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

5 + 2 - 4 20 +

F Français

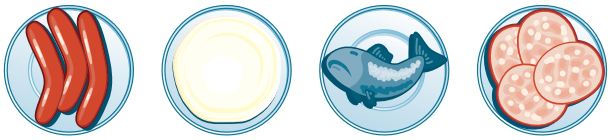
TACTIC®

PIQUE ASSIETTE !

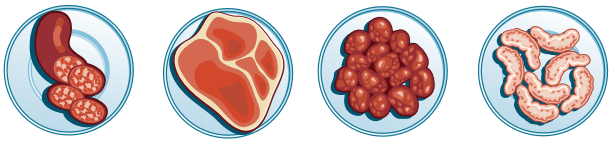
Contenu du jeu

1 plateau de jeu (5 pièces), 1 roulette intégrée au plateau de jeu, 1 chat en plastique, 8 cloches, 8 assiettes aliments, 50 cartes dont 38 cartes chaises et 12 cartes aliments

Répartition des cartes aliments :
2 cartes de chaque illustration ci-dessous



1 carte de chaque illustration ci-dessous



But du jeu

Le chat furète dans la cuisine en se pourléchant les babines à la recherche d'un bon repas. Les joueurs vont bien sûr lui venir en aide. Le but du jeu consiste à retrouver le premier ses 3 aliments, correspondant aux 3 cartes aliments posées devant lui, en début de partie.

Pour se faire, il faudra au cours du jeu, faire tourner la roulette, jouer avec les cartes chaises et découvrir les cloches sur le plateau de jeu.

Préparation du jeu

Assembler le plateau de jeu et la roulette. Placer le socle plastique rouge au centre sous le plateau de jeu. Disposer la table tournante par-dessus et ajouter la flèche de la roulette (Figures 1, 2, 3 et 4).

Détacher délicatement les **assiettes aliments** de la planche carton. Les mélanger et les installer face découverte sur les emplacements assiettes de la table tournante (Figure 5). Les recouvrir ensuite chacune avec une cloche (Figure 6). Puis faire exécuter, tout doucement, environ 2 tours à la table de façon que tous les joueurs ignorent où se trouvent les aliments cachés.

Figure 1

Figure 2

Figure 3

Figure 4

Figure 5

Figure 6

Bien faire correspondre les flèches de la table tournante avec celles des chaises sur le plateau de jeu (Figure 7).

Figure 7

Séparer les cartes aliments des cartes chaises.

Mélanger **les cartes aliments** et en distribuer 3 à chacun des joueurs qui les posent face découverte devant eux. Les cartes non distribuées seront rangées dans la boîte pour une autre partie.

Mélanger **les cartes chaises** et en distribuer également 3 à chacun des joueurs qui les placent face découverte devant eux (Figure 8). Les cartes restantes sont mises en pile face cachée sur le plateau de jeu ; elles forment la pioche.

Poser le chat autour de la table, sur une des chaises du plateau de jeu (Figure 8).

Figure 8

Comment jouer

Faire tourner la roulette

Le plus jeune joueur commence par faire tourner la roulette. La flèche lui indique une des chaises autour de la table ; il regarde alors si la couleur de la chaise désignée par la flèche de la roulette correspond à la couleur d'une ou de plusieurs de ses cartes chaises découvertes devant lui :

- **Si aucune de ses cartes ne présente la même couleur que celle de la chaise pointée par la flèche de la roulette**, il déplace le chat sur une autre chaise et le tour passe au joueur suivant.

- **Si une ou plusieurs de ses cartes correspond(ent) à la couleur de la chaise pointée par la flèche de la roulette**, il peut découvrir (sous les yeux des autres joueurs) autant de cloches que de couleurs correspondantes.

Par exemple la flèche indique au joueur la chaise bleue et il a deux cartes avec une chaise bleue. Il pourra soulever deux cloches de son choix pour tenter de trouver les aliments qui lui manquent pour gagner.

Les assiettes aliments et les cartes aliments

- **Si le contenu de l'assiette aliment, cachée sous la cloche, contient un aliment qui correspond à celui d'une des cartes aliments que le joueur a devant lui, bravo !** Il a trouvé un des mets pour le chat.

  Il se débarrasse donc de la carte aliment correspondant à l'aliment trouvé en la remettant dans la boîte. Il laisse en place l'assiette aliment qu'il recouvre avec la cloche. Et il n'oublie pas de piocher 1 nouvelle carte chaise pour remplacer celle qu'il vient d'utiliser de façon à toujours avoir 3 cartes chaises devant lui. Il termine son tour en faisant tourner la table d'un cran à droite ou à gauche, ce qui rend plus difficile l'exercice de mémorisation de l'emplacement des aliments.
  RAPPEL : veiller toujours à bien faire correspondre les flèches de la table avec celles des chaises du plateau.
  Puis le tour passe au joueur suivant.

- **Si le contenu de l'assiette aliment, cachée sous la cloche, ne contient pas un aliment qui correspond à celui d'une des cartes aliments que le joueur a devant lui**, il laisse en place l'assiette aliment qu'il recouvre avec la cloche. Et il n'oublie pas de piocher 1 nouvelle carte chaise pour remplacer celle qu'il vient d'utiliser de façon à toujours avoir 3 cartes chaises devant lui. Il termine son tour en faisant tourner la table d'un cran à droite ou à gauche, ce qui rend plus difficile l'exercice de mémorisation de l'emplacement des aliments.
  RAPPEL : veiller toujours à bien faire correspondre les flèches de la table avec celles des chaises du plateau.
  Puis le tour passe au joueur suivant.

- **Si le joueur a la possibilité de retourner plusieurs cloches**, et qu'il trouve plusieurs aliments correspondant à ses cartes aliments, il ne peut se débarrasser que d'UNE SEULE CARTE ALIMENT de son choix, à la fois. Il laisse en place les assiettes aliments qu'il recouvre de leur cloche. Et il n'oublie pas de piocher 2 ou 3 nouvelles cartes chaises pour remplacer celles qu'il vient d'utiliser de façon à toujours avoir 3 cartes chaises devant lui. Il termine son tour en faisant tourner la table d'un cran à droite ou à gauche, ce qui rend plus difficile l'exercice de mémorisation de l'emplacement des aliments.
  RAPPEL : veiller toujours à bien faire correspondre les flèches de la table avec celles des chaises du plateau.
  Puis le tour passe au joueur suivant.

Tirer de nouvelles cartes chaises

Les cartes chaises utilisées sont donc mises de côté, dans la pile de défausse. Le joueur tire de nouvelles cartes de façon à avoir toujours trois cartes devant lui. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, prendre la pile de défausse, mélanger les cartes et reconstituer une nouvelle pioche (face couleur de chaise cachée).

Le chat

Le chat est posé sur une des chaises autour de la table attendant en vain qu'on lui donne quelque chose à se mettre sous la dent !

- Si la flèche de la roulette désigne une chaise sur laquelle est assis le chat, le joueur doit passer son tour.

- Si un joueur **ne peut joueur aucune carte**, il peut :
  - soit déplacer le chat autour de la table sur la chaise de son choix,
  - soit changer une carte chaise, mais c'est au choix, il ne peut faire les deux.

Lorsqu'un joueur a déplacé le chat ou changé une de ses cartes chaises son tour prend fin et c'est au joueur suivant de jouer.

Le gagnant

Le joueur qui réussit le premier à se débarrasser de ses 3 cartes aliments gagne la partie !