

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Taupes et Compagnie

## Die Maulwurf Company

**Joueurs** : 2 à 4

**Age** : à partir de 8 ans

**Durée** : 30 Minutes environ

**Design** : Walter Pepperle

**Idée du jeu** : Virginia Chaves

**Mise en forme et thématique** : Bertram Kaes

**Publié par** : Copyright 1995 Ravensburger

### **Matériel de jeu :**

- 4 plateaux superposables
- 1 plateau "But" avec la pelle en or
- 10 pions taupes rouges (l'équipe A)
- 10 pions taupes bleus (l'équipe Power)
- 10 pions taupes verts (l'équipe K.o)
- 10 pions taupes jaunes (l'équipe dynamite)
- 4 ensembles de disques de déplacements en 4 couleurs (avec les valeurs 1, 2, 2, 3, 3,4)

Dans la "Compagnie des Taupes" aisément perturbée, règne aujourd'hui une grande agitation. Ça y est, c'est à nouveau l'heure. La compétition annuelle de percement de galeries, à la recherche de la "pelle d'or" va bientôt commencer. Cette fois encore une seule atteindra l'objectif, profondément caché.

Le vainqueur sera-t-il à nouveau Billy Buddel de la légendaire équipe A, surnommé "le Boss", ou bien Digger Jones? On est curieux de le savoir. Les équipes se tiennent prêtes car la compétition commence!

### **Préparation du jeu**

#### ***Les plateaux superposés***

Le plateau "But" avec la "pelle en or" est posé tout au fond. Les quatre plateaux sont placés par dessus, face imprimée au dessus : d'abord le bleu, puis le brun clair et le rouge (représentant différents sols et roches) enfin au sommet le plateau vert (de l'herbe avec des taupinières). Chaque plateau comporte des trous (les trous de pioche). Chaque plateau peut être posé dans six positions différentes. De sorte, qu'il existe toujours de nouveaux chemins du haut vers le bas.

#### ***Les pions taupes***

A deux joueurs chacun reçoit 10 pions, avec trois joueurs 7 et avec quatre joueurs seulement 6.

#### ***Les nombres***

Chaque joueur prend un ensemble de disques de la même couleur que ses pions. Il les pose face cachée (chiffre au dessous), les mélange bien et les place sur une rangée devant lui sur la table. (Ne trichez pas!).

### **Mise en place**

En commençant par le joueur qui a la main la plus grande, il pose un pion taupe sur le plateau supérieur. Sur chaque case il ne doit y avoir qu'une seule taupe. Dans les trous (ici : des taupinières) ne doivent être placés, au début du jeu, aucune taupe. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les équipes soient placées sur l'herbe. Le jeu et la mise en place se font dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Le jeu commence**

Le but de chaque joueur est de placer le plus grand nombre possible de ses taupes dans des trous, en effet elles seules resteront en jeu sur le prochain plateau. Le joueur retourne un disque quelconque de sa rangée et déplace une de ses taupes du nombre de cases correspondant. Puis il pose le disque, nombre visible, près de lui. Quand son tour revient, il retourne l'un des cinq disques restants. Attention : quand les six disques auront été retournés, ils devront être mélangés et placés face cachée en une rangée. L'apparition d'un nouveau plateau est sans effet sur les disques.

### **Les règles de déplacement**

1. Chaque joueur ne déplace que ses taupes.
2. Une taupe avance toujours en ligne droite. Les trous et les grosses cases sont considérées (dans la version pour piocheurs professionnels) comme des cases normales et le pion taupe se déplace par dessus.
3. Une taupe ne doit pas suivre d'angle.
4. Une taupe doit toujours arriver sur une case non occupée.
5. Une taupe ne doit pas sauter par dessus un collègue ou une taupe adverse.
6. Les déplacements sont obligatoires. C'est pourquoi celui qui a la poisse doit être prêt à déplacer une de ses taupes déjà dans un trou. Exception : celui qui placé toutes ses taupes dans des trous, s'arrête jusqu'à ce que le plateau soit enlevé. il ne peut plus retirer ses taupes, il passe son tour.

### **Tous les trous d'un plateau sont occupés**

A ce moment là, le plateau avec toutes les taupes qui ne sont pas dans des trous est ôté. Chaque joueur poursuit le jeu avec les taupes qui lui restent. Ainsi les taupes creusent leur chemin de plateau en plateau, elles sont de moins en moins nombreuses. Celui qui n'a plus aucune taupe en jeu est éliminé. Désolé!

### **Les grosses cases**

Elles n'existent pas sur le plateau herbeux du sommet. Lorsqu'une taupe arrive sur une telle case, le joueur peut retourner un autre disque et déplacer une de ses taupes. Le déplacement ne doit pas l'amener sur une autre grosse case.

### **Le dernier plateau**

Sur le dernier plateau, les trois chemins en pointillés ainsi que les trois chemins passant par le trou peuvent être utilisés. Exception : avec deux joueurs seuls les trois chemins passant par le trou sont utilisables (les lignes pointillées ne servant qu'à sauter dans le trou).

### **Fin du jeu**

Le premier à sauter dans le trou contenant la pelle en or est le gagnant.

*Traduction française : Catherine Soubeyrand, Mai 1997.*

*Relecture et correction : Petitloup, janvier 2004*