

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



Wie Hunt und Katz !

Comme chien et chat !

Un jeu de Chris Baylis pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.
© 2002 Goldsieber Spiele

Principe du jeu

Les joueurs doivent nourrir des chiens et des chats. Pour cela, ils donnent de la nourriture aux animaux. Tandis que les chiens préfèrent les os, les chats préfèrent de beaucoup le poisson. Les joueurs donnent évidemment leur nourriture préférée à leurs propres "animaux favoris" et la nourriture inappropriée aux animaux des autres joueurs. La partie prend fin quand tous les animaux ont eu à manger. Le joueur dont les animaux favoris ont alors reçu la meilleure nourriture, gagne la partie.

Contenu

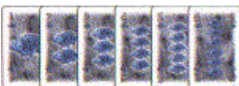
18 cartes d'animaux
(9 chiens et 9 chats) :



18 cartes d'action
(9 différentes, chacune en 2 exemplaires) :



54 cartes de nourriture, avec les valeurs :
1 os ou poisson (4 cartes),
2 os ou poissons (5 cartes),
3 os ou poissons (6 cartes),
4 os ou poissons (5 cartes),
5 os ou poissons (4 cartes),
6 os ou poissons (3 cartes) :



36 pions
(6 de chacune des 6 couleurs) :



1 règle.

Préparation

- Séparez les cartes d'animaux et les cartes d'action. Le dos des cartes est distinct. Chaque série est battue face cachée.
- Tirez du paquet d'animaux un nombre de cartes égal au double du nombre de joueurs. Disposez ces cartes faces visibles en deux colonnes verticales au milieu de la table.
- Mélangez bien les cartes de nourriture. Placez le paquet en une pile face cachée au dessus des deux colonnes de cartes d'animaux.

Une partie à 3 joueurs pourrait ressembler à ceci :



- Chaque joueur reçoit 3 cartes d'action faces cachées qu'il prend en main et peut regarder.
- Les cartes d'action et d'animaux inutilisées ne serviront plus pour cette partie et sont remises dans la boîte.
- Chaque joueur reçoit les 6 pions d'une couleur. Il place les pions bien visibles devant lui. Si moins de 6 joueurs participent, les pions des couleurs inutilisées sont remis dans la boîte.
- Préparez un papier et un crayon pour la marque. Les joueurs décident qui commence.

Déroulement de la partie

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur doit placer d'abord un de ses pions. Les joueurs désignent ainsi leurs animaux favoris, qui leur rapporteront des points, ou leur en feront perdre. Puis, le joueur doit effectuer une phase de carte. Après la phase de carte, le tour du joueur est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Placer un pion

Si un joueur possède encore un ou plusieurs pions dans son stock et que des emplacements sont encore disponibles, il doit placer au début de son tour un pion sur une carte d'animal. Les pions sont placés sur les cases carrées prévues en haut des cartes d'animaux. Le nombre de pions qu'on peut poser sur une carte d'animal est égal au nombre de cases carrées sur cette carte.



Exemple : Sur cette carte qui comporte deux cases, on peut poser jusqu'à deux pions.

En plaçant un pion, il faut respecter deux règles :

1. Une case doit être encore libre sur la carte d'animal. Si toutes les cases d'un animal sont déjà occupées, aucun pion ne peut y être posé. Selon le hasard des distributions en début de partie, il se peut qu'un joueur possède encore des pions dans son stock, alors que toutes les cases des cartes animaux sont déjà occupées. Il ne peut alors plus placer de pion.
2. L'animal ne doit pas être **rassasié** !

Animaux rassasiés

Un animal est **rassasié**, lorsqu'une cinquième carte de nourriture a été placée en face de l'animal. Pour signaler qu'un animal est rassasié, on décale les cartes de nourriture sur le dessin de l'animal, de telle sorte qu'on puisse toujours reconnaître les différentes cartes de nourriture.

Lorsqu'un animal est rassasié, il n'est plus modifiable jusqu'à la fin de la partie et l'évaluation finale :

- Aucun pion ne peut être ajouté sur des animaux rassasiés.
- Aucune carte d'action ne peut être appliquée sur un animal rassasié et on ne peut plus lui ajouter de cartes de nourriture ! On ne peut pas non plus utiliser de carte d'action pour modifier ses cartes de nourriture ou ses marqueurs.

Phase de carte

Pendant cette phase, deux actions sont possibles. Le joueur doit choisir l'une de ces deux actions :

A. Nourrir un animal

ou

B. Jouer une carte d'action

A. Nourrir un animal

Poser une carte de nourriture



Le joueur retourne la carte supérieure de la pile des cartes de nourriture et l'attribue à un animal qui n'est pas encore rassasié. On peut ainsi nourrir un chien ou un chat aussi bien avec du poisson qu'avec des os.

Poser une autre carte de nourriture

Puis, le joueur peut décider de continuer à mettre d'autres cartes de nourriture en face du même animal, pour continuer à le nourrir. Il retourne alors une nouvelle carte, qu'il doit la mettre en face de l'animal, que cette carte lui convienne ou non. Il ne peut pas l'attribuer à un autre animal.

Attention : Un animal ne peut jamais être rassasié suite à la pose d'une série de cartes. La pose d'une série de cartes ne peut dépasser la quatrième carte en face d'un animal, après quoi le joueur est tenu de s'arrêter.

La cinquième carte, qui rassasie définitivement l'animal, ne peut être le fait que de la pose d'une seule carte par un joueur qui n'en pose aucune autre lors de son tour. Il s'agit donc de sa première et dernière carte à ce tour.

B. Jouer une carte action



Le joueur choisit une des cartes d'action qu'il a en main et effectue l'action décrite sur celle-ci. Les cartes d'action permettent d'enlever ou d'échanger entre deux cartes d'animaux, soit des pions déjà posés, soit des cartes de nourriture.

L'explication détaillée des cartes d'action se trouve en fin de règle.

Après que l'action de la carte ait été effectuée, la carte est défaussée. Le joueur ne reçoit aucune nouvelle carte. Si un joueur n'a plus de carte d'action en main, il ne peut plus choisir que l'action "Nourrir un animal".

Fin de la partie et évaluation

La partie prend fin lorsque l'avant-dernier animal est rassasié. La partie prend également fin si la dernière carte de nourriture de la pioche est retournée et attribuée à un animal.

Les cartes de nourriture sont comptées pour chaque animal selon son espèce, afin de déterminer la valeur de chaque animal. Il n'est pas important que l'animal soit rassasié ou non.

Chiens :



Toutes les cartes d'os apportent la valeur indiquée en positif.

Toutes les cartes de poisson décomptent la valeur indiquée en négatif.

Chats :



Toutes les cartes de poisson apportent la valeur indiquée en positif.

Toutes les cartes d'os décomptent la valeur indiquée en négatif.

Il est ainsi possible que la valeur d'un animal devienne négative !

Chaque pion fait gagner ou perdre à son propriétaire le nombre de points de nourriture gagné ou perdu par l'animal sur lequel il se trouve. Chaque joueur additionne ensuite tous les points de ses pions. Le joueur avec le total le plus élevé gagne la partie.

Exemple : Clarence a été nourri avec 5 poissons (+ 5 points) et 7 os (-7 points). Sa valeur est donc de -2 points. Comme le joueur rouge a placé 2 pions sur Clarence, il reçoit -4 points. Le joueur jaune, qui a un seul pion, reçoit -2 points.



Précisions

Animaux rassasiés

Un animal n'est rassasié que si 5 cartes de nourriture lui sont accolées. Le nombre de cases de la carte occupé par des pions, n'a aucune influence, pour déterminer si l'animal est rassasié ou non.

Pions

Si un joueur possède encore un pion et qu'il reste de la place pour en poser, il doit le faire, même si cela représente pour lui un désavantage. Un joueur qui n'avait plus de pions et en reçoit par l'effet d'une carte d'action devra placer ce pion lorsque son tour viendra, s'il reste encore de la place pour en poser.

Si le nombre de cases d'une carte d'animal le permet, plusieurs pions d'une même couleur peuvent se trouver sur une même carte.

Phase de carte

Des cartes de nourriture peuvent être ajoutées à chaque animal qui n'est pas encore rassasié. Le fait que cet animal possède ou non un marqueur à la couleur du joueur n'a aucune importance pour déterminer s'il est ou non rassasié.

L'auteur : Chris Baylis vit à l'Est de l'Angleterre, et les jeux ont toujours été sa passion. Ainsi, ce n'est pas par hasard qu'il a fondé sa revue « Games Gazette ». Pour passer du statut de joueur à celui d'auteur de jeux, les nombreuses parties effectuées avec son groupe de joueurs l'ont aidé. Même si "Comme chien et chat !" n'est que son deuxième jeu édité en Allemagne, Chris Baylis a déjà de nombreux autres jeux dans ses tiroirs.

Illustrations : Franz Vohwinkel

© 2002 Smba Toys
Goldsieber Spiele, Werksfr 1,
D-90765 Fürth
Alle Rechte vorbehalten.
Made In Germany

Explication des cartes d'action



Enlevez une carte d'os ou une carte de poisson de votre choix en face d'un animal. La carte est remise face cachée sous la pioche des cartes de nourriture.



Echangez toutes les cartes de nourriture d'un chien avec celles d'un chat.



Echangez de place une carte de poisson de votre choix avec une carte d'os de votre choix.



Echangez toutes les cartes de nourriture de deux animaux de la même espèce, donc de deux chiens ou de deux chats.



Echangez de place deux cartes de nourriture de votre choix.



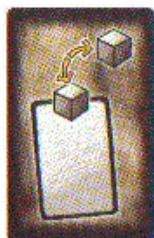
Echangez toutes les cartes de nourriture de deux animaux de votre choix.



Echangez deux marqueurs de votre choix sur des animaux de votre choix.



Enlevez d'une carte un marqueur de votre choix et rendez-le à son propriétaire.



Enlevez d'une carte un marqueur de votre choix et rendez-le à son propriétaire. Placez ensuite un marqueur de votre stock sur la case ainsi libérée. Cette carte ne peut être jouée que si vous avez encore au moins un marqueur en stock.