



Cases chats de départ

Cases souris



CHATS DE KILKENNY LIVRET

Ce jeu illustre la guerre anglo-irlandaise, il tire son nom du comté de Kilkenny, ces chats se seraient battus avec tant de hargne que seuls leurs griffes et leurs queues (tails and nails) seraient restées à la fin du combat.

The Kilkenny Cats

**There wanst was two cats in Kilkenny,
Aitch thought there was one cat too many;
So they quarrelled and fit,
They scratched and they bit,
Till, excepting their nails,
And the tips of their tails,
Instead of two cats, there wasn't any.**

CONTENU

1 PLATEAU DE HETRE MASSIF
4 DES (1 PAR JOUEUR)
8 PIONS ROUGES
8 PIONS VERTS
8 PIONS BLEUS
8 PIONS JAUNES

4 joueurs—Angleterre XIX °

Le plateau de jeu comporte quatorze cases de coté plus deux cases supplémentaires au milieu de chaque coté.

Ces cases de couleur sont appelées « cases souris », elles constituent l'objectif à atteindre pour chaque joueur.

Les cases colorées à l'intérieur du plateau sont nommées « cases chats », ce sont les cases de placement initial des chats.

Chaque joueur dispose donc ses huit chats sur les cases de sa couleur

Les déplacements sont réalisés, suite au jet d'un dé, en diagonal ou orthogonal, mais on ne peut changer de direction au cours d'un même déplacement. Il est impossible de passer par dessus un autre pion, mais si l'on arrive sur son emplacement par un score exact, il est retiré du jeu.

L'objectif est d'être le premier à atteindre ses deux « cases souris » opposées à la position de départ par un score exact. Un chat arrivé seul dans une case souris n'est pas protégé d'une attaque adverse.

Esprit du jeu : La prise des pions adverses ne constitue pas l'objectif principal des joueurs, aussi chaque prise « gratuite » est souvent vécue comme une agression pure et réclame vengeance, avec ou sans alliance ! On peut évidemment conseiller un autre joueur sur le coup à jouer (ou tenter de l'influencer).