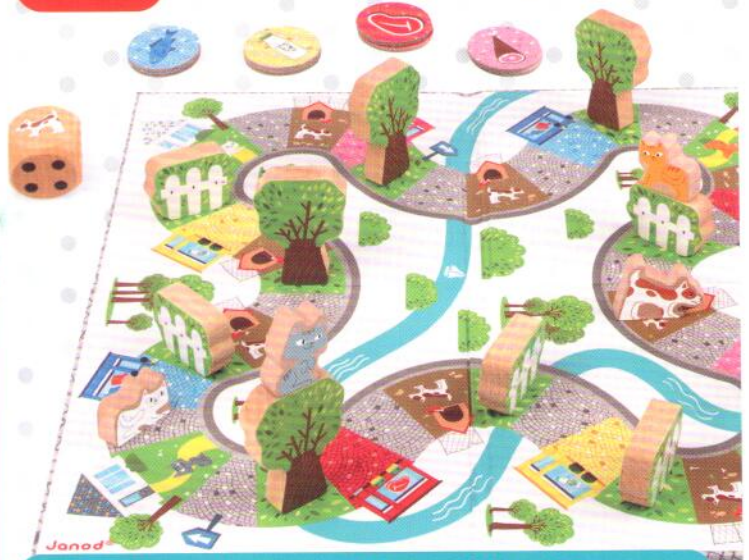




JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
© 2016
www.janod.com






Chat Perché



Règles du Jeu • Rules of the Game
Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

CHAT PERCHÉ

Jeu de parcours

 De 6 à 12 ans
 De 2 à 4 joueurs
 30 minutes

Contenu : - plateau de jeu - 1 dé
- 4 pions chats - 5 haies
- 1 pion chien - 5 arbres
- 16 pions aliments (4 viandes, 4 poissons, 4 jambons et 4 bouteilles de lait)

Les chats charardeurs du quartier sont de sortie. Leur but : rapporter de quoi manger chez eux. Mais attention, le chien rôde. A tout moment, il peut leur courir après et leur voler leur repas.

• Jeu idéal pour :

- Stimuler la concentration et la motricité fine
- Apprendre à compter
- Assimiler plusieurs règles

• Préparation du jeu :

Sur le plateau, poser les arbres et les haies sur les cases vertes. Poser les chats sur leur maison respective. Poser les pions aliments à côté du plateau.

• Déroulement du jeu :

- A.** Chaque joueur choisit son chat. Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Les pions (chats et chien) se déplacent eux aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.
- B.** Le joueur qui a le mieux imité le chat commence. Il laisse tomber le chien au milieu du plateau. Placer le chien sur la case, avec une niche, la plus proche de sa truffe.

C. Il lance ensuite le dé : la partie commence.

- Le dé :**
- Face 1, 2, 3 ou 4 : le chat avance d'autant de cases.
 - Face « Haies + arbre » : le chat avance jusqu'à la haie ou l'arbre le plus proche
 - Face chien, le chien avance jusqu'à la niche suivante.



Les cases :

- **Maison :** chaque chat a sa maison. C'est la case de départ et d'arrivée. Il faut tomber pile dessus, sinon, il faut reculer. Les autres chats peuvent s'arrêter sur une case maison en cours de partie.

- **Boutiques :** 2 charcuteries, 2 boucheries, 2 fromageries, 2 poissonneries. Lorsqu'un chat arrive sur cette case il prend la nourriture correspondante (le jambon à la charcuterie, la viande à la boucherie, le lait à la fromagerie et le poisson à la poissonnerie.)

L'aliment est posé devant le joueur.



Le chien : lorsque le dé l'indique, le chien se déplace jusqu'à la niche suivante.

• S'il croise sur son passage un chat, il le fait fuir et celui-ci recule jusqu'à sa maison. Si le chat a un aliment en sa possession, il peut rester à sa place mais le chien lui vole sa nourriture (1 pièce).

• S'il croise un chat sur une case avec une haie ou un arbre (case verte), le chat est perché et donc hors de portée du chien. Il ne recule pas et ne lui donne pas de nourriture. Le jeu continue.

• Si un chat s'arrête sur une niche et que le chien n'y est pas, il ne se passe rien... mais s'il y est, il devra reculer jusqu'à sa maison ou lui donner sa nourriture (1 pièce).



D. Le premier chat de retour chez lui avec de la nourriture a gagné !