

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



REGLES

Un jeu de Frédéric Moyersoën

Pour 2 à 6 joueurs

à partir de 8 ans

Vous dirigez une bande de 5 souris dans une course au fromage. Pour les faire avancer, vous lancez des dés spéciaux aux faces colorées en vert, rouge et jaune. Un résultat vert permet de faire avancer une souris, un résultat rouge oblige à en faire reculer une, un résultat jaune n'a pas d'effet. Si vous êtes le premier à faire parvenir l'une de vos souris jusqu'au fromage vous avez gagné la partie. Simple, n'est ce pas ? En fait, pas tant que ça ! Parce que vos adversaires, comme vous, ne sont pas inactifs : ils peuvent déplacer vos propres souris et utiliser contre vous des pouvoirs spéciaux pour ruiner vos meilleurs espoirs.

Avertissement

Les règles ont été conçues de manière à ce que vous puissiez faire une première partie pour comprendre le fonctionnement de base du jeu. Dès votre deuxième partie, commencez à intégrer les règles optionnelles et, plus particulièrement, les règles sur les pouvoirs (cf. plus bas, section Règles optionnelles). C'est ainsi que le jeu donne toutes ses richesses.

Composition du jeu

- 1 plateau de jeu
- 5 dés spéciaux
- 6 marqueurs souris
- 6 sets de 5 pions souris de couleurs différentes
- 6 pions fromage
- 30 marqueurs de pouvoir

But du jeu

Faire manger du fromage à ses souris.

Mise en place du jeu

1 - Un pion fromage est placé dans l'emplacement situé "en haut" du plateau de jeu. La course se déroule du "bas" vers le "haut" du plateau de jeu. Le haut est constitué d'un seul emplacement : une table sur laquelle est placé le pion fromage.

2 - Chaque joueur choisit une couleur et place le marqueur souris correspondant devant lui pour se souvenir de la couleur qu'il contrôle. Il prend aussi les 6 pions souris de la couleur qu'il a choisie et les place dans l'un des trois premiers emplacements du bas du plateau de jeu du plateau de jeu (le gros bidon, et les deux caisses). Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour de jeu

À son tour de jouer, chaque joueur :

1 - Désigne un emplacement du plateau où au moins une de ses souris est présente.

2 - Lance autant de dés (maximum 5, puisqu'il n'y a que 5 dés dans le jeu) qu'il y a de souris présentes dans l'emplacement qu'il a désigné (les souris des adversaires sont aussi prises en compte).

Exemples :

- Dans l'emplacement désigné par Dominique, qui joue les souris jaunes, il y a 7 souris : 3 jaunes, 2 vertes et 2 bleues. Dominique doit donc lancer 5 dés.
- Dans l'emplacement désigné par Victor, qui joue les souris rouges, il y a 3 souris : 1 souris rouge, 1 souris verte et 1 souris jaune. Victor doit lancer 3 dés.

3 - Applique le résultat de son jet de dés en respectant les règles suivantes :

- Chaque résultat vert oblige à faire avancer une souris quelconque vers le premier emplacement vers le haut. Notez qu'il est parfois possible, étant donné la conformation du plateau de jeu, d'avancer une souris vers un emplacement latéral.
- Chaque résultat rouge oblige à faire reculer une souris quelconque vers le premier emplacement vers le bas. Il est parfois possible de la faire reculer vers un emplacement latéral plus grand.
- Chaque résultat jaune n'a aucun effet sur les souris de l'emplacement. Le joueur peut déplacer n'importe quelle souris présente dans l'emplacement, les siennes comme celles de ses adversaires. C'est lui qui choisit quelle souris doit être déplacée et qui la déplace effectivement. Il n'y a pas de limite au nombre de souris pouvant être présentes dans un emplacement.

Exemple :

Dominique a lancé 5 dés et obtenu 1 face verte, 3 faces jaunes et 1 rouge. Elle décide d'avancer, grâce au résultat vert, une de ses 3 souris jaunes présentes dans l'emplacement et de reculer, grâce au résultat rouge, une souris d'un adversaire (une souris rouge, par exemple, appartenant à Victor). L'application des résultats des lancers de dés est obligatoire. On ne peut pas décider de "passer".

Exemple :

Victor a désigné un emplacement dans lequel une de ses souris rouges est toute seule. Il lance 1 dé et obtient un résultat rouge. Il doit reculer sa souris.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'une souris atteint l'emplacement dans lequel se trouve le morceau de fromage.

Règles optionnelles

1 - Utilisation des pouvoirs

Au début de la partie, on mélange les marqueurs de pouvoir et on les dépose au centre de la table, face cachée. Chaque joueur, en commençant par le plus jeune et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, prend 3 marqueurs au hasard, les regarde et les pose face cachée devant lui. Les autres marqueurs sont retirés du jeu (déposés dans la boîte du jeu, par exemple). Les marqueurs de pouvoir, comme leur nom l'indique, donnent des pouvoirs particuliers aux joueurs. Chaque marqueur peut être utilisé par un joueur au cours de son propre tour ou au cours du tour d'un autre joueur. Une fois utilisé, un marqueur doit être retiré du jeu (et rejoindre ceux qui ont été déposés dans la boîte du jeu).

Il y a 6 types de pouvoir :

Relance

Ce pouvoir permet au joueur

- soit, à l'issue d'un de ses propres lancers de dés, de relancer lui-même un ou plusieurs dés de son choix,
- soit d'obliger un adversaire à relancer un ou plusieurs dès qu'il lui désigne.

Exemple :

En lançant 5 dés, Dominique obtient 3 rouges, 1 vert et 1 jaune. Ce résultat ne lui convient pas. Elle joue un marqueur Relancer et décide de relancer les 3 dés rouges. Elle obtient ainsi 2 verts et

1 jaune. Son jet est donc maintenant constitué de 3 verts et 2 jaunes. Victor estime que le jet de Dominique est vraiment trop bon pour elle. Il joue un marqueur Relancer et l'oblige à relancer ses 3 dés verts. Dominique obtient 2 rouges et 1 vert. Son jet est, finalement, constitué de 1 vert, 2 rouges et 2 jaunes.

Tour supplémentaire

Ce pouvoir permet au joueur de jouer immédiatement un second tour ou d'obliger un adversaire à rejouer immédiatement un second tour en lui désignant un emplacement.

Exemple :

À son tour de jouer, Dominique a réussi à faire avancer 3 de ses souris. Elle n'est plus qu'à deux emplacements du fromage. Elle veut prendre un peu d'avance et joue son marqueur Tour supplémentaire en désignant l'emplacement où ses 3 souris sont seules. Elle peut immédiatement relancer 3 dés.

Transfert

Le résultat d'un jet de dés est transféré vers un emplacement différent de celui auquel il devait s'appliquer. C'est le joueur du marqueur qui désigne le nouvel emplacement, lequel doit contenir au moins autant de souris que l'emplacement initialement choisi.

Exemple :

Dominique vient de lancer 4 dés pour un emplacement où il y a 3 de ses souris et une souris de Victor. Elle a obtenu 3 verts et 1 rouge. Victor joue un marqueur Transfert et indique un autre emplacement dans lequel il y a 2 de ses propres souris, une souris de Léon et une souris de Dominique. Dominique est obligée d'appliquer ses 3 verts et 1 rouge à cet emplacement.

Amélioration

Le résultat d'un jet de dés peut être amélioré. Les rouges peuvent devenir jaune et les jaunes peuvent devenir verts (les verts ne peuvent pas être "améliorés"). Le nombre de dés affectés est à la discrétion du joueur du marqueur.

Exemple :

Dominique a lancé 3 dés pour un emplacement où elle a 2 souris et Léon 1. Elle a obtenu 1 vert, 1 jaune et 1 rouge. Elle joue un marqueur Amélioration et décide de transformer uniquement le dé jaune en vert. Elle peut ainsi faire avancer ses 2 souris et faire reculer celle de Léon. Victor a obtenu, en lançant 4 dés, 1 vert et 3 jaunes pour un emplacement où il a 2 souris et Dominique en aussi 2. Dominique joue un marqueur Amélioration et décide que les 3 jaunes deviennent verts. Les 4 souris doivent être avancées par Victor.

Détérioration

Le résultat d'un jet de dés peut être détérioré. Les verts peuvent devenir jaune et les jaunes peuvent devenir rouges. Le nombre de dés affectés est à la discrétion du joueur du marqueur.

Annulation

Le résultat d'un jet ou d'un ou plusieurs dés d'un jet est annulé. On peut aussi annuler les effets d'un marqueur de pouvoir.

Exemple :

Dominique vient de lancer 4 dés pour un emplacement dans lequel elle a 3 souris et Victor 1. Elle a obtenu 3 verts et 1 rouge. Cela déplaît à Victor qui joue un marqueur annulation pour obliger Dominique à relancer les dés. Mais celle-ci se défend en jouant immédiatement un marqueur Annulation qui a pour effet d'annuler celui de Victor. Elle n'est donc pas obligée de relancer les dés.

2 - Un festival de fromages

Au début de la partie, on place non pas 1 morceau de fromage dans l'emplacement du haut du

plateau de jeu, mais 3. Lorsqu'une souris parvient dans cet emplacement, elle mange un morceau de fromage. Son joueur prélève donc un pion fromage de cet emplacement et retire sa souris du jeu. La partie se termine lorsque tous les morceaux de fromage sont mangés. Est déclaré vainqueur de la partie le joueur dont les souris ont mangé le plus de morceaux de fromage. En cas d'ex aequo, les joueurs sont classés par ordre d'arrivée dans l'emplacement où se trouvaient les pions fromage.

Remarque:

D'autres variantes sont possibles. Vous pouvez, par exemple, distribuer plus de 3 marqueurs de pouvoir à chaque joueur en début de partie, ou même leur distribuer à chacun une série complète des 6 pouvoirs. Vous pouvez aussi placer des morceaux de fromage un peu partout sur le parcours. L'essentiel est que vous vous amusiez à votre convenance !

Note du créateur du jeu

Ce jeu a une dimension tactique qui permet de limiter les effets du hasard (surtout avec les marqueurs de pouvoir). Il est possible de gêner les adversaires en faisant reculer leurs souris ou en les amenant vers des emplacements latéraux. Mais les adversaires peuvent aussi apporter leur aide puisqu'ils sont obligés d'appliquer le résultat des dés. Un brin de négociation est donc parfois utile. De toute façon, il est sage de coller au plus près aux souris du leader et, par-dessus tout, de ne pas disperser ses souris.

© 2001 Jeux Descartes

Illustrations : Bernard BITTER

Directeur de Collection : Henri Balczesak

Maquette : Guillaume Rohmer/Studio NEXUS

Un jeu Eurogames édité par

JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia

75503 PARIS cedex 15.

<http://www.descartes.editeur.com>