



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.



chazz

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 battent 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

