



Les règles
en quelques
minutes!



EDITION
SPIELWIESE



MATÉRIEL



48 cartes Action



2 cartes Action vierges
(pour ajouter vos idées)



1 carte Didacticiel
(recto verso)



9 cartes Défi



1 aide de jeu
(Cartes Action et cartes Défi)



2 jetons
Miezze Katze



1 jeton
Bouquet final



9 jetons
Vie de chat



3 jetons Défi



1 chat qui couine
(représenté dans
le jeu par ce
pictogramme)



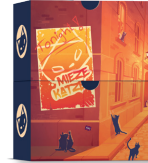
6 souris
en peluche



6 jetons de poker
Litière (propre/sale)



12 dés
Arbre à chat



2 boîtes
de rangement

APERÇU DU JEU

Préparez-vous à présenter, tous ensemble, le spectacle **Miezze Katze**. Pour rythmer le show, pas besoin de percussions car *vous serez le rythme* ! Exprimez vos talents de beatbox en scandant ensemble **MIEZE KATZE**, et faites en sorte que le spectacle soit fabuleux.

« Du beatbox !? » Eh oui, ce rythme qu'on fait avec la bouche ! Mais rassurez-vous : c'est plus simple que ce que vous imaginez. Répétez seulement Miezze Katze, Miezze Katze, Miezze Katze... encore et encore. Vous voyez, ça vient. Vous tenez le rythme !

N'hésitez pas à scanner les QR codes ! Les vidéos que vous trouverez vous aideront à comprendre comment jouer à Miezze Katze.



Miezze Katze est une expression allemande pour désigner affectueusement un chat. Et ça se prononce « mi-tseu ka-tseu », en 4 syllabes. Facile, non ?

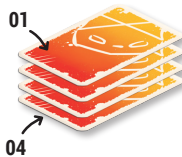
Les cartes Action vous indiquent comment vous devez agir avec le matériel du jeu et les personnes qui vous entourent. Au départ, il n'y a qu'une carte Action à exécuter. Cependant, une fois qu'elle a été correctement réalisée, elle est retournée face cachée et une nouvelle carte est ajoutée. Vous devrez mémoriser l'ordre correct de ces **actions**, car elles doivent TOUTES être exécutées ! Comme vous l'imaginez, cela devient un peu plus difficile à chaque fois. Mais votre tempo commun vous aidera à rester synchronisés et à ne pas faire d'erreurs.

LE DIDACTICIEL

Pour vous familiariser avec le jeu, vous trouverez un **didacticiel en deux parties (I & II)** qui aborde les principaux concepts et actions de Mieke Katze. **Jouez d'abord à ce didacticiel ! Il vous guidera pas à pas dans le jeu.**




Prenez la **carte Didacticiel, côté I** et toutes les cartes Action qui y sont représentées (01 à 04). Placez la carte Didacticiel face visible devant vous. Formez une pile face cachée avec les cartes Action : 01 en haut, suivi de 02, 03 et 04 en bas. Ces cartes Action vous aideront à apprendre pas à pas comment fonctionne Mieke Katze.



Tout le monde prend 1 souris en peluche, 1 jeton de poker Litière et 2 dés Arbre à chat. Placez ces éléments devant vous.

La personne dont le prénom peut le mieux être beatboxé prend le chat qui couine : elle sera le premier **Leader**. Cette personne lancera le spectacle en donnant le tempo. (Plus d'infos dans la section « Comment ça marche », p. 4.)

Placez les deux jetons Mieke Katze et le jeton Bouquet final au centre de la table. Laissez suffisamment d'espace entre les jetons pour que les cartes Action puissent y être placées par la suite (voir illustration ci-dessous).

Placez les 9 jetons Vie de chat  en une pile, face visible. Vous n'aurez besoin de rien d'autre pour le didacticiel.

Ensemble, réfléchissez à un **bouquet final** super-classe. Ce bouquet final est l'association d'un geste et d'un son pour marquer la réussite de votre spectacle. Le jeton Bouquet final vous rappelle de faire ce geste après avoir réalisé trois passages parfaits d'affilée. Par exemple, vous pouvez lever les mains en l'air et applaudir, ou frapper la table avec vos poings en poussant un cri de satisfaction - il n'y a pas de limite à votre créativité. (Conservez le même bouquet final pour toute la partie.)



Veillez à ce que les objets susceptibles d'être renversés (verres, téléphones,...) soient suffisamment éloignés de vous : les choses pourraient vite devenir complètement hors de contrôle !





LEXIQUE

Leader : La personne avec le chat qui couine, elle lance le spectacle.

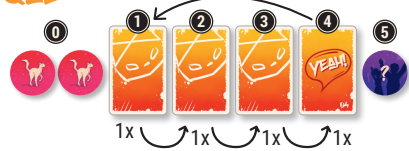
Rythme Mieza Katze : Tout au long du jeu, restez aussi synchronisé que possible avec votre rythme commun *Mi-tseu Ka-tseu*, pour le tempo de votre voix comme pour vos mouvements. Observez les autres membres du groupe et corrigez votre rythme si nécessaire pour rester dans le bain. Veillez toujours à ce que tout le monde soit synchronisé et fasse la même chose - la suite sera un jeu d'enfant !

Spectacle : Une partie de Mieza Katze se compose d'un certain nombre de spectacles. Chaque spectacle met en jeu une nouvelle carte Action. Toutes les cartes sont retournées, sauf la nouvelle. Vous devez les mémoriser !

Lors du premier spectacle, une carte est placée face visible. Lors du cinquième spectacle, 5 cartes sont en jeu (4 faces cachées et la dernière face visible). Une partie n'est gagnée que si vous parvenez à exécuter correctement toutes les actions données (y compris votre bouquet final !) avec au moins une vie de chat restante.

Carte Action : Les cartes Action indiquent ce que vous devez faire durant le spectacle. Il peut s'agir de mouvements, sons, paroles alternatives ou changements dans la façon de prononcer *Mieza Katze*.

Passage : Chaque spectacle se compose de trois passages. Lors d'un passage, vous exécutez une fois toutes les cartes présentes. Ce n'est



Exemple : 4 cartes Actions sont jouées.

Le rythme *Mieza Katze* commence par 2 solos ①. Exécutez ensuite ensemble le ① une fois, suivi du ② une fois, puis ③ une fois et ④ une fois. Bravo, vous avez terminé un passage ! Sans perdre le rythme, lancez un deuxième passage à partir de la carte 1.

Après avoir terminé votre troisième passage, effectuez votre bouquet final ⑤. Fantastique, vous venez de réussir un spectacle complet !

qu'après avoir effectué 3 passages et exécuté votre bouquet final sans erreur que votre spectacle sera considéré comme réussi.

Mode infini : Il s'agit d'un **mode de jeu** dans lequel vous essayez de réussir le plus grand nombre de cartes Action possible selon les règles habituelles, dans la limite de vos 9 vies de chat.

Défis : Tentez de relever des défis. Chaque carte Défi décrit comment jouer celui-ci. Placez la carte sous le premier jeton Mieza Katze afin de pouvoir en lire facilement les informations.

Vies de chat : À chaque erreur, retournez une vie de chat et placez-la à côté de la pile. Vous devez ensuite recommencer entièrement **le spectacle**.

COMMENT ÇA MARCHE

Le Leader retourne la carte Action du dessus de la pile (01) et la place face visible à droite des deux jetons Mieza Katze, bien en vue de tout le monde.



Lisez la description de l'action en cours à haute voix (voir aide de jeu).



Le pi
pour
le be
choi

Rem.
l'équ



Votr
c'est
deve
Acti
n'en

Pass
pers
face
visib
cach



V
M
M
1.
2
C
1.
2
V
1.
2
T



Le premier spectacle peut commencer : le Leader lance « **MIEZE KATZE !** » deux fois de suite pour donner le rythme du spectacle (*prononcez bien le E final de ces deux mots, pour rendre le beatbox plus fluide*). Les deux jetons Mize Katze servent d'aide-mémoire. C'est vous qui choisissez le **tempo**. Plus vous commencez lentement, plus la partie sera facile.



Remarque : si vous souhaitez voir des exemples de rythmes lents, moyens ou rapides, l'équipe de Mize Katze a préparé des vidéos pour vous. Scannez le QR code ci-contre.



Attention : Après le deuxième « Mize Katze » du Leader, tout le monde se joint à lui. Effectuez les actions sur les cartes en suivant le rythme imposé. Ici, dites « Mize Katze » une fois **tout en frappant simultanément le poing des joueurs à votre droite et à votre gauche.**

Votre objectif est d'exécuter 3 fois de suite et sans erreur toutes les actions figurant sur les cartes, c'est-à-dire **réussir 3 passages**. Ici, un passage consiste en une seule carte, la carte 01, que vous devez donc répéter trois fois de suite (pas les solos introductifs de Mize Katze, seulement les cartes Action !), avant d'exécuter votre bouquet final. Si vous y parvenez, le spectacle est réussi et sera, à n'en point douter, salué par des applaudissements nourris !

Passer le chat qui couine à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette personne devient le **nouveau Leader !** Retournez la carte Action jouée précédemment pour qu'elle soit face cachée. Révélez la carte Action suivante de la pile (dans ce cas, la carte Action 02) et placez-la face visible à droite de celle qui est face cachée. Vous devez maintenant **jouer les deux cartes** : celle face cachée (vous souvenez-vous de ce que c'est ?) et celle qui est visible. **Le prochain spectacle commence !**

Pour vos premières parties, n'hésitez pas à vous entraîner en gardant toutes les cartes visibles.




Voilà ce que ça va donner :

MIEZE KATZE (solo du jeton ) , **MIEZE KATZE** (solo du jeton )


Maintenant, tout le monde participe au premier passage. Dites :

1) **MIEZE KATZE** en tapant le poing de vos voisins de gauche et de droite 

2) **MIEZE KATZE** en faisant passer la souris devant vous à votre voisin de droite 


C'est maintenant le deuxième passage. Tout le monde dit :


1) **MIEZE KATZE** en tapant le poing de vos voisins de gauche et de droite 

2) **MIEZE KATZE** en faisant passer la souris devant vous à votre voisin de droite 

Vient enfin le troisième passage. Tout le monde dit :

1) **MIEZE KATZE** en tapant le poing de vos voisins de gauche et de droite 

2) **MIEZE KATZE** en faisant passer la souris devant vous à votre voisin de droite 

Tout le monde agite les bras et hurle comme un loup (exemple de bouquet final ) .



Continuez avec la carte Action 03 (la troisième de ce didacticiel). Retournez la carte 02 et placez la carte 03 face visible à sa droite. Vous avez compris comment ça fonctionne ? Alors, amusez-vous !



Vous avez également réussi ce spectacle ? Dans ce cas, continuez avec **la quatrième et dernière carte de ce tutoriel**. Il y a maintenant 3 cartes faces cachées et 1 carte face visible.




Avec ces quatre cartes Action, voici ce qu'on obtient :


MIEZE KATZE (solo du jeton )


MIEZE KATZE (solo du jeton )


Maintenant, tout le monde participe au premier passage. Dites :

1) MIEZE KATZE en tapant du poing de vos voisins de gauche et de droite 

2) MIEZE KATZE en faisant passer la souris devant vous à votre voisin de droite 

3) MIEZE KATZE en tapant ensemble du poing sur la table 

4) YEAH ! Comme la carte indique « Yeah » dans une bulle, vous dites cela au lieu de MIEZE KATZE 

Répétez ces étapes lors des 2^{ème} et 3^{ème} passages. Après le 3^{ème} passage, ajoutez votre bouquet final : tout le monde agite les bras et hurle comme un loup (exemple de bouquet final )



Rappel : les deux solos du Leader ne sont **exécutés qu'une seule fois**, avant le premier passage. Ils ne sont pas répétés lors des passages suivants. Votre bouquet final n'est exécuté qu'une seule fois, à la toute fin de votre spectacle, c'est-à-dire **après avoir terminé votre troisième passage**.

Vous avez réussi les **4 spectacles de ce didacticiel** ? Parfait ! Essayez maintenant le **Didacticiel II**. Il fonctionne sur le même principe, mais propose des actions un peu plus difficiles. Mélangez les cartes Action indiquées sur la carte Didacticiel II et placez-les en pile. Elles seront exécutées dans un ordre aléatoire. Une fois que vous maîtrisez ce second didacticiel, lancez-vous pleinement dans toutes les possibilités de Mieze Katze !

Important : il est interdit de parler des cartes en jeu ou d'en modifier l'ordre pendant le spectacle. Ce n'est que lorsqu'un spectacle est interrompu en raison d'une erreur que vous pouvez discuter des actions et de leur ordre si nécessaire (sans révéler les cartes, si possible).



Un mouvement est représenté sur la carte Action ? **Dites « MIEZE KATZE »** et effectuez en même temps l'action correspondante (carte 21, par exemple).



Une bulle est représentée sur la carte Action ? Dites le mot à la place de « MIEZE KATZE » et, le cas échéant, réalisez l'action indiquée sans perdre le rythme (carte 04, par exemple).



La carte Action indique un changement de volume, de tonalité ou de vitesse ? **Dites « MIEZE KATZE »** en fonction de ce changement (carte 10, par exemple). Puis retrouvez votre rythme !



ET SI ÇA COINCÉ...

Lorsqu'une **erreur** est commise, interrompez le spectacle. Prenez un jeton **Vie de chat** de la pile et placez-le à côté, face cachée. Vous **ne récupérez pas** de jetons Vie de chat à la fin d'un spectacle réussi. Ils sont perdus jusqu'à la fin de votre partie.

Parmi les erreurs, on peut citer les actions incorrectes, les actions ou mots mal combinés, un rythme complètement faux, le fait de ne rien faire, une action faite dans la mauvaise direction, etc.

En règle générale, si l'on a l'impression que c'est une erreur, c'en est probablement une !

Profitez de l'occasion pour discuter des cas qui ne vous semblent pas tout à fait clairs et n'hésitez pas à fermer les yeux sur une petite erreur à l'occasion. Vous finirez par vous faire une idée de ce que vous voulez autoriser en tant que groupe.

Si vous ratez un spectacle, faites une nouvelle tentative. Le joueur actuel conserve le chat qui couine.

Pas de panique : il n'est pas nécessaire de recommencer la partie. Recommencez seulement le spectacle en cours. Si vous commettez une nouvelle erreur, répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez terminé le spectacle avec succès.

Par contre, si vous commettez une erreur qui vous amène à devoir retourner votre dernière vie de chat disponible, **c'est la cata : la partie est perdue !** Relancez-en une nouvelle, pleine d'enthousiasme et de vies de chats !

APRÈS LE DIDACTICIEL

Après avoir terminé le didacticiel, vous connaissez les principes de base de Mieke Katze. Mais des challenges géniaux et divertissants vous attendent ! À partir de maintenant, c'est à vous de décider si vous voulez **relever un défi** ou essayer le **jeu libre du mode infini**.

DÉFIS

Les **cartes Défi** vous réservent des contraintes différentes. Vous pouvez les jouer dans n'importe quel ordre. Choisissez une carte Défi (au hasard ou non) et préparez tout ce qui y est indiqué.

7



Une carte de défi indique...



- ① le nombre de **spectacles complets** que vous devez réaliser pour terminer le défi (en d'autres termes : le nombre de cartes Action à réaliser d'affilée). Mélangez toutes les cartes Action et tirez-en autant que nécessaires pour le défi. Ne les regardez pas encore, mais placez-les en pile, face cachée.
- ② le degré de **difficulté** du défi.
- ③ les **actions spéciales** et, par conséquent, les **modifications de règles** à appliquer.

Exemple : La carte Défi illustrée ici indique qu'il faudra alterner entre les 4^{ème} et 5^{ème} cartes Action. La difficulté est de 2 sur 5 et vous devez réussir 7 spectacles pour terminer le défi.

Si vous perdez votre dernière vie de chat au cours d'un défi, **remélanguez toutes les cartes** et piochez le nombre requis de nouvelles cartes aléatoires pour tenter de relever le défi à nouveau.

...et oui : si vous préférez, vous pouvez bien sûr aussi retenter votre chance en ne remplaçant que les cartes sur lesquelles vous avez échoué.

MODE INFINI

Préparez le jeu comme d'habitude et prenez **9 vies de chats**. Mélangez les cartes Action et placez-les en pile. Commencez par un spectacle composé d'une seule carte au hasard. Comme d'habitude, après avoir réussi un spectacle (3 passages et votre bouquet final), révélez une nouvelle carte Action de la pile (et retournez la carte précédente). Exécutez comme d'habitude toutes les cartes en jeu, qu'elles soient faces visibles ou cachées. **Tentez de réussir le plus de spectacles possibles avec vos 9 vies !**

Si vous êtes déjà expert de Mieze Katze, vous pouvez également jouer tous les défis en mode infini. Ignorez simplement les informations sur le nombre de spectacles en bas de la carte et tentez de jouer le plus grand nombre de cartes Action possible avec vos 9 vies de chat, en respectant les règles spéciales du défi. Vous pouvez utiliser les jetons Défi pour indiquer les règles spéciales de certaines cartes. Vous pouvez également vous attaquer aux défis et au mode infini avec moins de vies si vous voulez rendre les choses encore plus difficiles !

FIN DE PARTIE

Après avoir terminé un défi ou un mode infini, vous pouvez ranger le jeu... ou bien vous pouvez relancer une autre partie !

CRÉDITS

Auteurs : Ralf zur Linde & Jens Merkl
Illustrations : Sonja Müller – holumpa.com
Graphismes : Fiore GmbH
Édition : Kaddy Arendt & Lars Frauenrath
Réalisation : Michael Schmitt
Version France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre



EDITION
SPIELWIESE



© 2025 Édition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21 - 10245 Berlin - Allemagne
www.edition-spielwiese.de

Distribution : Blackrock Games
ZA du Pra de Serre - 63960 Veyre-Monton - France
www.blackrockgames.fr

Version 2.0. Tous droits réservés. Toute reproduction ou publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations est soumise à une autorisation préalable. Un grand merci à tous les testeurs d'Olzminden, Rotenburg, Reimlingen, Wendlingen, Berlin et Lieberhausen. Merci également à tous ceux qui ont testé Mieze Katze à Würfel & Zucker, Playce, Freispiel et Bingo Club. Nous remercions tout particulièrement Emely, Binga Film, Inka & Markus, Noemi, Melli et Lilly.