

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE JEU DU CHAT

RÈGLE DU JEU

PREPARATION DU JEU :

La première fois que vous jouez :

- Détachez les cartes cache-cartes et placez-les dans la boîte, sur les cartes correspondantes.
- Détachez les pions et insérez chaque pion dans un support en plastique.
- Détachez les languettes. Retirez les encoches situées sur les côtés du plateau et retirez les petites cales en carton. Insérez les languettes dans le sens de votre choix.

CE JEU COMPREND :

- 1 plateau avec 7 languettes recto verso ;
- 6 pions ;
- 1 dé ;
- 330 cartes recto verso : 50 Mime, 50 Dessine, 50 Citation, 50 Surprise, 50 Jeu de mot, 50 Observation, 30 Roger ;
- 1 sablier ;
- 1 bloc-notes ;
- 1 règle du jeu.

NOMBRE ET ÂGE DES JOUEURS :

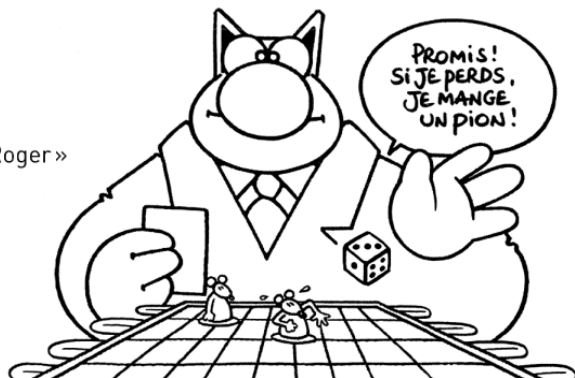
De 2 à 6 joueurs, adultes et enfants à partir de 12 ans.

DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE :

35 minutes.

BUT DU JEU :

Atteindre le premier la case « Chez Roger »
et répondre correctement
à l'ultime question.



DÉROULEMENT DU JEU

- Chacun choisit un pion et le pose sur la case Départ.
- Le joueur le plus jeune commence.

Avant de lancer le dé, chaque joueur doit obligatoirement tirer ou pousser d'un cran une languette de son choix (s'il oublie de le faire, il devra soustraire 1 du nombre indiqué par le dé). Puis il lance le dé pour avancer.

1. Si le joueur tombe sur une case illustrée, il pioche la carte correspondante et fait ce qui est indiqué.

S'il réussit l'épreuve, il effectue le déplacement indiqué en vert sur le haut de la carte. S'il se retrouve sur une case Languette, il fait ce qu'elle indique jusqu'à ce qu'il tombe sur une case illustrée, sur laquelle il s'arrête.

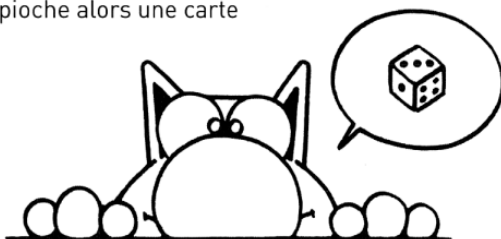
Puis, c'est au joueur suivant.

S'il échoue, il effectue le déplacement indiqué en rouge sur le haut de la carte. S'il se retrouve sur une case Languette, il fait ce qu'elle indique jusqu'à ce qu'il tombe sur une case illustrée, sur laquelle il s'arrête.

Puis, c'est au joueur suivant.

- Pour les épreuves **Mime** ou **Dessine**, le joueur qui a trouvé la bonne réponse avance également son pion du nombre de cases indiqué en vert sur le haut de la carte.
- En cas de litige sur une réponse, c'est la majorité qui l'emporte.

2. Si le joueur tombe sur une case Languette, il fait ce qu'elle indique. S'il se retrouve à nouveau sur une case Languette, il recommence jusqu'à ce qu'il tombe sur une case illustrée. Il pioche alors une carte correspondante et joue comme indiqué au paragraphe 1.



COMPOSITION DU JEU

LE PLATEAU :

- LANGUETTES

Il y a 7 languettes, imprimées recto verso et glissées dans les fentes du plateau (on peut en changer l'ordre en début de chaque partie). Avant le départ, elles doivent être alignées. Sur les languettes figurent des consignes.

À chaque début de tour, avant de lancer son dé, le joueur doit obligatoirement pousser ou tirer d'un cran la languette de son choix. S'il oublie, il doit soustraire 1 du nombre de cases indiqué par le dé. Quand un joueur commence à pousser ou à tirer une languette, il ne peut pas en changer.

- LES CASES LANGUETTES donnent une indication de déplacement.

On ne peut pas stationner sur ces cases.

- LES CASES ILLUSTRÉES donnent un défi à relever.

Il y a 6 sortes de défi, correspondant à 6 catégories de cartes.

LES CARTES :

C'est le voisin de droite qui lit au joueur la consigne des cartes Citation, Surprise et Observation :

• CITATION

Le joueur doit donner la bonne réponse avant la fin du sablier (la réponse est au dos de la carte).

• SURPRISE

Le joueur doit effectuer correctement l'action indiquée avant la fin du sablier.

• OBSERVATION

Le joueur doit regarder le dessin de la carte pendant le temps du sablier puis la reposer. Il doit ensuite répondre à une question qui porte sur un détail du dessin.

C'est le joueur lui-même qui lit la consigne des cartes Mime, Dessine et Jeu de mots :

- **MIME**

Le joueur doit faire deviner avant la fin du sablier le mot indiqué sur la carte en le mimant aux autres.

- **DESSINE**

Le joueur doit faire deviner avant la fin du sablier le mot indiqué sur la carte en le dessinant aux autres.

- **JEU DE MOTS (DE RAT, DE CERF OU DE CON)**

Le joueur observe la carte pendant le temps du sablier. Aidé par un indice qui figure sur la carte, il doit trouver, en rapport avec le dessin, un jeu de mots qui contient la syllabe «rat», «con» ou «cerf» (la réponse est au dos de la carte).

En haut de chaque carte figure un chiffre négatif rouge et un chiffre positif vert.

Si le joueur réussit l'épreuve, il avance du nombre de points indiqué en vert.

S'il échoue, il recule du nombre de points indiqué en rouge.

La 7^e catégorie de cartes, les cartes **Roger**, sont destinées au joueur qui arrive sur la case Arrivée. Pour gagner, le joueur doit donner la bonne réponse avant la fin du sablier (la réponse est au dos de la carte).

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse la case Arrivée, il doit répondre à la question d'une carte Roger. S'il réussit, il gagne la partie. S'il échoue, il recule du nombre de points indiqué en rouge sur la carte.

