

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.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le gagnant est celui qui a "rhabillé" ses 5 chats le premier.

Règle du jeu n°4. Jeu d'observation et de réflexes.

Préparation

Pour ce jeu on n'utilise que les 25 cartes "chat".

On forme un carré avec 9 cartes (3 x 3). Le reste des cartes est conservé à côté.

Objectif

Le but du jeu consiste à obtenir un maximum de paires de "chat" n'ayant rien en commun.

Exemple :

Un chat sans chapeau, avec une veste rouge, des bottes bleues, un gilet violet, un pantalon vert avec un chat à chapeau jaune, veste verte, bottes jaunes, gilet rouge.

Déroulement

Les joueurs jouent simultanément. Ils observent les cartes le plus rapidement possible pour créer des paires.

On remplace les cartes au fur et à mesure que les paires sont constituées.

Le gagnant est le joueur qui a obtenu le plus de cartes.

Pour toute informations ou réclamations, écrire à :

SENTOSPHERE

59 boulevard du Général M. Valin - 75015 PARIS
sentosphere@online.fr - www.sentosphere.online.fr

Création : Véronique Debroise - Illustrations : Ludovic Sanson

© Copyright 2001 V. Debroise.
Droits réservés pour tous pays.

Philibert

Le chat tête en l'air

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Âge : recommandé pour les enfants de 3 à 6 ans.

Durée d'une partie : 10 mn maximum.

Contenu du coffret :

- 50 cartes dont :
 - 25 cartes de Philibert.
 - 25 cartes avec la garde-robe de Philibert.
- 4 règles du jeu.



Concept :

Philibert est un chat excentrique. Pour être élégant, il croit devoir toujours porter toutes les couleurs de son somptueux chapeau à plumes : rouge, vert, violet, bleu et jaune.

Malheureusement, Philibert est très tête en l'air et oublie toujours l'un de ses vêtements. Aussi, pour éviter que les souris ne se moquent de lui, aidez-le à retrouver le vêtement qu'il a oublié.



Règle du jeu n°1. Jeu d'observation et d'association.

Préparation

Étaler les 25 cartes "vêtement", face visible, sur la table du jeu en formant un carré (5 x 5). Décaler les cartes du centre pour mettre le paquet de cartes "chat" face retournée. Tous les joueurs se placent autour de ce plan de jeu.

Objectif

Obtenir le plus grand nombre de paires constituées par un chat et le vêtement qu'il a oublié.

Déroulement

On retourne la carte supérieure de la pile de "chat" : le joueur qui identifie le plus rapidement le vêtement qui manque à ce chat remporte la paire.

Bien entendu, il faut non seulement trouver le vêtement manquant, mais le trouver dans la bonne couleur : Philibert doit toujours avoir un élément violet, un jaune, un rouge, un bleu et un vert.

Lorsque toutes les cartes ont été associées, la partie est finie.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.

Règle du jeu n°2. Variante un peu plus difficile.

Préparation

Étaler les 25 cartes "chat" en formant un carré (5x5). Placer au centre le paquet de cartes avec les vêtements, face cachée. Tous les joueurs se placent autour de ce plan de jeu.



Objectif

Obtenir le plus grand nombre de paires constituées par un chat et le vêtement qu'il a oublié.

Déroulement

On retourne la carte supérieure de la pile de "vêtement" : le joueur qui identifie le plus rapidement le chat à qui il manque ce vêtement gagne la paire.

Bien entendu il faut trouver le vêtement manquant dans la bonne couleur comme dans la règle précédente. Lorsque toutes les cartes ont été associées, la partie est finie.

Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.

Règle du jeu n°3. Jeu de mémoire.

Préparation

Chaque joueur reçoit 5 cartes de "chat" qu'il place devant lui, face visible. Les 25 cartes de "vêtement" sont disposées en carré (5 x 5), face cachée.

Objectif

Associer les vêtements manquants à ses 5 chats pour les "rhabiller".



Déroulement

Le premier joueur doit annoncer le vêtement qu'il recherche pour un chat se trouvant devant lui. Par exemple, il annonce " je recherche le chapeau vert ". Il va retourner une carte qu'il regarde secrètement. Si ce n'est pas un chapeau vert, il mémorisera cette carte qui pourra éventuellement lui servir lors d'un prochain tour.

A chaque fois qu'un joueur "rhabille" un chat, il a le droit de rejouer.