



Chat Perché



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

CHAT PERCHÉ

Jeux de parcours



De 6 à 12 ans



De 2 à 4 joueurs



30 minutes

Contenu : - plateau de jeu - 1 dé
 - 4 pions chats - 5 haies
 - 1 pion chien - 5 arbres
 - 16 pions aliments (4 viandes, 4 poissons, 4 jambons et 4 bouteilles de lait)

Les chats charpardeurs du quartier sont de sortie. Leur but : rapporter de quoi manger chez eux. Mais attention, le chien rôde. A tout moment, il peut leur courir après et leur voler leur repas.

• Jeux idéal pour :

- Stimuler la concentration et la motricité fine
- Apprendre à compter
- Assimiler plusieurs règles

• Préparation du jeu :

Sur le plateau, poser les arbres et les haies sur les cases vertes. Poser les chats sur leur maison respective. Poser les pions aliments à côté du plateau.

• Déroulement du jeu :

A. Chaque joueur choisit son chat. Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Les pions (chats et chien) se déplacent eux aussi dans le sens des aiguilles d'une montre.

B. Le joueur qui a le mieux imité le chat commence. Il laisse tomber le pion au milieu du plateau. Placer le pion sur la case, avec une niche, la plus proche de sa truffe.

C. Il lance ensuite le dé : la partie commence.

Le dé : • Face 1, 2, 3 ou 4 : le chat avance d'autant de cases.

- Face « Haies + arbre » : le chat avance jusqu'à la haie ou l'arbre le plus proche
- Face chien, le chien avance jusqu'à la niche suivante.



Les cases :

- **Maison :** chaque chat a sa maison. C'est la case de départ et d'arrivée. Il faut tomber pile dessus, sinon, il faut reculer. Les autres chats peuvent s'arrêter sur une case maison en cours de partie.

- **Boutiques :** 2 charcuteries, 2 boucheries, 2 fromageries, 2 poissonneries. Lorsqu'un chat arrive sur cette case il prend la nourriture correspondante (le jambon à la charcuterie, la viande à la boucherie, le lait à la fromagerie et le poisson à la poissonnerie.)

L'aliment est posé devant le joueur.



Le chien : lorsque le dé l'indique, le chien se déplace jusqu'à la niche suivante.

• S'il croise sur son passage un chat, il le fait fuir et celui-ci recule jusqu'à sa maison. Si le chat a un aliment en sa possession, il peut rester à sa place mais le chien lui vole sa nourriture (1 pièce).

• S'il croise un chat sur une case avec une haie ou un arbre (case verte), le chat est perché et donc hors de portée du chien. Il ne recule pas et ne lui donne pas de nourriture. Le jeu continue.

• Si un chat s'arrête sur une niche et que le chien n'y est pas, il ne se passe rien... mais s'il y est, il devra reculer jusqu'à sa maison ou lui donner sa nourriture (1 pièce).



D. Le premier chat de retour chez lui avec de la nourriture a gagné !

CHAT PERCHÉ

Racing board game



6-12 years

▲▲▲▲ 2 to 4 players

🕒 30 minutes

Contents:

| | |
|---|------------|
| - game board | - 1 dice |
| - 4 cat tokens | - 5 bushes |
| - 1 dog token | - 5 trees |
| - 16 food tokens (4 pieces of meat, 4 fish, 4 hams and 4 bottles of milk) | |

The neighbourhood's pilfering cats are out on the prowl. Their goal is to bring some food back home. But beware, the dog is also roaming the streets. At any time, he could run after them and steal their meal.

• Ideal game for:

- Boost concentration and develop fine motor skills
- Learn how to count
- Learn how to play games that use several rules

• Game set-up:

Place the trees and bushes on the game board's green spaces. Place each cat on its respective house. Place the food tokens next to the game board.

• Game rules:

A. Each player chooses his or her cat. The players each take turns, playing in clockwise order. The tokens (cats and dog) also move clockwise.

B. The player who does the best cat imitation plays first. He or she drops the dog in the middle of the game board. Place the dog on the space with a kennel that is closest to its snout.

C. The player then rolls the dice and the game begins.

The dice: • Faces 1, 2, 3 or 4: the cat advances the corresponding number of spaces.



- "Hedge + tree" face: the cat advances to the nearest hedge or tree.
- "Dog" face: the dog advances to the next kennel.



The spaces:

- **Houses:** each cat has its own house, which is both its start and destination space. The player's token must land on it directly. Otherwise, the player must back it up. The other cats may stop on a house space during the game.

- **Shop:** 2 delicatessens, 2 butcher's shops, 2 cheese shops, 2 fishmonger's shops. When a cat lands on a shop space, it takes the corresponding food item (ham at the delicatessen, meat at the butcher's shop, milk at the cheese shop and fish at the fishmonger's shop).

The food item is placed in front of the player.



The Dog: when the player rolls the "dog" dice face, the dog moves to the next kennel.

- If the dog bumps into a cat on its way to the kennel, the dog forces the cat to run away and return to its house. If the cat has a food item in its possession, the cat may stay in place, but the dog takes its food item (1 piece).

- If the dog bumps into a cat on a space with a hedge or tree (green space), the cat is perched and therefore out of the dog's reach. The cat does not back up and does not give up its food. Game play continues.

- If a cat lands on a kennel and the dog is not there, nothing happens, but if the dog is there, the cat must either back up to its house or give the dog some of its food (1 piece).



D. The first cat to return home with some food is declared the winner!

CHAT PERCHÉ

Wetlaufspiel



Von 6 bis 12 Jahren

2 bis 4 spieler

30 Minuten

Inhalt: - Spielbrett

- 4 Katzen

- 1 Hunde

- 16 Nahrungsmarken (4 Fleischstücke,

4 Fische, 4 Schinken und 4 Milchflaschen)

- 1 Würfel

- 5 Hecken

- 5 Bäume

Die diebischen Katzen des Viertels machen die Straßen unsicher. Ihr Ziel: etwas zum Fressen mit nach Hause zu bringen. Aber Vorsicht, der Hund streift auch umher. Er kann ihnen jederzeit nachlaufen und ihnen ihre Mahlzeit stehlen.

• Das Spiel ist ideal:

- zum Stimulieren der Konzentration und Feinmotorik
- zum Zählenlernen
- zum Verstehen und Befolgen mehrerer Regeln

• Spielvorbereitung:

Auf dem Spielbrett werden die Bäume und Büsche auf die grünen Felder gestellt. Die Katzen werden auf ihre entsprechenden Häuser gestellt. Die Nahrungsmarken werden neben das Brett gelegt.

• Spielablauf:

A. Jeder Spieler wählt seine Katze. Die Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn. Die Figuren (Katzen und Hund) werden auch im Uhrzeigersinn gesetzt.

B. Der Spieler, der am besten eine Katze nachahmen kann, darf beginnen. Er lässt den Hund in die Mitte des Spielbretts fallen. Der Hund wird dann auf das

Feld mit einer Hundehütte gesetzt, das seiner Schnauze am nächsten ist.

C. Dann würfelt der Spieler: Die Partie beginnt.

Der Würfel: • Seite 1, 2, 3 oder 4: Die Katze wird der gewürfelten Augenzahl entsprechend auf ein Feld gesetzt.



• Seite "Hecken + Baum": Die Katze wird bis zur nächsten Hecke oder zum nächsten Baum gesetzt.



• Seite "Hund": Der Hund rückt bis zur nächsten Hundehütte vor.

Die Felder:

- **Haus:** Jede Katze hat ihr Haus. Das ist ihr Start- und Zielfeld. Man muss genau darauf landen, sonst muss man zurückgehen. Die Katzen dürfen während der Partie auf dem Hausfeld anderer Katzen stehenbleiben.

- **Geschäfte:** 2 Fleischwarengeschäfte, 2 Metzgereien, 2 Käseläden, 2 Fischläden. Wenn eine Katze auf einem dieser Felder landet, schnappt sie sich die entsprechende Nahrung (Schinken im Fleischwarengeschäft, Fleisch in der Metzgerei, Milch im Käseladen und Fisch im Fischgeschäft).

Die Nahrung wird vor dem Spieler hingelegt.



Der Hund: Wenn der Hund gewürfelt wird, wird er auf die nächste Hundehütte gesetzt.

• Wenn unterwegs eine Katze seinen Weg kreuzt, wird sie vertrieben und kehrt zu ihrem Haus zurück. Wenn die Katze gerade etwas zum Fressen dabei hat, darf sie an ihrem Platz bleiben, aber der Hund stiehlt ihr die Nahrung (1 Stück).

• Wenn ihm eine Katze auf einem Feld mit einer Hecke oder einem Baum (grünes Feld) begegnet, kann die Katze sich dort verstecken und ist somit außer Reichweite des Hundes. Sie muss nicht zum Haus zurückkehren und behält ihre Nahrungsmittel. Das Spiel wird fortgesetzt.

• Wenn eine Katze auf einer Hundehütte landet, der Hund sich jedoch nicht dort aufhält, passiert nichts ... aber, wenn er dort ist, muss sie zu ihrem Haus zurückkehren oder ihm ihre Nahrung geben (1 Stück).



D. Die erste Katze, die zu Hause mit der Nahrung ankommt, hat gewonnen!

CHAT PERCHÉ

Parcoursspel



Van 6 tot 12 jaar

2 tot 4 Spelers

30 minuten

Inhoud:

- spelbord
- 1 dobbelsteen
- 4 katpionne
- 5 struiken
- 1 hondpion
- 5 bomen
- 16 voedselpionnen (4 vlees, 4 vis, 4 ham en 4 flessen melk)

De katten zijn op zoek naar lekkers in hun wijk. Hun doel: alles nemen wat ze op hun weg tegenkomen. Maar opgelet, de hond sluipst ook rond. Hij kan op elk moment lopen en hun maaltijden stelen.

• Ideaal spel voor:

- De concentratie en fijne motoriek stimuleren
- Leren tellen
- Meerdere regels naleven

• Spelvoorbereiding:

Plaats de bomen en struiken op de groene vakken van het bord. Plaats de katten in hun respectievelijke woning. Plaats de voedselpionnen naast het bord.

• Spelverloop:

A. Elke speler kiest zijn kat. De spelers spelen om de beurt, met de klok mee. De pionnen (katten en hond) worden tevens met de klok mee verplaatst.

B. De speler die als beste een kat kan nadoen begint te spelen. Hij laat de hond in het midden van het bord vallen. Plaats de hond op het vak, met een hondenhok, die zich het dichtst bij zijn neus bevindt.

C. Hij gooit vervolgens met de dobbelsteen: het spel begint.

De dobbelsteen: • Kant 1, 2, 3 of 4: de kat gaat hetzelfde aantal vakken vooruit.

• Kant "Hagen + boom": de kat gaat naar de dichtstbijzijnde haag of boom.



• Kant Hond: de hond gaat naar het volgende hondenhok.

De vakken:

- **Woning:** elke kat heeft zijn eigen woning. Dit is het start- en eindvak. De kat moet er precies op terechtkomen, anders moet hij achteruit. De andere katten kunnen tijdens het spel op een woningvak stoppen.

- **Winkels:** 2 varkensslagerijen, 2 slagerijen, 2 zuivelwinkels, 2 viswinkels. Als een kat op dit vak terecht komt, neemt hij het overeenkomstig voedsel (ham bij de varkensslager, vlees bij de slager, melk bij de zuivelwinkel en vis bij de viswinkel). Het voedsel wordt voor de speler gelegd.



De hond: als de dobbelsteen op de hond terecht komt, wordt de hond naar het volgende hondenhok verplaatst.

• Als hij onderweg een kat tegenkomt, laat hij de kat wegvluchten totdat hij opnieuw zijn woning bereikt. Als de kat echter een voedselstuk in zijn bezit heeft, kan hij op zijn plaats blijven, maar dient hij zijn voedsel (1 stuk) aan de hond te geven.

• Als de hond een kat tegenkomt die zich op een vak met een haag of boom bevindt (groen vak), bevindt de kat zich buiten het bereik van de hond. Hij moet aldus niet achteruit en geen voedsel afgeven. Het spel wordt verder gespeeld.

• Als een kat op een hondenhok terecht komt en de hond is niet thuis, dan gebeurt er niets... maar als hij wel thuis is, dan moet de kat naar zijn woning terugkeren of zijn voedsel (1 stuk) afgeven.



D. De eerste kat, die naar zijn woning met voedsel terugkeert, is de winnaar van het spel!

CHAT PERCHÉ

Juego de recorrido



De 6 a 12 años

2 a 4 jugadores



30 minutos

Contenido:

- tablero de juego
- 4 peones de gatos
- 1 peón de perro
- 16 peones de alimentos (4 carnes, 4 pescados, 4 jamones y 4 botellas de leche)
- 1 dado
- 5 setos
- 5 árboles

Los gatos ladronzuelos del barrio van de caza. Su objetivo: llevarse cualquier cosa que se coma a su casa. Pero cuidado, el perro está de ronda. En cualquier momento, puede correr detrás de ellos y robarles la comida.

• Juego ideal para:

- Estimular la concentración y la motricidad fina
- Aprender a contar
- Asimilar diversas reglas

• Preparación del juego:

Deberán colocarse en el tablero los árboles y los setos en las casillas verdes. Los gatos habrán de colocarse en sus casas respectivas. Los alimentos se colocarán al lado del tablero.

• Desarrollo del juego:

A. Cada jugador deberá elegir un gato. Los jugadores jugarán por turno en el sentido de las agujas del reloj. Los peones (gatos y perro) se desplazarán también en el sentido de las agujas del reloj.

B. Comenzará el jugador que mejor imite a un gato. Éste dejará caer el perro en el medio del tablero. El perro deberá colocarse en la casilla (con una caseta) más cercana a su morro.

C. A continuación lanzará el dado: la partida comenzará.

Dado: • Cara 1, 2, 3 o 4: el gato avanzará otras tantas casillas.



• Cara de "setos + árbol": el gato avanzará hasta el seto o el árbol más próximo.

• Cara de perro: el perro avanzará hasta la siguiente caseta.



Casillas:

- **Casa:** cada gato tiene su casa. Ésta será la casilla de salida y de llegada. Se deberá caer justo encima; si no fuera así, se deberá retroceder. Los demás gatos podrán pararse en una casilla de casa durante el transcurso de la partida.

- **Tiendas:** 2 charcuterías, 2 carnicerías, 2 lecherías, 2 pescaderías. Cuando un gato llegue a esta casilla, deberá coger la comida correspondiente (el jamón en la charcutería, la carne en la carnicería, la leche en la lechería, y el pescado en la pescadería). El alimento se colocará delante del jugador.



El perro: cuando lo indique el dado, el perro se desplazará hasta la siguiente caseta.

• Si en su paso se cruza con un gato, lo hará huir y éste deberá retroceder hasta su casa. Si el gato tiene un alimento en su posesión, podrá permanecer en su sitio pero el perro le robará su comida (1 pieza).

• Si se cruza con un gato en una casilla con un seto o un árbol (casilla verde), el gato estará encaramando y, por tanto, fuera del alcance del perro. El gato no retrocederá ni entregará la comida. El juego continuará.

• Si un gato se para en una caseta y el perro no está, no pasará nada... pero si está, deberá retroceder hasta su casa o darle su comida (1 pieza).



D. El primer gato que regrese a su casa con comida habrá ganado.

CHAT PERCHÉ

Gioco di percorso



Da 6 a 12 anni

Da 2 a 4 giocatori



30 minuti

Contenuto: - tabellone di gioco - 1 dado
- 4 pedine-gatto - 5 cespugli
- 1 pedina-cane - 5 alberi
- 16 pedine-alimento (4 carni,
4 pesci, 4 prosciutti e 4 bottiglie
di latte)

! I gatti del quartiere sono a caccia di cibo! Il loro obiettivo è portare a casa qualcosa da mangiare. Ma attenzione: c'è un cane nei paraggi! In qualsiasi momento potrebbe acciuffarli e derubarli!

• Gioco ideale per:

- Stimolare la concentrazione e la motricità fine
- Imparare a contare
- Assimilare diverse regole

• Preparazione del gioco:

Posizionare gli alberi e i cespugli sulle caselle verdi del tabellone. Posizionare i gatti sulle rispettive case. Posizionare le pedine-alimento a lato del tabellone.

• Svolgimento del gioco:

A. Ogni giocatore sceglie un gatto. I giocatori procedono a turno in senso orario. Anche le pedine (gatti e cane) si spostano in senso orario.

B. Inizia il giocatore più bravo a imitare il verso del gatto. Fa cadere il cane al centro del tabellone. Posiziona il cane sulla casella con la cuccia più vicina al

suo muso.

C. Quindi lancia il dado: la partita ha inizio.

Il dado: • Faccia 1, 2, 3 o 4: il gatto avanza di quel numero di caselle.



• Faccia "cespuglio + albero": il gatto avanza fino al cespuglio o all'albero più vicino.

• Faccia cane: il cane avanza fino alla cuccia successiva.



Le caselle:

- **Casa:** ogni gatto ha la sua casa. È la sua casella di partenza e di arrivo. È necessario arrivare esattamente su di essa, altrimenti torna indietro. Gli altri gatti possono fermarsi su una casella-casa durante la partita.

- **Negozi:** 2 salumerie, 2 macellerie, 2 latterie, 2 pescherie. Quando un gatto arriva su queste caselle prende l'alimento corrispondente (il prosciutto in salumeria, la carne in macelleria, il latte in latteria e il pesce in pescheria).
Il giocatore posiziona l'alimento davanti a sé.



Il cane: quando il dado lo indica, il cane avanza fino alla cuccia successiva.

• Se nel suo cammino incrocia un gatto, lo fa indietreggiare fino alla sua casa. Se il gatto è in possesso di un alimento può rimanere al suo posto, ma il cane glielo ruba (1 pedina).

• Se incrocia un gatto che è su una casella verde (con l'albero o il cespuglio), il gatto riesce a nascondersi. Non indietreggia e non deve cedere alcun alimento. Il gioco prosegue.

• Se un gatto finisce su una cuccia ma il cane non c'è, non accade nulla. Ma se il cane è presente, deve tornare alla sua casa o cedergli un alimento (1 pedina).

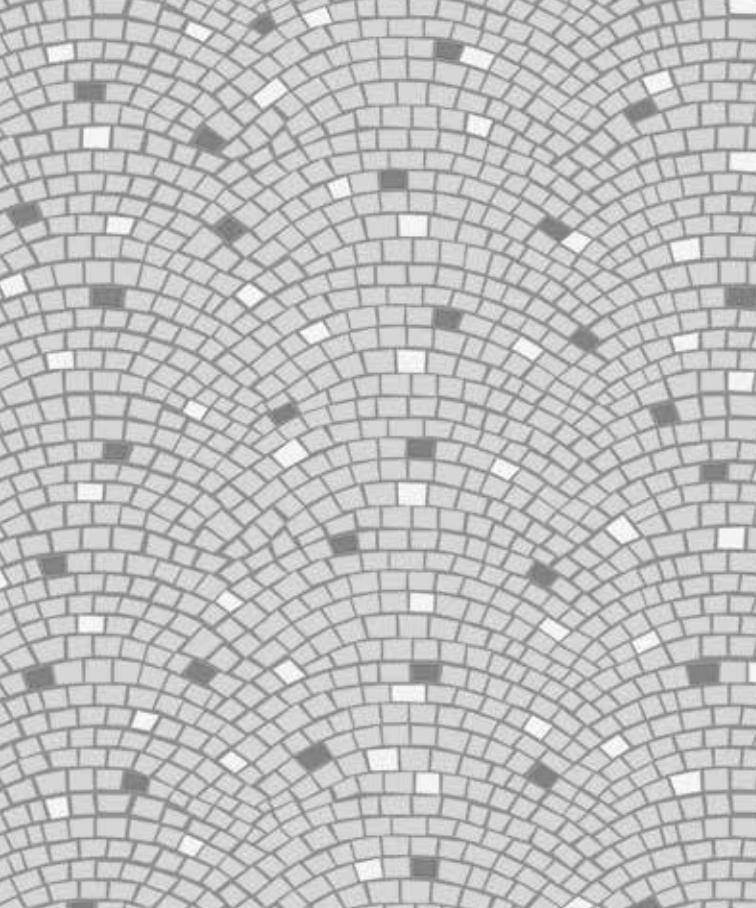


D. Vince il primo gatto che torna a casa propria con del cibo!

Illustrations :

Solenne
et
Thomas







JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
© 2016
www.janod.com

