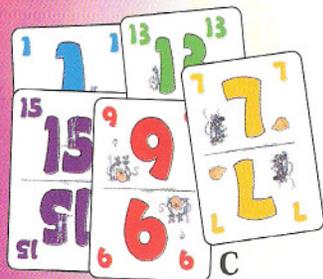


Contenu :

10 cartes " souris " (A) d'une valeur allant de 1 à 10.
5 cartes " vautours " (B) d'une valeur allant de -1 à -5
75 cartes " points " (C) numérotées de 1 à 15 en cinq couleurs différentes.



But du jeu :

marquer le jeu de points en récupérant les cartes **souris** tout en évitant les cartes **vautours**.

Préparation :

• Séparez du reste du jeu les 15 cartes souris et vautours. Battez-les soigneusement ensemble et placez-les, face cachée, au centre de la table pour former le talon.

• Chaque joueur reçoit en main les 15 cartes "points" de sa couleur (numérotées de 1 à 15).

• Retournez la première carte du talon : la partie commence !

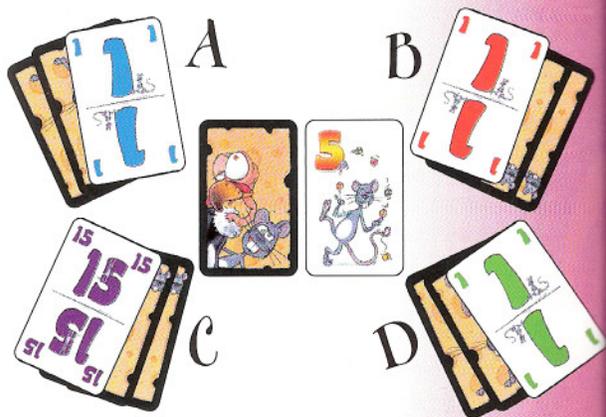


Comment jouer ?

À chaque tour, une carte du talon est retournée et se retrouve mise en jeu. Chaque joueur, en utilisant habilement ses cartes " points ", va essayer de remporter la carte souris ou d'éviter la carte vautour.

Si la carte découverte est l'une de ces affables petites souris :

chaque joueur choisit une carte " points " dans sa main et la pose face cachée sur la table. Puis, tous les joueurs retournent leur carte en même temps pour comparer leur valeur.



Le joueur ayant posé la carte " points " dont la valeur est la plus élevée (C) remporte la carte souris. Il s'en empare et la pose devant lui, face visible.

Dans notre exemple, il a remporté 5 points. Bravo, c'est un petit pas vers la victoire !

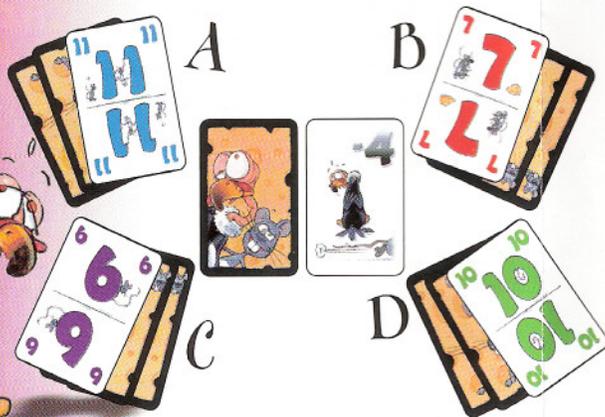
Une fois que les joueurs ont dévoilé leurs cartes "points", on les rassemble et on les met de côté face cachée : elles ne serviront plus pour cette partie.

Pour résumer :

- L'un des joueurs retourne la première carte du talon
- Chaque joueur choisit une carte "points" et la pose face cachée devant lui
- Tous les joueurs retournent en même temps leur carte "points"
- Le joueur dont la carte "points" est la plus élevée gagne la carte souris
- On rassemble toutes les cartes "points" jouées et on les met de côté face cachée.

Si la carte découverte est l'un de ces stupides vautours :

Les cartes vautours ont une valeur allant de -1 à -5. Elles viendront se soustraire au total que vous aurez accumulé avec les cartes souris. Il est donc préférable de ne pas les récupérer.



La procédure est la même que pour les cartes souris, à la différence que c'est le joueur qui aura mis la carte "points" la plus faible qui récupérera le vautour.

Dans notre exemple, le joueur ayant posé la carte la plus faible (C) remporte le vautour. -4 points, c'est pas très malin !

Pour résumer :

- L'un des joueurs retourne la première carte du talon
- Chacun choisit une carte "points" et la pose face cachée devant lui
- Tous les joueurs retournent en même temps leur carte "points"
- Le joueur dont la carte "points" est la plus basse doit prendre la carte vautour
- On rassemble toutes les cartes "points" jouées et on les met de côté face cachée.

Cas particuliers :

Copier n'est pas jouer

Lors d'un même tour de jeu, si des joueurs posent des cartes "points" ayant la même valeur, ces cartes s'annulent mutuellement.

Si les cartes annulées sont les cartes les plus élevées et si la carte animal en jeu est une souris, c'est le joueur qui a la carte la plus élevée après les cartes annulées qui récupère la souris.

Si les cartes annulées sont les cartes les plus faibles et si la carte animal en jeu est un vautour, c'est le joueur qui a la carte la plus basse après les cartes annulées qui récupère le vautour.

Bagarre générale

Dans le cas où toutes les cartes "points" s'annuleraient mutuellement, personne ne gagne la carte animal pour ce tour. On tire alors une seconde carte animal que l'on place à côté de la première. Vous l'avez compris, on joue alors pour les deux cartes !

Si la valeur totale des deux cartes est supérieure ou égale à zéro, le joueur qui prendra les deux cartes sera celui qui jouera la carte "points" la plus haute (comme s'il s'agissait d'une souris).

Si la valeur totale des deux cartes est inférieure à zéro, le joueur qui prendra les deux cartes sera celui qui jouera la carte "points" la plus basse (comme s'il s'agissait d'un vautour).

Le tragique cumul du dernier tour

Il peut arriver (même si c'est plutôt rare) que toutes les cartes s'annulent lors du quinzième tour de jeu, au moment où il s'agit de se battre pour ramasser la dernière carte souris ou éviter la dernière carte vautour. Dans ce cas, personne ne récupère cette carte et on peut alors compter les points sans en tenir compte.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le talon.

Chaque joueur additionne alors la valeur de toutes ses cartes souris, puis retranche la valeur de ses cartes vautours.

Le joueur dont le total est le plus élevé est alors proclamé vainqueur.

Un tel affront ne doit pas rester impuni... ! Et pour cela, autant recommencer une nouvelle partie.

Si vous n'êtes que deux ce soir...

Une variante intéressante si vous n'êtes que deux, est d'écarter chacun trois de vos cartes "points". Faites-le sans regarder la valeur des trois cartes que vous retirez. De même, retirez au hasard et sans en prendre connaissance trois cartes du talon

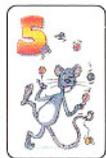
Chaque joueur ne sait donc pas quelles cartes ont été écartées par son adversaire, ni quelles sont les cartes animaux qui ne sont pas en jeu.

Quelques définitions bien utiles.

Cartes "points" : ces cartes sont jouées par les joueurs afin de gagner des souris ou d'éviter les vautours. Il y a cinq séries de cartes, une par couleur, numérotées de 1 à 15. Pour jouer, chaque joueur choisit une couleur et utilise les 15 cartes correspondantes.



Cartes souris : ces cartes vous font gagner des points si vous les récupérez. Il y en a 10, numérotées de 1 à 10. Si vous tenez à emporter la victoire (ce qui est plutôt compréhensible), il vaudrait mieux en avoir le plus possible à la fin de la partie.



Cartes vautour : numérotées de -1 à -5, ces cartes vous font perdre des points si vous les récupérez. Si vous souhaitez gagner la partie (ce qui est bien naturel), il vaudrait mieux en avoir le moins possible à la fin de la partie.



Talon : tas regroupant toutes les cartes animaux (souris et vautours) posées face cachée au centre de la table.



Stupide : adjectif qui désigne ce qui est idiot, imbécile. S'applique particulièrement bien aux vautours. Quant à vous qui avez acheté ce jeu, en avez compris les règles et y jouez avec plaisir, il n'y a manifestement aucune chance pour que vous puissiez l'être !

Vautour : volatile dégingandé et souffrant d'une très mauvaise réputation. Il faut dire que maugréer en restant assis sur un cactus n'est pas fait pour arranger son humeur.

Souris : petit rongeur sympa et fondu de gruyère. Son ennemi héréditaire est le chat (ce qui tombe plutôt bien, il n'y en a pas dans le jeu).

Stupide Vautour

Un jeu de cartes pour deux à cinq joueurs, à partir de 10 ans créé par Alex Randolph et illustré par Frantz Rey.