

Jeu de SOURIS VILLE



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
5 ans

10
min

2 à 4
joueurs

45
cartes



6 cartes Plan du quartier recto verso



6 cartes Début/Fin, recto verso



33 cartes Route recto verso

JEU 1 (4 JOUEURS)

BUT DU JEU :

Être le premier constructeur à réaliser correctement le plan de l'architecte.

MISE EN PLACE :

- On constitue deux équipes de deux joueurs. Dans chaque équipe, on désigne le **constructeur** et l'**architecte**. Pendant la partie, l'architecte devra **tourner le dos au constructeur**.
- Disposer les **33 cartes Route** péle-mêle sur la table.
- Les architectes prennent **une carte Plan**, qu'ils ne devront jamais montrer au constructeur.
- Chaque architecte doit **donner le nom du quartier** (Famille, Affaires ou Artiste) à son constructeur pour qu'il commence avec la carte Début correspondante. La partie peut commencer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les joueurs des deux équipes jouent en même temps.

- L'architecte doit **décrire** le plus clairement et le plus rapidement possible **les différentes cartes Route** qui **constituent le plan** et comment les placer les unes par rapport aux autres.
- Le constructeur **cherche les cartes correspondantes** sur la table et **reconstitue le plan** devant lui. Il a le droit de les retourner car elles sont **recto verso**.

- Si un constructeur dit « **JOKER SOURIS !** », son architecte a le droit de **se retourner 10 secondes** pour regarder sa construction en cours. L'équipe adverse **arrête de jouer** jusqu'à ce que l'architecte tourne à nouveau le dos à son constructeur. Alors, l'**architecte explique** à son partenaire ce qui doit être corrigé ou non. Ce joker **ne peut être utilisé qu'une seule fois** par équipe et par partie.
- La carte Fin ne peut être prise **qu'une fois tout le quartier construit** !
- Lorsqu'un constructeur **a fini son quartier**, il crie « **SOURIS VILLE !** » Tout le monde s'arrête et l'architecte adverse **vérifie que le plan est bien réalisé**. Si ce n'est pas le cas, la partie reprend de plus belle !
- L'équipe qui **a réalisé correctement le plan en premier** gagne la partie.

JEU 2 (2 À 3 JOUEURS)

Les règles du jeu sont les mêmes sauf qu'on désigne un architecte et un ou deux constructeur(s). Le jeu devient alors coopératif : le but est que le(s) constructeur(s) suive(nt) bien les indications de l'architecte, sans la dimension de rapidité.

JEU 3 (2 À 3 JOUEURS)

Les mêmes règles s'appliquent, sauf qu'il n'y a pas d'architectes.

- Au début de la partie, **chaque joueur prend une carte Plan et la carte Début** correspondante et les place devant lui, face visible. Chaque joueur joue avec un quartier différent (Famille, Affaire ou Artiste).

- Chacun doit ensuite **reproduire le plan le plus rapidement possible** en trouvant les bonnes cartes Route et en les plaçant correctement.
- Le joueur qui a réalisé son plan en premier crie « **SOURIS VILLE !** » Les autres joueurs s'arrêtent et vérifient.
- Si le plan n'est pas bien exécuté, **le joueur est éliminé** et le jeu continue avec les autres participants.
- Le joueur qui **a réalisé correctement son plan en premier** gagne la partie.

QUE FAIRE SI...

- ... **un constructeur se trompe de carte ?**

Il la replace sur la table.

- ... **on ne trouve pas sa carte Route sur la table ?**

On peut la remplacer par n'importe quelle autre carte MAIS on est obligé de garder un doigt posé dessus jusqu'à la fin !

