

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Quelle que soit la conclusion de la partie, vous pouvez maintenant évaluer votre performance suivant les critères ci-dessous :

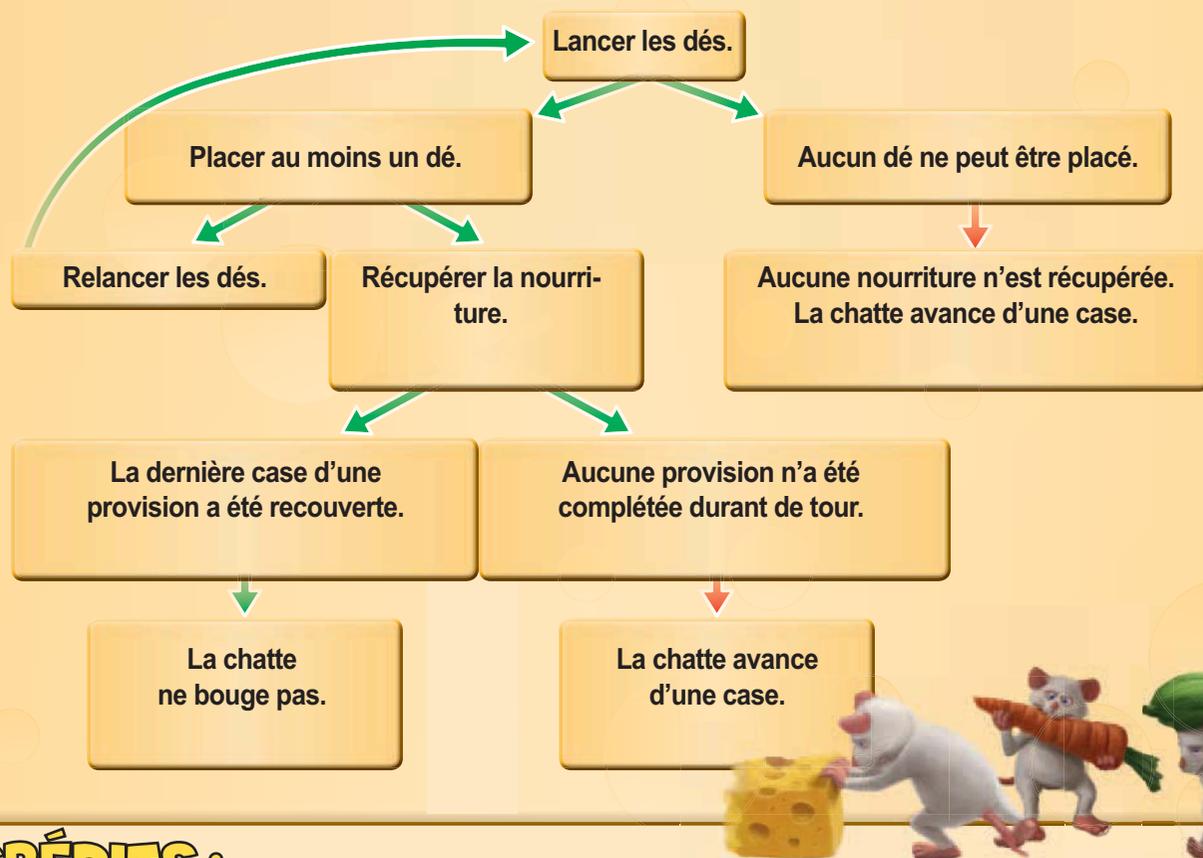
Si vous êtes parvenus à récupérer toutes les provisions présentes sur le plateau de jeu, vous pouvez évaluer la qualité de votre succès en comptant le nombre de cases qui séparent la chatte de l'entrée du cellier (le déplacement permettant à la chatte d'entrer dans le cellier compte comme 1 case) :

- 6 cases ou plus :** Incroyable ! Prouvez immédiatement qu'il ne s'agissait pas d'un énorme coup de chance en réalisant à nouveau la même performance. Parvenez-y et vous pourrez tous vous considérer comme des Souris Légendaires !
- 4 ou 5 cases :** Extraordinaire ! Vous voici heureux, les poches pleines. et pas spécialement pressés de quitter le cellier.
- 2 ou 3 cases :** Bien joué - vous avez été d'une belle aide pour Charlie !
- 1 case :** Ouf, c'était juste ! Mais au moins vous n'allez pas rentrer les mains vides.

Si la chatte est entrée dans le cellier, tout n'est pas complètement perdu. Vous pouvez estimer à quel point vous étiez proches de la victoire en comptant le nombre de cases nourriture restantes :

- 1 case :** Vous y étiez presque, pas d'inquiétude, vous y arriverez.
- 2 ou 3 cases :** Charlie n'a pas récupéré tout ce dont il avait besoin. Mais au moins, personne n'est reparti la faim au ventre.
- 4 ou 5 cases :** Vous n'avez pas récupéré grand chose. Il faudra faire bien mieux la prochaine fois.
- 6 cases ou + :** Le cellier déborde encore de provisions ! Prouvez que vous pouvez faire mieux, lancez immédiatement une nouvelle expédition !

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU :



CRÉDITS :

Auteur : Reiner Knizia · Illustrations : Andreas Resch · Design graphique : Hans-Georg Schneider · Réalisation : Klaus Otmaier
Traduction : Erwann Dréan · Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale for son aide dans le développement de Mmm!

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without license holder's permission is prohibited.

Mmm!

**UN JEU COOPÉRATIF,
DÈS 5 ANS, POUR TOUTE
LA FAMILLE SOURIS**



J'AI BESOIN DE VOTRE AIDE !

Salut, je suis Charlie, la souris. Ma femme Charlotte et moi organisons un grand rassemblement de famille – et tout le monde sera présent ! Je tiens absolument à m'assurer qu'ils ne manqueront de rien durant leur séjour, il va donc falloir remplir les réserves. Mais, pour être tout à fait honnête, je ne pense pas être en mesure de réussir tout seul ! Pouvez-vous m'accompagner dans le cellier de la famille Martin (c'est le nom de la famille d'humains qui vit dans la même maison que moi) pour m'aider à récupérer et à ramener chez moi la nourriture dont j'aurai besoin ?

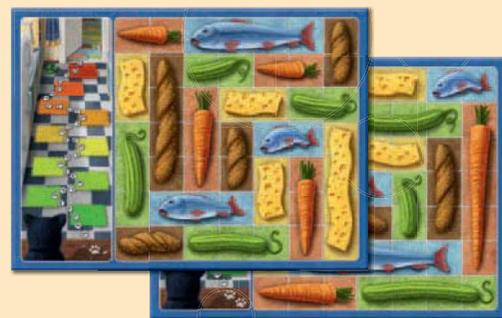
Il y a toutefois un petit quelque chose que j'ai failli oublier de vous dire : nous allons devoir faire vite ! Une très vilaine chatte vit dans la maison des Martin et je ne pense pas qu'elle apprécie de nous voir sortir leur nourriture du cellier...

Au fait, vous voulez peut-être savoir à quoi je ressemble ? Jetez un oeil au couvercle de la boîte (ou juste-là- sur la gauche), vous pourrez me voir en train de jongler avec des dés. Plutôt cool, non ?

Mais arrêtons de lambiner ! Nous n'avons pas de temps à perdre.

Allez-vous m'aider ?

DE QUOI AUREZ-VOUS BESOIN ?



1 plateau double-face



3 dés. figurant 6 faces différentes :
pain, poisson, concombre, fromage, carotte et une croix rouge.



56 jetons souris
(dont 7 en supplément)



1 chatte en bois

Sortez et dépliez le plateau de jeu puis placez-le sur la table. Est-ce que vous voyez la tête de la vilaine chatte dans le coin inférieur gauche ? Juste à sa droite, sur le comptoir en bois de la cuisine, se trouvent ou deux empreintes blanches. Pour votre première partie, utilisez la face du plateau ne comportant qu'une empreinte.

Maintenant, placez la figurine en bois de la vilaine chatte sur cette empreinte blanche.

Prenez également tous les jetons souris (ceux sur lesquels vous pouvez voir mon visage) et placez-les près du plateau.

Le plus courageux d'entre vous prend en main les 3 dés. Ça y est, nous sommes prêts !



C'EST PARTI !

Merci beaucoup pour votre aide. Tous ensemble, nous allons devoir rassembler toutes les provisions présentes dans le cellier et les ramener chez moi. Comment allons nous procéder ? C'est très simple :

Le plus courageux d'entre nous, celui qui a les dés en main, les lance sur la table. Ça y est ? Bien joué ! Alors :

Quel est le symbole visible sur le dé ?



VOICI COMMENT PLACER LES DÉES SUR LES CASES NOURRITURE

Sur chaque dé, 5 des 6 faces représentent un symbole de nourriture : pain, poisson, concombre, fromage ou carotte. Ce sont les 5 types de nourriture que vous pouvez trouver sur le plateau de jeu. Chacune des provisions sur le plateau est divisée en 2, 3 ou 4 parties : ce sont les cases du plateau de jeu. Si le dé affiche un symbole nourriture, alors parfait ! Cela va nous permettre de préparer le transport d'une portion de nourriture vers chez moi. Placez ce dé sur une case du plateau correspondant au type de nourriture figurant sur le dé.



VARIANTE POUR UNE DIFFICULTÉ PLUS IMPORTANTE

Vous souhaitez relever un défi plus grand ? Alors essayez ceci :

Au lieu de placer chacun des dés sur n'importe quelle case nourriture correspondante, il vous faudra suivre les restrictions suivantes :

Tous les dés que vous placez sur le plateau de jeu doivent se trouver sur une même ligne ou une même colonne (ils doivent être alignés).

Si le premier dé est placé comme indiqué dans l'exemple, alors le dé suivant devra être placé soit sur la même colonne (a), soit sur la même ligne (b)

Important : les dés ne sont lancés que par un seul joueur. Mais il vous faut décider ensemble de l'endroit où vous les placez. Discutez entre vous afin de déterminer les meilleures positions pour le placement des dés.



Deux petites secondes, que signifie cette croix rouge ?

Rien de bon malheureusement. Si un des dés tombe sur une croix rouge, alors ce dé ne pourra pas être placé sur le plateau pour le moment.

Mais voici l'élément clé du jeu : Après avoir lancé les dés, vous devez être en mesure d'en placer au moins 1 sur le plateau de jeu, et ce après chaque lancer effectué. Vous pouvez placer 2 dés en même temps, voire même les 3 dés en une seule fois. Si vous parvenez à placer les 3 dés sur le plateau, alors vous pouvez directement passer à la phase B) Récupérer la nourriture.

Toutefois, si vous ne souhaitez pas, ou si vous ne pouvez pas, placer les 3 dés sur le plateau (par exemple, à cause d'une croix rouge présente sur un dé, ou si toute la nourriture correspondante a déjà été récupérée), vous devez choisir comment poursuivre :

A) Relancer

B) Récupérer la nourriture.

A) Relancer

Après avoir lancé les dés, et après en avoir placé au moins 1 sur le plateau de jeu, vous pouvez faire le choix de relancer les dés restants. Une fois la relance effectuée, vous devez à nouveau placer au moins 1 dé sur une case nourriture du plateau. Si vous avez relancé 2 dés, vous pouvez placer les 2 sur le plateau ou choisir de n'en placer qu'un seul et décider ensuite si vous relancez le dé restant ou non. Mais attention : il n'est pas possible de relancer un dé déjà placé sur des cases nourriture du plateau de jeu.

Nouvel élément clé du jeu : il peut arriver (et ce dès le premier lancer) qu'il soit impossible de placer un dé sur une case nourriture du plateau de jeu. Si cela se produit, il vous est alors interdit de procéder à la récupération de la nourriture pour ce tour, et ce n'est pas le pire ! Vous devez également avancer la vilaine chatte noire d'une case en direction du cellier – oh non ! Pour faire cela, suivez les empreintes de pas de case en case, en partant du comptoir marron sur lequel se trouve l'empreinte blanche. Passez ensuite les dés à votre voisin de gauche, c'est à son tour de tenter sa chance.

VOICI COMMENT LA CHATTE AVANCE VERS LE CELLIER.



B) Récupérer la nourriture

Si vous êtes parvenus à placer vos 3 dés sur le plateau de jeu, ou si vous avez décidé de ne pas pousser votre chance et de mettre un terme à vos lancers, alors vous pouvez procéder à la récupération de la nourriture : placez un jeton souris sur chacune des cases où se trouve un dé. Ce jeton indique que vous avez déjà récupéré cette portion, il ne vous sera donc plus possible de placer un dé sur cette case lors des prochains tours.

Allez-vous devoir faire avancer la chatte ? Si au cours de ce tour, vous avez recouvert la dernière case d'une des provisions présentes sur le plateau, c'est-à-dire si toutes les cases formant cette provision sont désormais recouvertes par un jeton souris, alors la chatte ne bouge pas. Si vous n'êtes pas parvenus à compléter une des provisions du plateau de jeu en y plaçant un jeton souris durant le tour, alors avancez la chatte d'une case vers le cellier.

SI VOUS ÊTES PARVENUS À PLACER UN JETON SOURIS SUR LA DERNIÈRE CASE D'UNE DES PROVISIONS DU PLATEAU DE JEU, ALORS VOUS N'AVEZ PAS À AVANCER LA VILAINNE CHATTE NOIRE VERS LE CELLIER. VOUS GAGNEZ AINSI UN TEMPS PRÉCIEUX.



Puis passez les 3 dés à votre voisin de gauche. C'est désormais à son tour de lancer les dés.

VICTOIRE ... ENFIN PRESQUE !

Vous êtes parvenus à récupérer toute la nourriture avant que la vilaine chatte noire n'atteigne le cellier ? Parfait, nous avons réussi ! Grâce à votre aide, nous sommes parvenus à rassembler une montagne de provisions pour toute ma famille (tout en rendant à la chatte la monnaie de sa pièce). On recommence ?

La vilaine chatte noire est entrée dans le cellier ? Je suis sûr que nous ferons mieux la prochaine fois. Quoi qu'il en soit, grâce à votre aide héroïque, nous avons tout de même récupéré suffisamment de nourriture du cellier pour éviter à ma famille de finir le ventre vide.

Telles des super-souris, vous trouvez le challenge trop facile ? Dans ce cas, pour votre prochaine partie, retournez le plateau de jeu (placez-le sur le côté où figurent 2 empreintes de pas blanches) et positionnez la vilaine chatte noire sur le comptoir. Désormais, vous devrez m'aider à récupérer des provisions divisées en 2, 3, 4 ou 5 morceaux ! Le défi sera bien plus difficile à relever !

Mais, ensemble, je suis sûr que nous surmonterons toutes les difficultés !

