

Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :



Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypa*/sur la page contact de mon site :

<http://jeuxsoc.fr/contact.php>



GARY GOUDA

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann
Illustration : Michael Schober
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Gary Gouda apparaît et disparaît aussi vite ! Est-ce que ce n'est pas elle qui pointe son museau à la recherche d'un morceau de fromage ? La gourmande souris est insatiable ! Pas un seul morceau de fromage n'est à l'abri, et elle risque même de rester coincée dans les trous de souris à cause de son gros ventre. Elle devrait cependant faire attention et remarquer à travers quels trous elle peut rentrer avec un, deux ou trois morceaux de fromage ! Et elle doit aussi éviter Kiki, le chat de la maison qui a de bons réflexes et est toujours aux aguets devant un autre trou de souris. Pourrez-vous aider Gary à trouver le meilleur chemin vers le trou d'arrivée et en récupérant le plus possible de morceaux de fromage ?

Contenu du jeu

- 1 maison en fromage (= fond de la boîte)
- 1 souris Gary Gouda
- 1 chat Kiki
- 12 murs
- 16 trous orange de souris
- 8 trous violets de souris
- 24 plaquettes de fromage
- 1 dé-bâton
- 1 règle du jeu



Idée

La souris Gary est amenée d'un coin de la maison à un autre en traversant différentes pièces et en ramassant le plus possible de morceaux de fromage. Ce faisant, elle prend bien sûr de l'embonpoint et cela devient de plus en plus difficile de trouver des trous de souris à travers lesquels elle peut passer, car elle n'a pas le droit de rester coincée. Et en plus, Kiki le chat de la maison lui barre le chemin à maintes reprises. Celui qui saura prendre les bons chemins à travers la maison et récupérera le plus de morceaux de fromage gagnera cet amusant jeu de vol de fromage.

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, mettez en place les trous de souris en les emboîtant dans les fentes entre les murs des pièces. Les huit trous de souris violets doivent délimiter les quatre coins, et les trous de souris orange sont emboîtés dans les autres fentes des murs des pièces. Veillez à ce qu'aucun trou de souris ne dépasse en haut.



Posez la maison au milieu de la table et empilez à côté de la boîte les plaquettes de fromage faces symbole cachées. Posez le chat devant n'importe quel trou orange de souris. Préparez Gary Gouda et le dé-bâton.

Déroulement de la partie

Lequel d'entre vous peut manger la plus grande quantité de fromage en une seule fois ?

Tu commences. Tire quatre plaquettes de fromage. Les symboles qui sont représentés dessus sont également dessinés sur le sol des pièces. Pose les plaquettes de fromage, faces cachées, dans les pièces correspondantes.

Note :

Tu seras peut-être obligé de poser deux plaquettes de fromage dans la même pièce. Dans ce cas, tu empiles les deux plaquettes.

Lance le dé-bâton et pose Gary dans le coin de souris de la couleur correspondante.

Relance le dé : la couleur obtenue indique dans quel coin Gary doit arriver.

Le vol de morceaux de fromage commence : fais passer Gary à travers les trous de souris jusqu'à une des pièces où il y a une ou deux plaquettes de fromage.

Tu peux alors prendre la décision soit

- de poser la souris sur une plaquette, ou sur les deux au cas où il y en ait deux, et de l'amener directement au coin d'arrivée, soit
- de récupérer encore plus de morceaux de fromage sur ton chemin menant à l'arrivée. Tu es libre de choisir la pièce dans laquelle tu vas récupérer le fromage ou de faire passer la souris à côté du fromage.

Mais fais attention :

tu n'as pas le droit de passer à travers le trou de souris devant lequel Kiki est en train de guetter.

Attention :

les trous de souris sont apparemment de la même grandeur, mais ce n'est pas le cas ! Tu t'en rendras compte en y faisant passer la souris ! Dans certains trous, elle peut passer en transportant un, deux, trois ou même quatre morceaux de fromage. Dans d'autres, elle ne peut y passer que si elle a le ventre vide.

Avec chaque morceau de fromage en plus, Gary risque donc de rester coincée dans un trou de souris.

• As-tu emmené la souris à l'arrivée sans qu'elle ne reste coincée ?

Tu sais vraiment bien nourrir les souris ! En récompense, tu prends les morceaux de fromage que Gary a récupérés et les poses devant toi.

• La souris Gary est-elle restée coincée ?

Hum, Gary est trop grosse ! Ton tour s'arrête ici. Prends les plaquettes récupérées par Gary et donne-les au joueur suivant.

Tu as aussi le droit de poser Kiki devant un autre trou de souris.

Le joueur suivant tire autant de cartes de fromage que nécessaire pour remplir de nouveau la maison avec 4 fromages et les répartit. Il peut alors tenter sa chance avec Gary. Espérons qu'il ait bien observé la taille des trous de souris !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus assez de plaquettes de fromage pour remplir de nouveau la maison.

Celui qui a le plus de plaquettes de fromage devant lui gagne la partie et est le meilleur voleur de fromage.

N.B. :

après chaque partie, retirez les trous de souris, mélangez-les et remettez-les en place.



L'auteur



Guido Hoffmann est né à Brême et a passé son enfance à Francfort sur le Main. Il a suivi des études de Conception de produits à Offenbach et de peinture et animation de films à Vienne (Autriche). Depuis, il est auteur de jeux et illustrateur. Pour le jeu HABA « A l'abordage », Guido Hoffmann a obtenu la distinction « Jeu pour enfants de l'année 2006 » et pour le jeu « Akaba », il a obtenu en 2005 de nombreuses distinctions, dont le « Prix allemand du jeu » dans la catégorie jeu pour enfants. Guido Hoffmann vit à Vienne avec sa famille.

Dédié à Johanna Sterry

L'illustrateur

Michael Schober illustre des livres et des jeux depuis 20 ans. Il a non seulement une famille qui est gourmande de fromage, mais aussi un chat qui aime lui apporter des souris.

Pour HABA, il a déjà illustré, entre autres, les jeux « Le festin du lion », « La grande pagaille » et « Le voleur de carottes ».

Pour plus d'informations, consulter: www.michael-schober.de

Dédié à tous ceux qui aiment le fromage, les chats et les souris !

