

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Bon Appétit!



un jeu de Haim Shafir

Matériel de jeu :

- 58 carte Fromage
- 18 carte Souris avec 1 à 3 pattes
- 14 cartes Chat
- 9 jetons Souris

Nombre de joueurs : 3 à 6

Age : à partir de 6 ans

Durée : environ. 20 minutes



Idée du jeu

Les chats cherchent à attraper les souris et les souris sont toujours à la recherche de délicieux morceaux de fromage. Dans ce jeu, c'est pareil ! Chaque joueur a un paquet avec des cartes Chat, Souris et Fromage. L'un après l'autre, ils posent une carte dans un paquet commun au milieu de la table. Si vous avez de la chance, vous pourrez attraper une souris avec un chat et vous gagnerez un jeton Souris. Lorsque tous les jetons Souris ont été récupérés, la partie est terminée, et le joueur qui a le plus de cartes est vainqueur.

Préparation du jeu

Les jetons Souris sont posés au milieu de la table. Les cartes sont mélangées et on les distribue, une par une, à tous les joueurs, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte. Il est donc possible que certains joueurs aient plus de cartes que d'autres. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes. Ils les posent, en une pile face cachée, devant eux.

La dernière carte, celle qui n'a pas été distribuée, est posée face visible au centre de la table. Elle forme le début du tas commun. Le plus jeune joueur commence, on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'illustration montre une préparation de partie à 3 joueurs

Attention : à 2 ou 3 joueurs, on ne joue qu'avec les cartes qui ont un dos rouge. On ne joue aussi qu'avec 5 jetons Souris. Les cartes et jetons non utilisés restent dans la boîte.

Lucas



Alice



Hugo



Déroulement du jeu

À son tour de jeu, chaque joueur **doit** retourner la première carte de son paquet et la poser sur le tas commun au centre. En fonction de la carte (Chat, Souris ou Fromage), il se passe les choses suivantes :

Fromage : si un joueur pose une carte Fromage, il ne se passe rien. Et c'est au tour du joueur suivant.

Chat : si un joueur pose une carte Chat sur une carte Fromage ou sur une autre carte Chat, il ne se passe rien. On ne peut donc gagner le tas commun avec une carte Chat que s'il y avait précédemment une carte Souris au sommet du tas (voir exemple plus loin).

Souris : si un joueur pose une carte Souris sur le paquet commun, il dit "Fais attention, petite souris, le chat arrive !". Sur chaque carte Souris, il y a 1, 2 ou 3 pattes dessinées. Cela indique que le joueur suivant doit piocher 1, 2 ou 3 cartes de son paquet et les poser une par une sur le tas commun pour attraper la souris.

Il y a maintenant 3 possibilités :

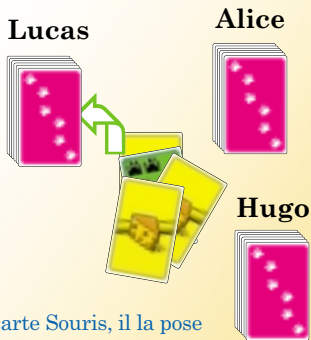
Si ce joueur retourne une carte Chat et qu'il la pose sur le tas commun, il gagne toutes les cartes du tas. Il place les cartes gagnées, faces cachées, sous son paquet. Il prend en plus un jeton Souris qu'il pose à côté de son paquet de cartes.

Exemple 1 : *Lucas retourne une carte Souris avec 2 pattes et la pose sur le paquet commun. Alice a maintenant 2 tentatives pour retourner un chat. Elle retourne d'abord une carte Fromage. Pas de chance ! Mais la seconde carte est un chat. C'est gagné ! Elle place les cartes gagnées sous son paquet et prend un jeton Souris.*



- Si ce joueur ne retourne que des cartes Fromage qu'il place sur le tas commun, le joueur qui a posé la carte Souris gagne toutes les cartes du tas commun qui ont été posées avant la Souris. Il place les cartes gagnées, faces cachées, sous son paquet. Mais il ne prend pas de jeton Souris.

Exemple 2 : *Lucas retourne une carte Souris avec 2 pattes. Alice a maintenant 2 tentatives pour retourner un chat. Cette fois-ci, elle n'a pas de chance, les deux cartes sont des cartes Fromage. Coup de chance pour Lucas ! Il peut placer les cartes gagnées sous son paquet. Mais il ne prend pas de jetons Souris.*



- Si ce joueur retourne une autre carte Souris, il la pose sur le tas commun et doit immédiatement arrêter de piocher, même si le nombre de pattes indiquait qu'il devait piocher 1 ou 2 cartes supplémentaires. Le joueur suivant a maintenant une chance d'attraper la souris. S'il pioche lui aussi une souris, c'est à nouveau au joueur suivant. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur pioche une carte Chat ou une carte Fromage.

Exemple 3 : *Lucas retourne une carte Souris avec 2 pattes et la pose sur le tas commun. Alice a maintenant droit à 2 essais. Elle retourne une carte Souris avec 3 pattes et la pose sur le tas commun. Son tour est donc terminé, et c'est au tour de son voisin de droite, Hugo, qui a 3 essais pour trouver un chat. La première carte qu'il retourne est un chat. Il a de la chance ! Hugo pose les cartes gagnées sous son paquet et prend un jeton Souris.*

Lucas



Alice



Hugo



Dès qu'un joueur place les cartes du tas commun sous son paquet, il doit commencer un nouveau tas en posant la première carte de son paquet au milieu de la table. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur prend le neuvième jeton Souris (ou le cinquième dans une partie à 2 ou 3 joueurs), la partie est terminée. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes dans son paquet. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, c'est celui de ces joueurs qui a le plus de jetons qui l'emporte. Il peut arriver qu'un joueur n'aye plus de cartes bien que tous les jetons n'aient pas été récupérés. Dans ce cas, la partie prend fin immédiatement.

Avez-vous des questions?

Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de