Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Déplacement des chats

Le déplacement des chats doit respecter les règles suivantes :

- Il ne peut y avoir qu'un seul chat par case.
- Il est possible de passer sur une case occupée par un chat (ami ou ennemi) mais pas de s'y arrêter. Ces cases doivent tout de même être comptabilisées lors de votre déplacement.
- Il ne peut pas y avoir plus de deux chats de même couleur sur le tronc de l'arbre.
- Il est interdit de déplacer un chat déplacé par l'adversaire au tour précédent.
- Il n'est pas obligatoire d'utiliser tout le potentiel de déplacement indiqué sur la carte piochée.
- Par contre, il est obligatoire de déplacer les chiens, de faire tomber un chat et de poser les oiseaux sur les branches.
- Les chats qui tombent de l'arbre (à cause d'une carte ou d'une branche cassée) retournent à leur case départ.

Branches cassées

Si le nombre d'animaux (chats et oiseaux) posés sur une branche dépasse le nombre de chats dessinés sur le pion Solidité correspondant à la branche en question, elle casse. Le joueur qui a placé ce pion Solidité le montre à son adversaire et tous les animaux perchés sur cette branche quittent l'arbre : les chats tombent et reviennent à leur case départ et les oiseaux s'envolent et sont placés avec les autres à côté du plateau. Ils pourront revenir en jeu par la suite. Le pion Solidité est couché sur le plateau, en travers de la branche cassée afin de préciser que les cases qu'elle porte sont désormais inaccessibles.

Fin de la partie

La partie se termine quand les chiens arrivent à la dernière case, au pied de l'arbre. On compte alors le nombre de chats qui se trouvent sur les branches et le tronc de l'arbre. Le joueur qui en possède le plus a gagné.

L'auteur aimerait remercier d'une douce patte velue les joueurs et joueuses ayant tenté de sauver leurs chatons dans l'arbre : Sabrina et Anita Teixeira, Guillaume Angousturès, Charly Morelli, Olivier Grassini, Xavier Blanvillain, Nicole Bachelet, Olivier Lavaud, Alexandra Covès, Stephane Martin, Alexandre Del Ben, Benoit Mordelet... et pour tous ceux que j'ai oubliés, veuillez m'en excuser... et ajoutez votre nom ici _____.

Chat perché est un jeu de Christophe Bœlinger, illustré par Arnaud Quéré et édité par Asmodée Éditions.

www.asmodee.com

91, rue Tabuteau
BP 408
78534 Buc Cedex

ASMODÉE éditions

Règle du jeu

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions Chat roux
- 12 pions Chat noir
- 1 paquet de 26 cartes rouges
- 1 paquet de 26 cartes jaunes
- 1 gros pion Chiens
- 6 pions Oiseau
- 10 pions Solidité (5 jaunes et 5 rouges)
- 10 socles en plastique
- 1 règle du jeu

CHAT ROUX

CHAT NOIR

OISEAU

CHIENS

SOLIDITÉ DES BRANCHES JAUNES

SOLIDITÉ DES BRANCHES ROUGES

But du jeu

Un joueur contrôle la bande des chats roux et l'autre celle des chats noirs. Chaque joueur va tenter de faire monter dans l'arbre un maximum de chats avant l'arrivée des chiens.

Mise en place de la partie

- Dépliez le plateau de jeu représentant l'arbre sur lequel les chats vont tenter de grimper et posez-le au centre de la table.
- Un joueur prend les chats roux, le paquet de cartes jaunes et les 5 pions

CARTE ROUGE

CARTE JAUNE

E

EXEMPLE DE MISE EN PLACE DU JEU

C

D

F

Solidité jaunes. L'autre joueur fait de même avec les chats noirs, les cartes rouges et les pions Solidité rouges.

- Les chats sont empilés sur leur case départ respective : les chats roux à gauche (**A**) et les chats noirs à droite (**B**).
- Le gros pion Chiens est placé sur la case départ (**C**).
- Les pions Oiseau sont posés à côté du plateau (**D**).
- Les pions Solidité indiquent le nombre maximum d'animaux (chats et oiseaux) que les branches peuvent supporter. L'un après l'autre, en commençant par le plus jeune, les joueurs placent, un par un, leurs pions Solidité à côté d'une branche de leur choix. Le socle en plastique leur permet de garder la valeur de solidité visible d'eux seuls. On continue à placer ces pions jusqu'à ce que chaque branche soit associée à un pion Solidité. Au final, chaque joueur connaît la solidité de 5 branches sur les 10 que comporte l'arbre.
- Chaque joueur bat son paquet de cartes et constitue une pioche face cachée devant lui (**E** et **F**).
- Le joueur le plus âgé commence à jouer.

Tour de jeu

À son tour, le joueur retourne la première carte de sa pioche et en applique les effets. Puis il la pose face visible à côté de sa pioche. La pile formée par les cartes jouées est appelée défausse. Quand la pioche d'un joueur est épuisée, il mélange toutes les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Descriptif des cartes

« Carte chiens 2 cases »
Vous devez déplacer de 2 cases le gros pion Chiens vers le pied de l'arbre.

« Carte chiens 1 case »
Vous devez déplacer de 1 case le gros pion Chiens vers le pied de l'arbre

« Carte chat roux + valeur »
Vous pouvez déplacer 1 chat roux du nombre de cases indiqué (ou moins).

« Carte chat noir + valeur »
Vous pouvez déplacer 1 chat noir du nombre de cases indiqué (ou moins).

« Carte 2 chats roux + valeur »
Vous pouvez déplacer 1 ou 2 chats roux d'un total de cases maximum égal à la valeur indiquée.

« Carte 2 chats noirs + valeur »
Vous pouvez déplacer 1 ou 2 chats noirs d'un total de cases maximum égal à la valeur indiquée.

« Carte chat roux qui tombe »
Vous devez faire tomber de l'arbre 1 chat roux présent sur le tronc ou sur une branche. Il retourne à sa case départ.

« Carte chat noir qui tombe »
Vous devez faire tomber de l'arbre 1 chat noir présent sur le tronc ou sur une branche. Il retourne à sa case départ.

« Carte oiseau »
Vous devez poser 1 pion Oiseau sur une case de branche de votre choix.