

## LE CHAT MAGICIEN

Un jeu communautaire pour 2 à 4 joueurs (à partir de 4 ans)

Mucki, un chat magicien habite dans sa maison ensorcelée. Quand il n'a rien d'autre à faire, il pratique son adresse. C'est ainsi qu'il a transformé peu à peu sa maison: les briques sont devenues de délicieux pains d'épices, les poutres sont en pâte d'amandes, et les fenêtres en sucre fondu. Même les montants de porte ont changé, depuis que notre chat magicien a réussi à faire des petits ours en boule de gomme. C'est avec un vif plaisir, que Mucki regarde les merveilleux biscuits en chocolat, qu'il a incrustés dans les murs.

Le jour, allongé confortablement sur la cheminée, Mucki, le chat magicien dort au soleil. Il est très fier de son pouvoir magique. Mucki est très friand, mais il n'aime pas partager. C'est pourquoi il ne veut pas que des petites souris ou des enfants curieux grignotent ses belles sucreries.

Si le bruit d'un grignotement le réveille, alors il s'étire, fait le dos rond et miaule: "miaou" et commence alors à se transformer en un chat bossu et furieux.

Le jeu est alors perdu, lorsque le chat magicien s'est complètement transformé. Mais d'ici là, il y a beaucoup de possibilités de gagner ce jeu, surtout si tous les joueurs s'aident. A la fin du jeu, il y a des biscuits enchantés pour tout le monde ou... pour personne!!!

Le but de ce jeu est de gagner, en s'aidant mutuellement, tous les biscuits (jetons), avant que le matou ne se transforme d'un chaton inoffensif et endormi en un défenseur coléreux de ses biscuits enchantés.

### Préparations du jeu

Chaque joueur reçoit une partie de la maison enchantée et pose dans chacun des 2 fenêtres 4 biscuits enchantés différents = jetons. Chacun des 4 biscuits a un autre dessin. Ces 4 jetons différents donnent une image.

On met au milieu des joueurs le carton carré, ayant les contours d'un chat endormi. Comme il est indiqué, on pose les cartes du puzzle, représentant le chat, avec le côté clair vers le haut. Ce qui donne l'image d'un beau chat.

Avant le premier jeu on retire les parties du puzzle, on jette le reste.

5

### Déroulement du jeu

1. On jette les dés à tour de rôle.

Si le dé tombe sur la face „biscuit”, le joueur prend d'une fenêtre de sa maison enchantée un jeton correspondant. Il peut aussi offrir son jet de dé à un autre joueur, qui peut s'en servir pour prendre un jeton correspondant de sa propre maison. On peut aussi laisser passer ce jet de dé.

2. Celui qui tombe sur la face „dé”, il peut rejouer ou renoncer à un nouveau jet.

3. Si le dé tombe sur la face „chat”, c'est alors que le matou magicien se réveille. Les joueurs font „miaou”.

Si un joueur, dont c'est le tour de jouer, a pris des biscuits d'une ou des deux fenêtres de telle sorte qu'un ou deux dessins dans les fenêtres sont incomplets, il doit remettre les biscuits déjà gagnés à leur place et en plus retourner une carte du puzzle représentant le chat endormi.

Si cependant il n'y a pas encore de biscuits grignotés ou si tous les 4 jetons sont déjà sortis des fenêtres, le chat n'a rien remarqué et se rendort tranquillement.

4. Si un joueur a pu avec prudence grignoter les biscuits et prendre tous les 4 jetons hors d'une fenêtre, sans que le chat miaule, il peut jouer un tour au matou en retournant une carte du puzzle qui était déjà retournée.

5. Le joueur qui a rassemblé tous les biscuits venant de sa maison, peut continuer à jouer et offre ses jets de dé à d'autres joueurs. Si le dé a la face „chat”, on peut crier: „miaou”, mais il ne se passe rien de plus. Le joueur peut donc sans aucun risque pour le groupe continuer à jouer.

### Fin du jeu

Le jeu est gagné pour tous les joueurs, quand tous les biscuits sont grignotés, avant que le matou ne s'est complètement transformé.

Le jeu est perdu pour tous les joueurs, si il reste des biscuits, alors que le chat endormi est devenu un matou coléreux. Tous les jetons gagnés doivent être remis dans leurs fenêtres.

### Autres possibilités de jouer

Le jeu devient bien plus difficile, si on se met d'accord pour que les deux fenêtres forment une unité et que, lors d'un jet de dé, la face „chat” sort, tous les jetons doivent être remis à leur place, même ceux d'une fenêtre qui était déjà vide.

Le jeu devient plus facile, si au début du jeu, on ne met que 3 jetons dans les fenêtres.

### Aide stratégique

Chaque joueur peut aider — sans que d'autres joueurs le forcent —. Mais il ne peut forcer lui-même un autre joueur d'accepter son aide. Chaque joueur décide lui-même, si il accepte l'aide proposée. Parfois il vaut mieux pour le groupe de joueurs, d'aider en premier un autre joueur ou bien d'éviter qu'un dessin de 4 (3) jetons ne soit pas dérangé.

Si un joueur n'accepte pas d'être aidé, il doit en dire la cause. Les autres joueurs discuteront alors de la meilleure solution.

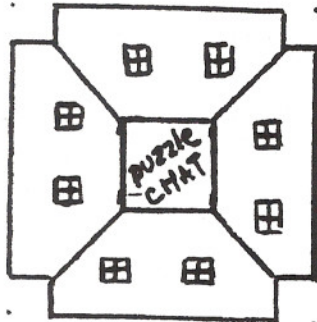
Au début du jeu surtout, il est certain que chaque joueur essaie en premier de grignoter ses propres biscuits. Les joueurs remarqueront bien vite, que cette voie prise ne sera pas couronnée de succès. Il est très important de faire remarquer au joueur, qu'une attitude coopérative apportera un succès commun plus rapide, au lieu de ne voir que son propre intérêt.

6

## LE CHAT MAGICIEN

### Préparation du jeu

Disposez sur une table les quatre murs de la maison avec au milieu le puzzle du chat endormi, comme sur le schéma ci-dessous :



Chaque mur de la maison possède deux fenêtres.

Chaque joueur reçoit un mur de la maison. Il pose dans chacune de ses deux fenêtres un assortiment de biscuits. Il aura donc sur chacune de ses fenêtres un biscuit coeur, un biscuit étoile, un biscuit fleur et un biscuit spirale.

Le puzzle chat a deux faces : une face claire - il est endormi  
une face noire - il est furieux.

Au début du jeu, le chat est tout-à-fait endormi ( il est donc sur la face claire ).

### déroulement du jeu

1. -
2. -
3. Le joueur qui obtient un chat sur son dé, doit rendre au chat tous les biscuits de ses fenêtres qui ne sont pas entièrement dégarnies. S'il lui reste par exemple 1 biscuit d'un côté et 2 de l'autre, il doit rendre au chat 3 biscuits pour le premier côté et 2 pour l'autre.  
Si cependant le joueur est déjà parvenu à vider entièrement une fenêtre, il ne doit rien rendre au chat pour cette fenêtre.
4. Quand un joueur est parvenu à dégarnir complètement une fenêtre, il peut ré-endormir une des pièces du chat.
5. -

### fin du jeu

... transformé en chat furieux. ( fin du premier paragraphe )

Pour tout autre renseignement, CASSE-NOISETTES  
av. de Fré 204  
tel. 02/374.86.63 1180 Bruxelles