



# CHATS DE KILKENNY

**Contenu** : 1 plateau de jeu, 4 dés et 32 pions ( 8 par couleur)

**Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs      **Age** : à partir de 8 ans

## **Historique** :

Jeu anglais du XIXème siècle. 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.

## **But du jeu** :

L'objectif est d'être le premier à atteindre ses 2 « cases souris » opposées à la position de départ par un score exact.

## **Déroulement de la partie** :

Le plateau du jeu comporte 14 cases de coté plus deux cases supplémentaires au milieu de chaque coté. Ces cases 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 8 chats sur les cases de sa couleur.

Les déplacements sont réalisés, suite au jet d'un dé, dans toutes les directions, mais on ne peut changer de direction au cours d' un déplacement.

Les cases du parcours doivent être libres. Au cours d'un déplacement, il est interdit de repasser deux fois par la même case, y compris la case initiale.

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.

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).

Il faut atteindre les cases « souris » par un score exact et sans pouvoir les traverser. Dans une case souris, un chat n'est pas protégé d'une attaque adverse.

## **Fin de la partie** :

Le vainqueur est le joueur qui parviendra à occuper ses deux cases souris le premier.