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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









alors ses trois cartes et pose sa carte « territoire » à la place. Mais

il ne touche pas aux cartes

adverses. Ce territoire lui appartient tant que personne d'autre ne le gagne selon les mêmes règles (auquel cas il

devra reprendre en main sa carte « territoire »).

 Si un joueur revient s'asseoir devant son propre territoire, il ne fait rien.

> • Le joueur qui s'est assis face à la carte « leader » devient le leader

pour le prochain tour de jeu. Avant cela, il doit déplacer la carte « leader » devant n'importe quelle autre chaise.

ATTENTION:

Dans l'hypothèse où le leader du tour s'assied à nouveau face à la carte « leader », il doit transmettre la carte « leader » à son voisin de droite qui devient le prochain leader.



FIN DU JEU

Si, à la fin d'un tour, un joueur possède 2 territoires, il remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant placé des cartes devant le moins de chaises l'emporte.





Un jeu de **LOIC LAMY** - Illustré par **STIVO**De 4 à 8 joueurs - À partir de 6 ans

MATERIEL

- 1 carte « leader »
- 3 cartes « crache », 3 cartes « griffe », 3 cartes « frotte » et 1 carte « territoire » dans chacune des 8 couleurs
- 1 règle du jeu











BUT DU JEU

Sur un principe proche
des chaises musicales, les
participants jouent le rôle de
chats qui se bataillent pour
agrandir leur territoire. Le
vainqueur sera le premier
joueur à contrôler 2 territoires.

PREPARATION

Placez autour de la table de jeu autant de chaises que de joueurs, moins une.

Puis, faites choisir aux joueurs une couleur de

cartes et donnez-leur les 10 cartes correspondantes.

Placez au hasard la carte « leader » face à une chaise, sur la table.

Enfin, tirez au sort le joueur qui sera le premier à avoir le rôle de leader.

LE JEU

Une partie consiste en une succession de phases « mouvement » et « marquage », jusqu'à ce que l'un des joueurs possède 2 territoires.

Mouvement

Au top départ, les joueurs se lèvent et se déplacent librement autour de la table.

Il est cependant interdit:

- de passer entre les chaises et la table (il faut passer derrière les chaises);
- de rester immobile (mais on peut varier sa vitesse et faire demi-tour).

Quand il le souhaite, le leader crie « crache », « griffe » ou « frotte ». Chacun doit alors essayer de s'asseoir à une place.

Le leader est pour ce tour l'arbitre qui réglera tout litige (y compris s'il est concerné!).

Marquage

Chaque joueur assis prend dans sa main une carte correspondant au mot annoncé par le leader et la pose face à sa chaise. Malheureusement pour lui, le joueur debout ne fait rien...

- Si un joueur a déjà à cette place une carte de sa couleur correspondant au mot annoncé, il ne fait rien.
- Si un joueur n'a plus dans sa main le type de carte qu'il doit jouer (frotte, griffe ou crache), il déplace alors face à sa chaise l'une des trois cartes correspondantes déjà posées.
- Si face à sa chaise, un joueur obtient la combinaison d'une carte de chaque type (frotte/ griffe/crache) de sa couleur, il gagne le territoire: il reprend