

RÈGLE DU JEU

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 12 pions Chat noir
- 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

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

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 tronç de l'arbre. Le joueur qui en possède le plus a gagné.

L'auteur aimerait remercier d'une douce parole toutes les joueuses et joueurs ayant tenté de sauver leurs chats dans l'arbre : Sabrina et Aurélien Telesforo, Guillaume Angoustures, Chady Morelli, Olivier Grassini, Xavier Blanvillain, Nicolas Bernheim, Olivier Lavand, Alexandra Coates, Stéphanie Martin, Alexandre Del Ben, Benoît Morellet... et pour tous ceux que j'ai oubliés, veuillez m'en excuser... et ajoutez votre nom ici

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 tronç 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

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

www.asmodee.com



OISEAU



CHAT NOIR



CHAT ROUX

SOLIDITÉ DES
BRANCHES
JAUNES

CHIENS

SOLIDITÉ DES
BRANCHES
ROUGES

CARTE JAUNE



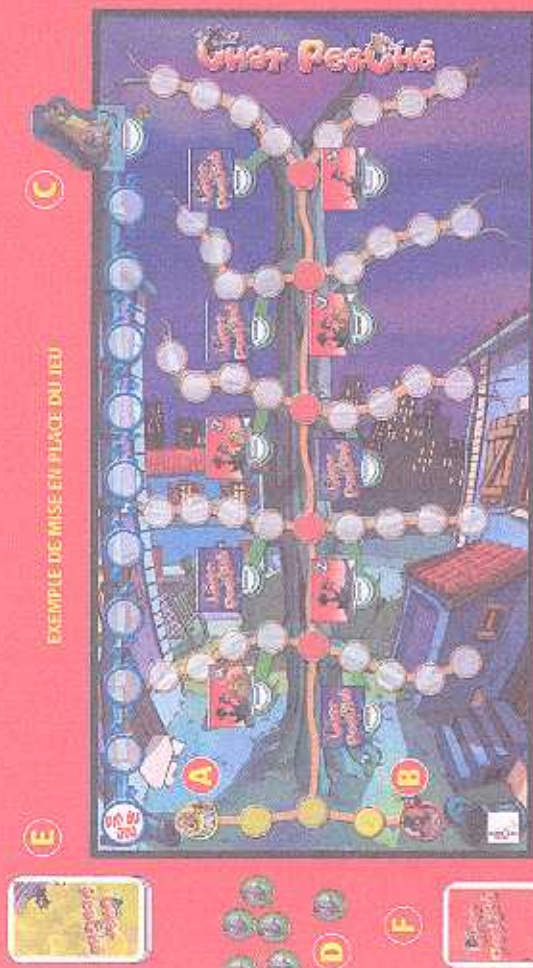
CARTE ROUGE



51, rue Tabuteau
BP 408
78534 Buc Cedex

ASMODEE
ÉDITIONS





Solidité jaunes. L'autre joueur fait de même avec les chats noirs, les chats 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.

DESORDRE DE CARTES

« Carte chiens 2 cases »

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



« Carte chiens 4 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 indiquée (ou moins).



« Carte chat noir + valeur »

Vous pouvez déplacer 1 chat noir du nombre de cases indiquée (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.

