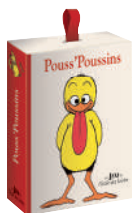


Retrouvez dans la même collection :



Dès 5 ans
2 joueurs et +



Dès 3 ans
De 2 à 4 joueurs



Dès 5 ans
2 joueurs et +



Dès 4 ans
2 joueurs et +

playBac



l'école des loisirs

© Illustrations de Véronique Deiss



Le chat assassin à la chasse

D'après l'univers d'Anne Fine
et de Véronique Deiss



De 5 à 105 ans
À partir de 2 joueurs

Contenu du jeu :

- 40 cartes
- 3 dés

But du jeu :

Être le premier à reconstituer la saynète du « chat assassin à la chasse » composée de 4 cartes (numérotées de 1 à 4).

Déroulement du jeu :

Le joueur qui imite le mieux le miaulement du chat commence la partie.

Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence. Il lance les deux dés autant de fois qu'il le souhaite. Le but est d'obtenir le plus grand score possible, en additionnant le score des deux dés de tous les jets réalisés par le joueur.

Il prend le risque à chaque lancer de tomber sur une (ou deux) « face Ellie » qui annule ses précédents lancers et l'élimine de la manche.

C'est ensuite au joueur de gauche de lancer les dés pour obtenir un score supérieur.

Quand tous les joueurs ont lancé les dés, celui qui a obtenu le plus grand score gagne la manche. Il pioche alors une carte et relance les dés.



À chaque fois qu'un joueur fait un double, il gagne une carte qu'il prend dans la pioche. Il conserve cette carte même s'il est éliminé par la suite.

Si un joueur fait un double « face Ellie », il doit rendre une carte parmi celles qu'il a gagnées.

Si tous les joueurs tombent sur une « face Ellie », il n'y a aucun gagnant. Le joueur qui avait débuté la manche entame la suivante.

Les cartes « chat assassin à la chasse »

Elles sont numérotées de 1 à 4 et constituent la saynète du « chat assassin à la chasse ».

Le premier joueur qui obtient les 4 cartes différentes gagne la partie.

À noter : avoir plusieurs fois une même carte ne permet pas de remplacer une carte manquante, mais sera utile lorsqu'il s'agira de rendre ou de donner une carte (en cas de double « face Ellie » par exemple).

La carte « Pendant ce temps-là... »

Elle n'appartient pas à la saynète du « chat assassin à la chasse ». En plus d'être jolie et décorative, elle est utile lorsqu'il s'agit de rendre ou donner une carte.



Les cartes spéciales

Les joueurs peuvent les garder secrètes et les jouer à tout moment.

Elles ne peuvent être utilisées qu'une fois et sont ensuite remises dans la pioche.

« **Vole une carte à qui tu veux** » / « **Vole une carte à ton voisin de droite** » / « **Vole une carte à ton voisin de gauche** »



Elles permettent de prendre une carte, quelle qu'elle soit, au joueur indiqué.

« Pioche 2 cartes en plus » / « Pioche 3 cartes en plus »



Elles permettent de piocher immédiatement deux ou trois cartes en plus.

« Dé supplémentaire »



Elle permet d'ajouter, seulement pour le joueur concerné, le troisième dé (celui qui n'a pas de « face Ellie ») pour chaque lancer d'une manche. Lors des lancers à trois dés, faire un triple permet de piocher deux cartes.

« Stop ! »



Elle permet de stopper un joueur dans ses lancers de dés. Dès qu'elle est posée, le score du joueur visé est bloqué en l'état et il arrête de jouer. C'est à son voisin de gauche de jouer.

« Gain annulé ! »



Elle doit être jouée lorsqu'un joueur s'apprête à piocher et à gagner. Elle l'empêche alors de prendre une carte.

À noter : à tout moment, les joueurs peuvent échanger des cartes entre eux : 1 carte contre 1 autre, 1 carte contre 2 cartes, cartes « chat assassin à la chasse » et cartes spéciales : tout est possible !