

Jeu Habermaaß n° 4544

# Raoul le rat d'égouts

Un jeu qui demande de l'intuition, pour 2 à 5 joueurs de 4 à 99 ans.

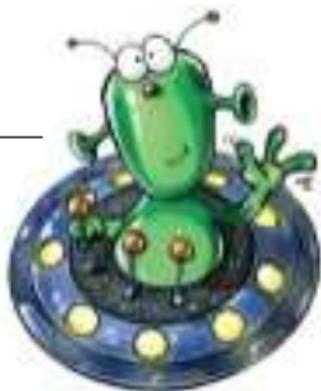
**Idée :** Roberto Fraga  
**Illustration :** Michael Menzel  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Toute ébahie, la souris gendarme se gratte l'oreille : il était encore là il y a quelques secondes, où a-t-il bien pu passer ? Raoul, le célèbre rat d'égouts est en cavale et il s'est certainement caché quelque part dans les égouts. Mais, quel couvercle doit-on soulever pour le trouver ? Une chasse infernale commence.

## Contenu

---

- 1 souris gendarme
- 17 cartes-couvercles rondes
- 6 morceaux de fromage
- 1 règle du jeu



FRANÇAIS

## Idée

---

Le jeu se joue en plusieurs tours. Un joueur différent est Raoul le rat d'égouts à chaque tour. Les autres joueurs sont les souris gendarmes et essaient d'attraper Raoul. Ils ne réussiront que s'ils ont une bonne mémoire et en usant de tactique, car Raoul change sans arrêt de cachette.

Celui qui attrape Raoul reçoit un morceau de fromage en récompense. Si Raoul n'est pas trouvé, c'est lui qui récupère le morceau de fromage.

Le but du jeu est d'avoir le plus possible de morceaux de fromage à la fin de la partie.

## Préparatifs

---

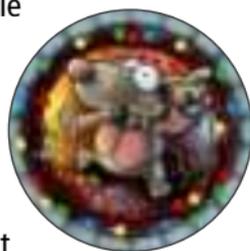
Le joueur aux dents les plus pointues est en premier Raoul. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Dans le jeu, il y a 17 cartes-couvercles différentes.

Au dos de chaque carte, on voit un couvercle.

Sur la face, il y a l'un des 17 habitants des égouts, dont Raoul.

Le joueur qui commence prend la carte montrant Raoul.



Former un carré (4 x 4 cartes) avec les 16 cartes restantes au milieu de la table, le dos des cartes (= couvercle) étant tourné vers le haut.

Préparer les morceaux de fromage et les souris gendarmes.

## Déroulement de la partie

---

Le joueur qui commence (= joueur n°1) demande aux autres joueurs de fermer les yeux. Il échange alors une des cartes-couvercles avec sa carte (= Raoul). Il doit bien faire attention à ce que personne ne remarque ensuite quelle carte a été échangée.

Quand il a fini, il dit : « Personne ne va trouver Raoul le rat d'égouts ! » et les autres joueurs ouvrent de nouveau les yeux.

### **Maintenant, c'est à la souris gendarme de jouer :**

Un des joueurs met la souris gendarme sur n'importe quelle carte-couvercle.

Le joueur assis à gauche du joueur n°1 se met à chercher Raoul. Pour cela, il a le droit de déplacer la souris gendarme d'une carte, verticalement, horizontalement ou en diagonale, mais n'a pas le droit de sauter par dessus une carte.

Il retourne ensuite la carte sur laquelle se trouve la souris gendarme.

### **Que représente-t-elle ?**

- **Raoul le rat d'égouts ?**

Super ! La cachette de Raoul est trouvée.

Le joueur prend un morceau de fromage en récompense et le tour est fini.

- **Un autre habitant des égouts ?**

Il y a erreur : ce n'est pas Raoul!

On laisse la carte avec la face tournée vers le haut et le joueur pose la souris gendarme dessus.

C'est alors au tour du joueur n°1.

## **C'est le tour du joueur n°1 :**

Il a le droit d'échanger deux cartes, posées l'une à côté de l'autre verticalement, horizontalement ou en diagonale, sauf celle sur laquelle se trouve la souris gendarme.

## **Conseils tactiques pour échanger les cartes :**

- *Lors de cet échange, le joueur n°1 doit bien se souvenir de l'emplacement de la carte de Raoul. Si les autres joueurs ne la découvrent pas, il devra alors leur indiquer où elle est pour gagner le morceau de fromage.*
- *Il n'est pas obligatoire d'échanger la carte de Raoul. Il vaut même mieux échanger deux autres cartes afin de tromper les autres joueurs.*
- *Si la souris gendarme est trop près de la carte de Raoul, l'échange de cartes est une bonne possibilité de s'éloigner de la souris.*
- *On a le droit d'échanger une carte retournée (face tournée vers le haut) avec une carte non retournée.*
- *Le joueur n°1 doit toujours faire attention à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les motifs des cartes.*

C'est maintenant au tour du joueur qui suit celui qui était la souris gendarme. Il déplace la souris gendarme.

### **Fin du tour :**

Un tour est terminé lorsque...

- **Raoul a été attrapé.**

Le rat d'égouts est remis derrière les barreaux.

ou lorsque...

- **la huitième carte a été retournée et personne n'a trouvé Raoul.**

Le joueur n°1 doit alors prouver qu'il a une bonne mémoire. Il retourne la carte sur laquelle il pense trouver Raoul.

S'il retourne la bonne carte, il récupère un morceau de fromage. Si c'est la mauvaise carte, il ne récupère rien.

### **Nouveau tour :**

Le joueur assis à gauche du joueur n°1 devient le joueur n°1 et prend la carte du rat d'égouts. Un nouveau tour commence.

## **Fin de la partie**

---

Quand il y a deux ou trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été deux fois le joueur n°1.

Avec quatre ou cinq joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le joueur n°1.

Chacun compte ses morceaux de fromage. Celui qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante : la dernière chance

---

Si la huitième carte est retournée sans que Raoul n'ait été trouvé, la souris gendarme a alors une dernière chance.

- En commençant par le joueur assis à gauche du joueur n°1, chacun indique une carte sur laquelle il pense trouver Raoul.
- Chaque carte ne peut être choisie qu'une seule fois.
- On ne retourne les cartes que lorsque tous les joueurs ont choisi une carte.
- Si Raoul figure sur l'une de ces cartes, le joueur correspondant récupère un morceau de fromage.
- Si personne n'a trouvé Raoul, le joueur n°1 a le droit de retourner une carte. Si c'est la bonne, il récupère un morceau de fromage.