

So ein Käse - Tout un fromage !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Thème du jeu :

L'ambiance monte au grenier dès que les petites souris commencent à fouiller chaque recoin à la recherche de nourriture. C'est surtout le fromage à l'odeur alléchante et le bon saucisson dont elles raffolent.

Mais il n'y a pas que de bonnes choses à manger. Les petites souris téméraires s'intéressent aussi aux babioles. Elles prennent tout ce qu'elles peuvent trouver. Finalement on ne sait jamais à quoi cela peut encore servir ! Il peut aussi arriver qu'une souris reprenne à une autre quelque chose qu'elle a ramassé. Il faut donc toujours bien faire attention.

A ce propos : Derrière certains coins, le chat guette. Alors quand il surgit, il ne reste plus qu'à fuir rapidement dans les trous de souris.

Mais à peine le chat est-il hors de vue que les souris ressortent pour continuer leur recherche et leur récolte.

A la fin on compte le butin. La souris qui gagne est évidemment celle qui a ramassé le plus de valeurs en nourriture et babioles.

Matériel :

1 plateau de jeu
4 pions
1 dé
1 règle



40 jetons surprise :

- 9 fromages
- 11 saucissons
- 15 babioles
- 5 chats



Préparation du jeu :

Mélanger les 40 jetons face cachée (la tête de la souris visible) et les placer sur les cases bordées de jaune du plateau.



Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la **case de départ** (même si cette case est plus grande que les autres, pendant le jeu elle sera utilisée comme une case normale. Un seul un pion à la fois pourra s'y trouver.) Le plus jeune joueur commence. Puis chacun joue à tour de rôle.

Déroulement du jeu :

Le premier joueur lance le dé.



le joueur pose son pion 1,2,3 ou 4 cases plus loin, selon le résultat du dé. Il a le droit de passer ou de s'arrêter sur des cases vides ou avec des jetons mais il **n'a pas le droit** de passer ou de s'arrêter sur des cases où se trouve le pion d'un adversaire. Si un jeton se trouve sur la case d'arrivée, le joueur le prend et le pose **face visible** devant lui.



Le jeton *patte* : Le joueur prend un jeton encore face visible à un adversaire (il le pose face cachée sur une case vide du plateau) **ou** il relance le dé.



Le jeton *cadenas* : Le joueur retourne un de ses jetons posés face visible devant lui (il le protège ainsi des attaques du jeton *patte*) **ou** il relance le dé.

Les symboles patte et cadenas permettent toujours de relancer le dé, il peut donc arriver de rejouer plusieurs fois d'affilée.



Sur quelques jetons surprises un **chat** surgit. Ces jetons chat sont eux aussi ramassés mais ils permettent une action supplémentaire : le joueur pose tous les pions (le sien aussi) dans un trou de souris (cases aux coins du plateau).

Astuce : Par la même occasion, on obtient des avantages de jeu en répartissant, de manière réfléchie, son propre pion et ceux des adversaires. Finalement toutes les souris repartent de la case choisie le tour suivant.

Fin du jeu :

Dès qu'il ne reste plus que trois jetons sur le plateau, le jeu est aussitôt terminé.

Les joueurs retournent maintenant les jetons posés face cachée et comptent les points de tous les jetons :

- Les jetons fromages comptent 3 points.
- Les jetons saucissons comptent 2 points.
- Les jetons chats comptent 1 point.
- En ce qui concerne les babioles, c'est uniquement celui qui en a déniché le plus qui reçoit 6 points. En cas d'égalité tous les joueurs ayant le plus de babioles reçoivent 6 points.

Les joueurs font le total de leurs points. Celui qui a le plus grand résultat est le gagnant.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus grand nombre de jetons qui gagne. S'il y a encore égalité, c'est celui qui a le plus de jetons babioles qui gagne.

L'auteur : Peter Neugebauer

Illustrations : Martin Meier / Schulz & Hackner

© 2003 Noris Spiele

Traduction française par Jocade

