



CHAT PERCHÉ

ASMODEE

2004

A PARTIR DE 8 ANS

2 JOUEURS

C.Boelinger

CHAT PERCHE est un jeu de tactique et de bluff sur le thème de "l'amitié" qui unit chiens et chats !



Le plateau représente un arbre avec 10 branches, 5 à gauche du tronc et 5 à droite. Chaque branche peut accueillir 4 animaux (chats ou oiseaux). Chaque joueur représente une race de chats: les roux ou les noirs. Au départ, chaque joueur donne aux 5 branches de son côté un coefficient de solidité (de 1 à 4) pour chaque branche (=nombre maximum d'animaux pouvant être supporté par la branche); ces coefficients sont inconnus de l'adversaire. Sur le côté du plateau, des molosses progressent sur une piste de 10 cases; le jeu se termine lorsque la dernière cases (le pied de l'arbre) est atteint.



A son tour, le joueur joue une carte et exécute son effet.

Celui-ci peut faire avancer 1 ou 2 chats d'un certain nombre de cases (progression sur le tronc puis les branches), faire poser un jeton oiseau sur une case de l'une des branches, faire

progresser l'avance des chiens, faire dégringoler un chat adverse au pied de l'arbre. Deux chats ne peuvent se trouver sur la même case.

La subtilité du jeu est que les cartes de chaque joueur sont identiques et qu'un joueur peut déplacer les chats adverses en tentant de les déplacer sur les branches les plus fragiles. Ainsi la tactique, mais aussi le bluff sont a rendez-vous.



Dès qu'une branche supporte plus d'animaux que permis, la branche cède; tous les animaux repartent du départ et la branche cassée n'est plus accessible pour le reste de la partie. La partie s'arrête lorsque les chiens arrivent sur la case finale parcours. Le joueur ayant le plus de chats perchés (sur le tronc et les branches) remporte la partie.