

Madame Mouffette



Un turbulent jeu d'observation pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Manfred Reindl
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

Voilà Madame Mouffette qui vient vers nous en dégageant son parfum très spécial. Le chat s'enfuit alors derrière le buisson, le canard se cache dans le seau et le serpent se faufile sous le canapé. Il ne reste plus qu'à se pincer le nez et à passer son chemin ! Seul celui qui pourra dire le plus vite possible à Madame Mouffette combien d'animaux se sont cachés gagnera cette turbulente partie de cache-cache.

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 30 cartes illustrées
- 5 klaxons
- 1 mouffette
- 1 dé à symboles « animaux »
- 1 règle du jeu



Idée

Tous les joueurs aident Madame Mouffette à trouver les animaux cachés. Au début de chaque tour, vous lancez le dé : il vous indique lequel des six animaux vous devez alors chercher. Ensuite, une carte illustrée est retournée. Maintenant, vous jouez tous en même temps. Observez bien l'illustration et comptez combien d'animaux de l'espèce recherchée y sont représentés. Puis, vous appuyez vite sur le klaxon correspondant au nombre d'animaux représentés. Mais attention ! Certains animaux sont très bien cachés et vous n'avez droit qu'à un essai par tour. Celui qui appuiera en premier sur le bon klaxon récupère la carte illustrée. Le but du jeu est de récupérer les six cartes illustrées.

FRANÇAIS

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez préparer les klaxons. Pour cela, posez un autocollant « chiffre » sur chaque klaxon. Ensuite, collez au dos de chaque klaxon l'autocollant « empreintes » dont le nombre de pattes correspond au chiffre.

Mélangez les cartes illustrées et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Les klaxons représentent sur un côté les chiffres de 1 à 5 et sur l'autre côté de une à cinq empreintes d'animal. Posez les klaxons avec la face « empreintes » tournée vers le haut et Madame Mouffette en cercle autour de la pile de cartes illustrées. Faites bien attention à ce que tous les joueurs puissent accéder facilement aux klaxons et au pion et que les cartes soient bien visibles par tous. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui aura vu une mouffette en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord c'est le plus jeune qui commence en prenant le dé.

Tu es le meneur de jeu pendant ce tour. Lance le dé et annonce bien fort le nom de l'animal représenté sur le dé : serpent, canard, araignée, chat, caméléon ou chauve-souris.

Les autres joueurs posent leurs mains à plat sur la table. Ensuite, tu retournes la carte posée en haut de la pile et la poses de manière bien visible au milieu de la table. Tous se mettent alors à compter le nombre de fois où l'animal recherché est représenté sur l'illustration et chacun essaye de donner en premier le bon chiffre.

Combien d'animaux as-tu compté ?

- **De 1 à 5 ?**

Pose vite ta main sur le klaxon correspondant et appuie dessus. Tu ne pourras le faire que si aucun autre joueur n'a encore posé sa main sur ce klaxon.

- **Aucun animal ?**

L'animal avait déjà senti de loin Madame Mouffette arriver et avait pris la fuite. Attrape Madame Mouffette ! Si un autre joueur a déjà récupéré Madame Mouffette, c'est que tu n'as pas été assez rapide.

Quand tous les joueurs ont donné un chiffre ou s'ils ne veulent pas deviner, on s'arrête de chercher. Comptez tous ensemble combien de fois l'animal recherché est représenté sur l'illustration.

Le joueur qui a donné le bon chiffre est le champion pendant ce tour. Il récupère la carte illustrée et la pose devant lui. Tous les joueurs qui ont indiqué un mauvais chiffre doivent redonner une de leurs cartes. Elle est retirée du jeu.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est maintenant le meneur de jeu et un nouveau tour commence.



N. B. :

- Chaque joueur n'a le droit d'indiquer qu'un seul chiffre par tour.
- Si vous n'arrivez pas à déterminer facilement qui a donné en premier le bon chiffre, c'est le meneur de jeu qui doit trancher.
- Si tous les joueurs ont indiqué un mauvais chiffre, la carte est retirée du jeu.
- Regardez bien attentivement les cartes illustrées : sur chaque illustration, il y a un nombre différent d'animaux. Quelques-uns sont très petits, d'autres ne sont représentés qu'en partie.
- Au dos des cartes illustrées sont représentés les animaux qui doivent être recherchés pendant le jeu.
- Si la pile est épuisée et qu'il n'y a pas de gagnant, on mélange les cartes illustrées retirées du jeu et les pose en une nouvelle pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré six cartes illustrées. Il a eu le meilleur « flair » et gagne la partie.

Si, à six joueurs, tous ont récupéré cinq cartes illustrées, ce qui arrive très rarement, ils gagnent alors la partie tous ensemble.

Conseils :

- Au lieu de jouer avec la face « empreintes » des klaxons, vous pouvez aussi jouer avec la face « chiffres ».
- Pour compliquer un peu le jeu, le meneur de jeu retourne, avant de lancer le dé, n'importe quel klaxon pour le changer de face.

L'auteur



Manfred Reindl vit à Tragwein en Autriche et est un auteur de jeux passionné. Il travaille cependant principalement dans une banque régionale en Haute-Autriche.

Il est l'auteur de deux jeux déjà parus chez HABA *Où est l'erreur ?* et *Terra Kids – A chacun son continent*.

J'aimerais particulièrement remercier mon épouse Manuela, ma belle-sœur Sylvia,

Elena et Florens, les enfants de nos deux meilleurs amis Gabi et Hannes ainsi que nos deux jeunes voisines Alexandra et Christina qui sont toujours de la partie pour tester les nouvelles idées de jeu.



L'illustrateur



Oliver Freudenreich illustre des jeux depuis plus d'une douzaine d'années. Dessiner des animaux à l'allure humaine est son plus grand plaisir.

Après, par ex. *Rafting Party* et *Monza – jeu de cartes*, *Madame Mouffette* est le neuvième jeu qu'il a illustré pour HABA.

Je dédie ce jeu à Félix et Sandra qui m'encouragent dans mon travail. Notre plus grand plaisir c'est de tester ensemble le jeu quand il est terminé.

Les auteurs de jeu Arno Steinwender et Manfred Reindl ont eu tous les deux à peu près la même idée de jeu. Arno Steinwender a publié son idée en 2006 sous le titre *Compter les moutons* chez l'éditeur de jeux Ravensburger Spieleverlag. Nous remercions Arno Steinwender et White Castle Games pour l'accord qu'ils nous ont donné de publier le jeu de Manfred Reindls *Madame Mouffette*.

