comporte une patoune face cachée, il la retourne.
   - qui comporte une patoune avec un fond rouge et un chiffre objectif orange, il doit réagir **immédiatement** en faisant un jet de compétence (exemple : échapper à un chien de garde grâce à un jet d'agilité). Il s'agit alors d'une **réaction** (et pas d'une action). **En cas d'échec**, le tour de jeu s'arrête. **En cas de succès**, le tour de jeu continue.
2. **Action** (facultatif)
   - Les actions possibles sont déterminées par les patounes présentes sur la case où se trouve le chaton à la fin de son déplacement. Les (ou la) réactions doivent être résolues avant de réaliser l'action.
   - Si plusieurs actions sont possibles, le joueur en choisit une librement.
   - Une seule action peut être effectuée par tour. La phase d'action prend fin quel que soit le résultat de l'action.
3. **Missions** (le cas échéant)

EXEMPLE : PATOUNES

Patoune action



Patoune réaction



Les patounes qui n'ont pas de fond rouge peuvent être ignorées.



Les patounes présentes, y compris réaction, sur la case initiale du déplacement ne déclenchent pas de réaction.

1 DÉPLACEMENT

LES BASES

- Le chaton peut se déplacer d'autant de cases que le chiffre indiqué par son chiffre d'endurance (indiquée par le symbole « »).
- **Le déplacement se réalise case par case, entre des cases ayant un côté commun** :
  Il n'est pas possible de se déplacer entre des cases qui ne se touchent que par un coin.
- La route comporte des cases. La case maison est connectée aux trois cases qui la jouxtent.
- À chaque fois qu'un chaton se déplace sur une case comportant une patoune face cachée, il la retourne. S'il découvre une patoune avec un fond rouge et un chiffre objectif orange, il doit réagir avec le jet de compétence correspondant. Dans les autres cas, il peut décider de ne pas interagir avec la ou les patounes présentes et continuer son déplacement.
- Si un chaton se déplace sur une case comportant une (ou plusieurs) patoune(s) « réaction » (celles avec un fond rouge et un chiffre objectif orange), il doit réagir en réalisant le(s) jet(s) de compétence correspondant(s).
- En cas d'échec à une réaction, le déplacement et le tour de jeu s'arrête ; en cas de réussite le chaton peut réaliser une action ou continuer son déplacement.
- Si un chaton se déplace sur une case sur laquelle se trouve un autre chaton :
  - Soit il décide de déclencher le combat (voir action « **combattre** »).
  - Soit il souhaite continuer sa route sans combattre. Dans ce cas, le chaton adverse peut s'il le souhaite déclencher le combat, et le chaton en cours de déplacement devra combattre **en réaction** (de la même manière que si par exemple il venait de retourner une patoune « rat »).
- **Le chaton ne peut sauter par-dessus les haies ou passer par les toits que si son niveau d'agilité le permet** (+4 minimum pour les haies, +6 minimum pour les toits).
  Aucun jet de compétence n'est requis pour sauter les haies ou passer par les toits.

EXEMPLE : DÉPLACEMENT

Exemple 1 a :



Se déplacer et découvrir une patoune

Exemple 1 b :



Exemple 2 :



Se déplacer en sautant une haie

Exemple 3 :



Il n'est pas possible de se déplacer entre des cases qui ne se touchent que par un coin.

AGILITÉ : HAIES ET TOITS



Haies : passer d'une case du plateau à une autre en passant par les haies ne nécessite pas de jet de compétence, mais un niveau de **compétence agilité d'au moins +4.**



Toits : passer d'une case du plateau à une autre en passant par les toits ne nécessite pas de jet de compétence, mais un niveau de **compétence agilité d'au moins +6.**

EXEMPLE : INSTALLATION DES STANDEES



Si vous découvrez une patoune pour laquelle un standee existe (par exemple un ceriser, ou les personnages clés des scénarios), vous pouvez ranger la patoune dans la boîte et la remplacer par le standee correspondant.

TRAVERSER LA ROUTE

- Dès qu'un chaton pénètre sur une case de la route, il tire une carte « **vélos** » et fait avancer les vélos d'autant de cases qu'indiqué par la carte (**un chiffre de 1 à 9 par couleur**), dans le sens des aiguilles d'une montre (les vélos avancent toujours de l'intégralité du nombre de cases indiqué).
- Si le chaton s'est déplacé volontairement sur une case avec un vélo, le chaton n'a pas besoin d'esquiver le vélo par un jet d'agilité : il passe derrière.
- Si un vélo passe ou s'arrête sur la case d'un chaton lors de son déplacement (y compris un chaton autre que celui qui vient de pénétrer sur la route), le chaton doit esquiver le vélo par un jet d'agilité en réaction (y compris donc si ce n'est pas son tour de jeu qui est en cours).
- Si le chaton est sur une case route et qu'il se déplace sur une autre case route, il doit à nouveau tirer une carte vélo et les faire avancer, et le cas échéant esquiver les vélos (voir « ACTION ET RÉACTION » ci-après).

Les chatons n'ont que faire des passages piétons !

EXEMPLE : TRAVERSER LA ROUTE





Dans cet exemple, la carte vélo piochée déplace les vélos de 3 cases.

2 ACTION

LES BASES

- La plupart des actions nécessitent l'utilisation d'une compétence pour interagir avec une patoune. On parle alors de « **jet de compétence** » : le résultat de l'action est déterminé par l'atteinte ou non d'un chiffre « objectif » indiqué en haut de la patoune avec laquelle le chaton interagit. Le joueur lance alors **un** dé de compétences, ajoute le résultat à son niveau dans la compétence utilisée (indiqué sur sa fiche de compétences, en face du marqueur de la compétence concernée).
  - **Si la somme est inférieure** à l'objectif ou si le dé montre un « **X** » (échec critique) **l'action rate** ! Le chaton apprend de son échec et pousse son marqueur de compétence correspondant d'une case vers le haut (de 2 cases en cas d'échec critique).
  - **Si la somme obtenue est supérieure ou égale** à l'objectif, **l'action réussit** (le chaton ne progresse pas en compétence).

Le jet de compétence est obligatoire même si votre niveau est supérieur ou égal à l'objectif : il est toujours possible de tomber sur le « X » (échec critique).

RAPPEL DES COMPÉTENCES D'ACTIONS

- AGILITÉ
- AMITIÉ
- COMBAT
- CHASSE

ACTION ET RÉACTION

- Les patounes et les vélos comprennent 2 à 4 symboles dans les coins (4 quand le choix entre 2 actions est possible).
  - Le ou les symboles du haut indiquent les actions possibles et le chiffre objectif pour le jet de compétence associé.
  - **Le ou les symboles du bas indiquent ce qu'il se passe en cas d'échec** du jet de compétence situé au-dessus.
  - En cas d'échec, le chaton apprend et il fait **progresser le marqueur de compétence** correspondant d'une case vers le haut (2 cases en cas d'échec critique).
  - De plus, la ou les conséquences de l'échec doivent être réalisées :

- Le joueur suivant déplace la patoune de X cases, sans aucune contrainte sur le déplacement (par exemple les vélos, haies, toits, route sont ignorés). Il pourra donc y avoir plusieurs patounes sur une même case. Ce déplacement est obligatoire, et la patoune doit terminer son déplacement sur une case différente de sa case de départ.

- Le chaton fuit en panique : le joueur suivant le déplace par l'un des chemins le plus court en direction de sa case maison de X cases. Lors de la fuite, la route doit être traversée et non suivie.
- Toutes les contraintes sur le déplacement sont ignorées (les patounes face cachée ne sont pas retournées et les cartes Vélo ne sont pas piochées); toutefois le chaton ne doit pas terminer son déplacement sur la route, ni sur une case avec une « patoune » face cachée, ni sur une case présentant une patoune déclenchant une « réaction » ou un chaton adverse : le cas échéant, il fuit d'une case de plus.
- Cas particulier : s'il fuit depuis sa case maison, il va sur sa case terrasse.

EXEMPLE : PATOUNE



EXEMPLE : VÉLO



AGILITÉ

- L'agilité est utile principalement lors des déplacements et des réactions pour éviter d'arrêter le mouvement du chaton. Un jet de compétence réussi permet donc de ne pas interrompre le mouvement. Grimper dans un cerisier est une action permettant d'obtenir des informations sur l'environnement.
- Réalisez le jet d'agilité. En cas d'échec, vous progressez d'1 case (ou 2 en cas d'échec critique) en compétence agilité et vous effectuez l'effet indiqué en bas de la patoune (en général : en panique - et légèrement blessé -, vous fuyez vers votre case maison).

GRIMPER À UN CERISIER

Cerisiers : Si vous réussissez à grimper à un cerisier, vous pouvez scruter les alentours : **regardez secrètement 4 patounes face cachées de votre choix, sur l'ensemble du plateau.** Si vous échouez, votre tour d'arrête immédiatement.

EXEMPLE : RÉUSSIR À GRIMPER À UN CERISIER



1 - Jet de compétence réussi
Valeur du dé (3) + Valeur Agilité (2) = 5
5 supérieur à 3 (objectif)
3 + 2 ≥ 3



2 - Bénéfice
Le joueur regarde secrètement trois patounes faces cachées.

EXEMPLE : RÉUSSITE ET ÉCHEC D'AGILITÉ



1-Le chaton arrive sur une case où se trouve un chien de garde, il doit réagir et tenter de lui échapper.



2 - Jet de compétences réussi
Valeur du dé (3) + Valeur Agilité (3) = 6
6 égal à 6 (objectif)
3 + 3 ≥ 6



3 - Bénéfice
Il réussit donc à échapper au chien de garde et peut continuer son tour de jeu. Il peut tout à fait rester sur cette case , si par exemple il n'a plus de capacité de déplacement ou s'il décide d'interagir avec une autre patoune présente sur la case.



2 - Jet de compétences échoué
Valeur du dé (2) + Valeur Agilité (3) = 5
5 inférieur à 6 (objectif)
2 + 3 < 6



3 - Conséquences
Il fuit de deux cases vers sa case maison, et il apprend de son échec (sa compétence agilité augmente d'une case).

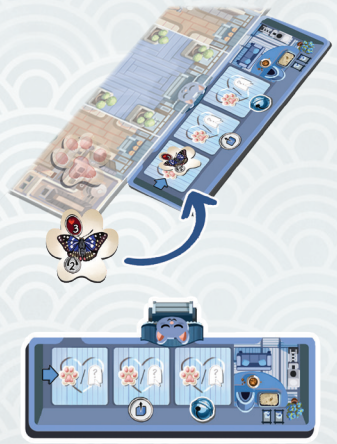
AMITIÉ

- Réalisez le jet d'amitié. **En cas d'échec,** vous gagnez 1 case (ou 2 en cas d'échec critique) en compétence amitié et vous effectuez l'effet indiqué en bas de la patoune (en général : l'ami potentiel fuit).
- **En cas de réussite :**
  - Le nouvel ami est ramené à la « maison » du chaton (qui se remplit de gauche à droite). Si la « maison » est pleine (déjà 3 jetons), on empile sur la dernière case.
  - Le cas échéant, le chaton bénéficie d'un bonus :
    - S'il remplit la 2e case, il augmente la compétence de son choix d'une case.
    - La première fois qu'il remplit la 3e case, il gagne une médaille (il déplace la médaille située en face de la 3e case vers la piste croissance de sa fiche chaton, en remplissant la piste de gauche à droite).
- Tous les Amis dans la case maison sont accessibles aux autres chatons, ils peuvent donc en disparaître. Dans ce cas les bonus acquis ne sont pas remis en cause. Si par la suite d'autres amis rejoignent la « maison », le bonus est gagné à nouveau (mais pas la médaille qui a déjà rejoint la piste de croissance).

EXEMPLE : RÉUSSIR À SE FAIRE UN AMI



1 - Jet de compétence réussi
Valeur du dé (3) + Valeur Amitié (2) = 5
5 supérieur à 3 (objectif)
3 + 2 ≥ 3



2 - Bénéfice
Le chaton ajoute l'ami dans sa maison.

COMBAT

- Combattre un animal :
  - Réalisez le jet de combat. **En cas de réussite :** comme dans la description de la chasse plus bas, ajoutez la patoune de votre ennemi dans votre tableau de chasse et bénéficiez le cas échéant des bonus associés.
  - **En cas d'échec :** vous progressez d'1 case (ou 2 en cas d'échec critique) en compétence combat et vous effectuez l'effet indiqué en bas de la patoune (en général : vous fuyez).
- Combattre un chaton adverse :
  - Placez un jeton « **adversaire battu** » sur la case du combat.
  - Les joueurs réalisent simultanément un jet de compétence combat et en comparent le résultat pour déterminer le vainqueur.
    En cas d'égalité, ils recommencent.
  - Le perdant progresse d'1 case (ou 2 en cas d'échec critique) en compétence combat et effectue l'effet indiqué en bas du jeton « **adversaire battu** » (fuite).
  - Le vainqueur ajoute le jeton « **adversaire battu** » à son tableau de chasse et bénéficie le cas échéant des bonus associés.

CHASSE

- Réalisez le jet de chasse. **En cas de réussite :**



  - La patoune est ajoutée au « tableau de chasse » (qui se remplit de bas en haut). Si le tableau de chasse est plein, on recommence à partir du bas.
  - Le cas échéant, le chaton bénéficie d'un bonus :
    - La première fois où il remplit la 4e case, il gagne une médaille (il déplace la médaille située en face de la 4e case vers la piste croissance de sa fiche chat, en remplissant la piste de gauche à droite).
    - S'il remplit la 2e ou la 5e case, il augmente la compétence de son choix d'une case.
- **En cas d'échec,** vous progressez d'1 case (ou 2 en cas d'échec critique) en compétence chasse et vous effectuez la conséquence indiqué en bas de la patoune (en général : la proie s'échappe).

EXEMPLE : COMBATTRE UN ADVERSAIRE



1-Preparez le jeton « **adversaire battu** »



2-Jets de compétence simultanés
2 + 1 < 3 + 1



3-Conséquences
Le chaton orange fuit de 4 cases (le joueur suivant décide à quel endroit, et le chaton apprend de son échec (sa compétence combat augmente d'une case).



4-Bénéfice
Le chaton bleu réussit donc le jeton est ajouté au « tableau de chasse » (qui se remplit de bas en haut), il gagne une médaille en bonus, qu'il place sur sa piste de croissance.

EXEMPLE : GAIN DE LA MÉDAILLE DE CHASSE

À la 4e case du tableau de chasse remplie, vous remportez la médaille correspondante.



EXEMPLE : RÉUSSITE ET ÉCHEC DE CHASSE



1-Le chaton décide de chasser l'insecte se trouvant sur sa case



2-Jet de compétences réussi
Valeur du dé (3) + Valeur Chasse (1) = 4
4 égal à 4 (objectif)
3 + 1 ≥ 4



3-Bénéfice
Il réussit donc à chasser la patoune qui est ajoutée au « tableau de chasse » (qui se remplit de bas en haut).



2-Jet de compétences échoué
Valeur du dé (2) + Valeur Chasse (1) = 3
3 inférieur à 4 (objectif)
2 + 1 < 4

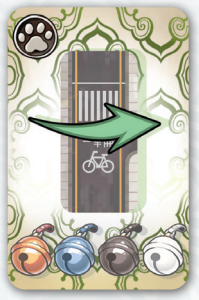


3-Conséquences
L'insecte fuit d'une case à un endroit décidé par le joueur suivant, et le chaton apprend de son échec (sa compétence chasse augmente d'une case).

3 MISSIONS

LES CARTES « MISSION »

- Elles présentent chacune un objectif qui, une fois accompli, vous fait gagner une médaille :



La mission est validée si vous avez **traversé la route** pendant votre tour de jeu.



La mission est validée si vous **grimpez à un arbre** avec succès (n'importe lequel).



La mission est validée si vous **chassez un insecte** avec succès (n'importe lequel).



La mission est validée si vous **devenez ami avec un papillon** (n'importe lequel).



La mission est validée si vous **battez un chaton adverse** au combat (n'importe lequel - n'oubliez pas d'ajouter un jeton « **adversaire battu** » à votre tableau de chasse). La mission est validée même si ce n'est pas vous qui avez initié le combat.

VALIDATION DES MISSIONS

- À la fin de son tour de jeu, le joueur vérifie s'il a validé une ou plusieurs missions.
- Si c'est le cas, il déplace sa médaille de la carte mission vers la piste croissance de sa fiche chaton, **en remplissant la piste de gauche à droite.**

Réaliser une mission une deuxième fois ne rapporte pas de médaille. Il n'est pas nécessaire de valider les missions dans l'ordre où elles sont présentées sur le plateau scénario.

EXEMPLE : GAGNER DES MEDAILLES ET LES PLACER SUR LA PISTE DE CROISSANCE



Exemple 1 : Première mission, « **grimper à un arbre** » validée. Prenez la medaille vous correspondant et posez-la sur votre piste de croissance.

Emplacement de la première médaille acquise

Rappel de l'initialisation des compétences avant le début de la partie

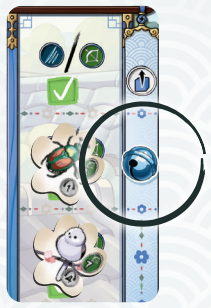
Exemple 2 : Plus tard dans la partie, mission « **battre un adversaire au combat** » validée. Prenez la médaille correspondante et posez-la sur votre piste de croissance. (détail « combattre un adversaire » page 8)

AUTRES MOYENS D'OBTENIR DES MÉDAILLES

- En plus des missions, il existe **2 autres moyens de gagner des médailles** :
  - **Le tableau de chasse ;**
  - **Les amis à la « maison ».**
- Comme pour les missions, prenez la médaille concernée et placez-la sur votre piste de croissance.



Piste de croissance
(Emplacement de médailles récupérées)



Médaille présente sur le tableau de chasse
(Récupérez cette médaille à la 4e patoune posée)

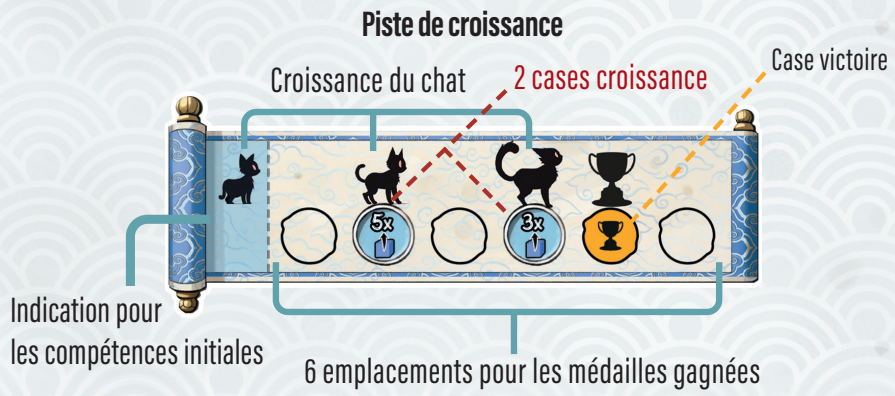


Médaille présente sur la maison
(Récupérez cette médaille au 3e ami)

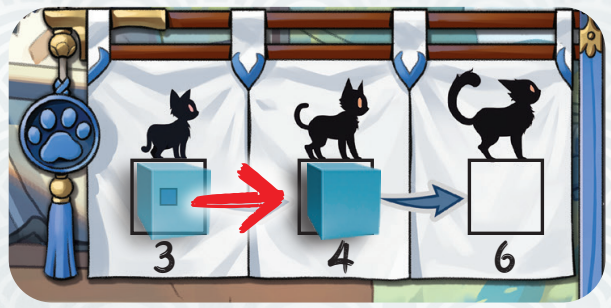
CROISSANCE DES CHATONS

- Le premier joueur à ajouter une médaille sur une des 2 cases « croissance » déclenche la croissance de **tous les chatons**.
  Elle est réalisée **en fin de tour (après la validation des missions)** de la manière suivante :
  - Le marqueur endurance de tous les chatons progresse d'une case vers la droite ;
  - Autant de fois qu'indiqué dans la case croissance correspondante de sa fiche de compétences, chaque joueur fait progresser un marqueur de compétence (hors endurance donc) d'une case vers le haut. **Le même marqueur peut être choisi plusieurs fois.**
- Lorsque les autres joueurs découvriront la même case croissance, rien ne se passera. Les chatons auront donc 2 phases de croissance simultanées lors de la partie.

EXEMPLE : PISTE DE CROISSANCE



EXEMPLE : PISTE D'ENDURANCE



FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur ajoute la cinquième médaille sur sa case « **victoire** », on finit le tour de jeu en cours (jusqu'au joueur à droite du premier joueur) et la partie s'arrête. Le chaton ayant le plus de médailles remporte la partie. Il ajoute un trait dans une case du « **hall of fame** » situé en fin de ce livret de règle, en face de son prénom.

Il est possible d'obtenir plus de 5 médailles. Les égalités sont départagées par le niveau de compétence amitié (et si l'égalité persiste... par un combat).

EXEMPLE : FIN DE PARTIE



Ici, le joueur bleu est le dernier joueur du tour et le premier à atteindre 5 médailles sur la piste de croissance. Par conséquent, ***il gagne la partie.***

VARIANTES

Après quelques parties, vous pourrez appliquer une ou deux des variantes suivantes.

CHATONS POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉ

Au lieu d'utiliser le côté débutant de votre fiche de compétence, utilisez le côté « **expérimenté** », vous pouvez désormais choisir les 5 améliorations au départ.

- Autant de fois qu'indiqué à gauche de la piste de croissance (sur votre fiche chaton), chaque joueur fait progresser un cube d'une case vers le haut.
- Le même marqueur peut être choisi plusieurs fois.

L'endurance ne peut pas progresser.

Valeur d'amélioration de compétences initiale



Exemple : Ce chaton est un vrai spécialiste de la bagarre!

PLATEAU QUARTIER CENTRAL ASYMÉTRIQUE

Utilisez le côté du plateau central qui est asymétrique, situé sur le verso du plateau central. Le joueur le plus jeune choisit son orientation.



HALL OF FAME

Utilisez cette section pour noter vos victoires en traçant pour chaque victoire un des 2 traits d'une croix dans un carré en face votre prénom.

Retrouvez la FAQ et le pdf de la dernière version des règles ici :

PRÉNOM	VICTOIRES

PRÉNOM	VICTOIRES

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Je dédie ce jeu à mon épouse, Myriam. Un grand merci à Hervé et Grégory pour leur support particulier sur ce projet, ainsi qu'à Fabien, Laurent, Marc, Sandrine, Thierry, Thomas, Patrick, Philippe, Yaël, leurs enfants et tous les autres testeurs ! Câlin à la chatte de Marc, Nouba, qui a inspiré le nom du prototype.

CRÉDITS :

Auteur : Cédric Millet
Illustrateur : Jérémie Fleury
Directeur éditorial : Arnaud Charpentier
Direction artistique : Maxime Erceau
Prépresse : Arthur Jacques, Laura Arrescurrenaga
Relecteur : Cédric Basso, Valentin Le Lay
Production : Publishing Technology & Solutions
Design graphique : Maxime Erceau, Arthur Jacques

161 rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
@matagot.france
www.matagot.com

MATAGOT

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr