

Taupie creuse sa voie

Un championnat de terrassiers captivant
pour 2 à 4 taupes à partir de 5 ans

Auteur : Uli Geissler

PIATNIK-Spiel N° 639449

© 1999 by PIATNIK, Wien

Printed in Austria

Idée du jeu : Gagner le championnat de terrassiers ? Pas évident ! Mais Taupie, courageuse comme elle est, tentera sa chance en creusant son tunnel plus vite que le vent. Il est vrai - pour elle, s'enterrer et creuser une allée souterraine, c'est un jeu d'enfant. Pourtant cette fois-ci, il en y a des encombrements : partout, des pierres géantes et des obstacles nombreux bloquent sa voie, et Taupie est obligée de creuser un détour. De plus, les taupes sœurs traversent son chemin et l'empêchent de progresser. Qui, à la fin, construira le système de tunnel le plus court pour arriver au but la première ?

Contenu :

- 1 terrain de jeu
- 4 taupes (rouge, jaune, verte et bleue) et supports
- 10 portions de tunnel
- 6 interdictions de passer
- 1 dé avec des valeurs 1,2,3
- 1 règle de jeu

But du jeu : La taupe qui atteint en premier la butte d'arrivée emporte la victoire.

Préparations :

Étaler le terrain de jeu sur la table.

Mélanger autant de portions de tunnel et d'interdictions de passer qu'il y a de participants au jeu et poser-les retournées sur une pioche. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Chaque joueur reçoit une taupe et la place dans son support sur une case départ de son choix.

Déroulement :

Le joueur qui a déjà vu une vraie taupe commence. Sinon, c'est la taupe la plus jeune qui ouvre le jeu.

A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Le chiffre joué peut être utilisé soit pour creuser son chemin, soit pour courir ou les deux à la fois.

Creuser:

Si un joueur se décide à creuser, il prend - selon le chiffre joué - un, deux ou trois cartes de la pioche et les place sur le terrain de jeu.

Le joueur peut aussi déplacer ou tourner une portion de tunnel qui se trouve déjà sur le terrain.

Pour une portion de tunnel posée ou déplacée, le joueur paie un des points joués. Dès que la pioche est épuisée, les joueurs déplacent obligatoirement les cartes se trouvant sur le terrain de jeu.

Un joueur n'a pas le droit de déplacer une carte posée par le précédent joueur.

Exemple : Un joueur a joué le 2. Il prend une carte de la pioche et déplace une portion de tunnel sur le terrain.

Astuce ! Cela aide beaucoup de déplacer les portions de tunnel déjà posées sur le terrain. Ainsi, tu peux mieux rechercher les morceaux de tunnel appropriés pour la construction de ton allée souterraine.

Courir: Les taupes ne courent et circulent que sur les portions de tunnel posées. Chacune choisit la direction selon son gré. Par case parcourue, il faut payer un des points joués.
Pour se reposer, les taupes restent sur les portions de tunnel.

'Tunneler' : Une taupe dont le chemin est bloqué par une taupe sœur peut 'tunneler' celle-ci, c'est-à-dire la doubler, si son allée souterraine se prolonge au-delà. Le sens dans laquelle la carte de la taupe sœur se trouve est sans importance.
Par contre, il n'est pas permis de 'tunneler' les pierres et les interdictions.
À chaque fois qu'une taupe 'tunnelle', elle paie 3 des points joués.

Interdictions de passer :

Un joueur qui a tiré une interdiction de la pioche, la pose sur le tunnel souterrain d'une autre taupe ou sur une case de son choix. Par la suite, c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Les points restants sont perdus.
Pour se libérer en déplaçant une interdiction, la taupe paie 2 des points joués.

Fin du jeu : Si une taupe atteint la butte d'arrivée, la partie se termine aussitôt et la taupe remporte la victoire.
Si elles le souhaitent, les taupes restantes continuent la compétition pour déterminer le classement entre elles. Il est désormais permis de 'tunneler' les buttes d'arrivée déjà occupées.

Variantes pour les jeunes enfants :

Les interdictions de passer restent dans la boîte. Ainsi, le jeu devient plus simple et plus rapide.

Variantes pour les experts :

Toutes les interdictions de passer sont utilisées pendant le jeu.

Traduction : Dorothee Witt