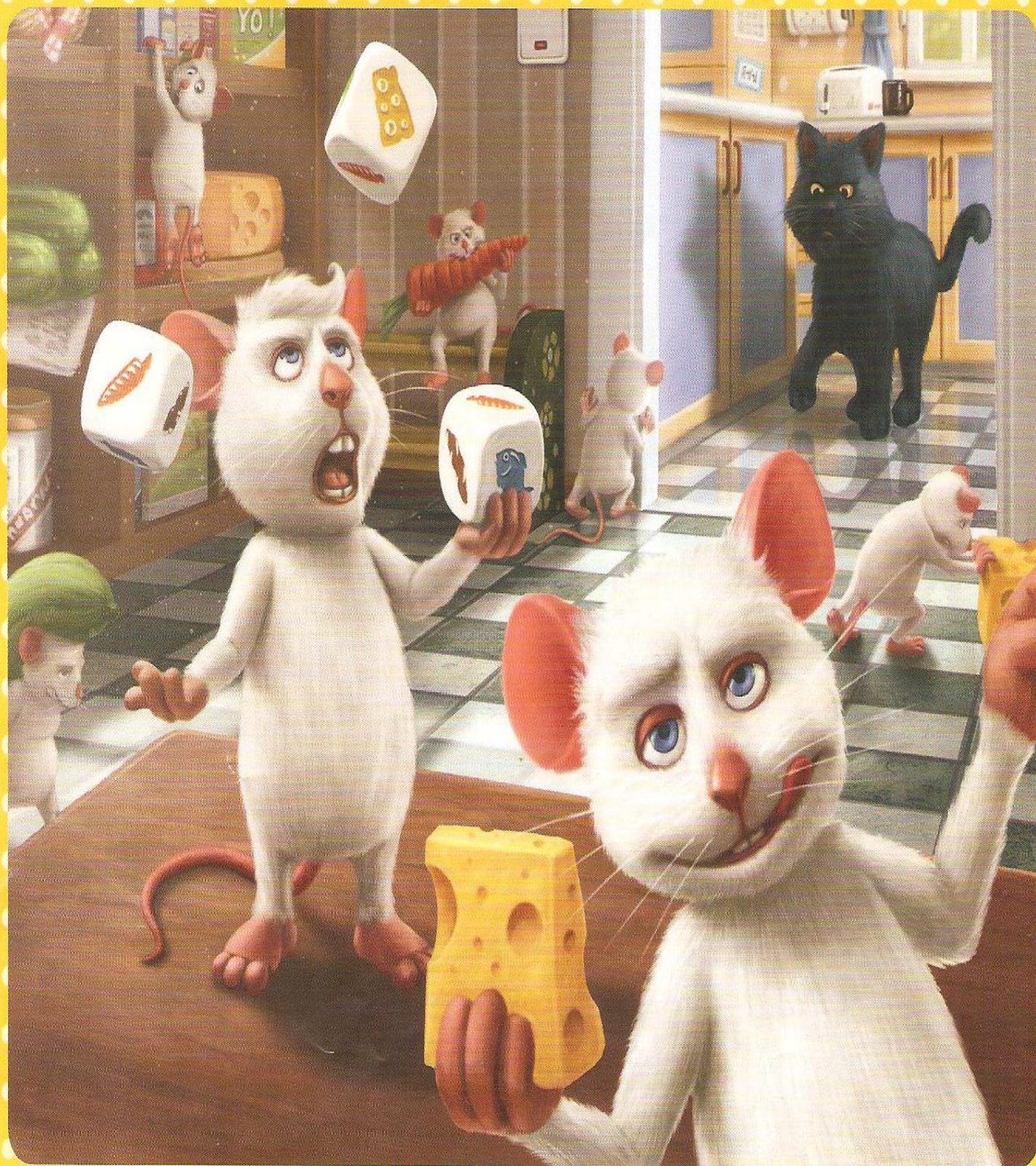


5+

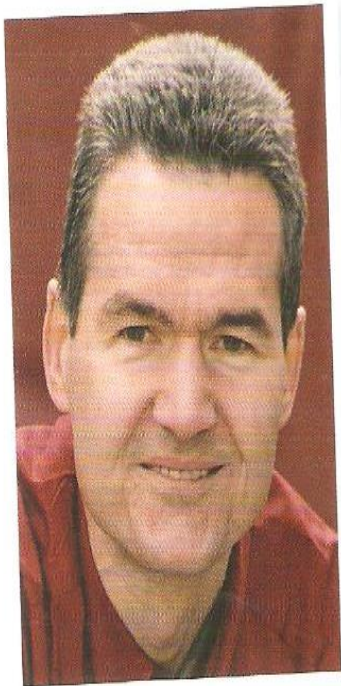
1-6

15-20 min

Mmm!

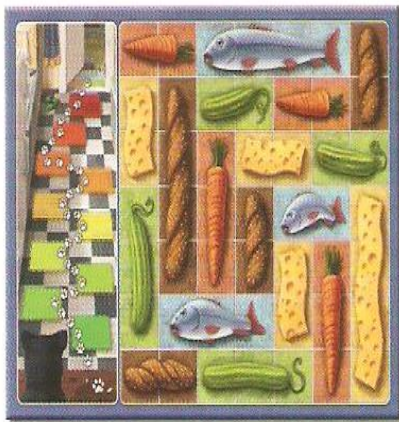


Reiner Knizia



Reiner Knizia fait partie des auteurs de jeux les plus prolifiques et les plus talentueux au monde. Il a publié plus de 600 jeux et livres à travers le monde, dans plus de 50 langues différentes. Il est doté d'un Master of Science de l'Université de Syracuse (États-Unis) et d'un doctorat de Mathématiques de l'Université d'Ulm (Allemagne).

À ses yeux, un bon jeu permet à tous de terminer la partie avec le sentiment d'avoir gagné, et ce quel que soit le résultat final, tant le plaisir de jouer était grand et gratifiant.



1 plateau double-face



56 jetons Souris (dont 7 en supplément)



3 dés avec 6 faces différentes :

Pain, Poisson, Concombre, Fromage, Carotte et Croix rouge.

Matériel



1 chat en bois

Auteur : Reiner Knizia - Illustrations : Andreas Resch - Maquette : Hans Schneider · C. Geigenmüller

Production : Klaus Ottmaier - Traduction : Erwann Dréan

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de. Tous droits réservés.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot. 96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.

Présentation

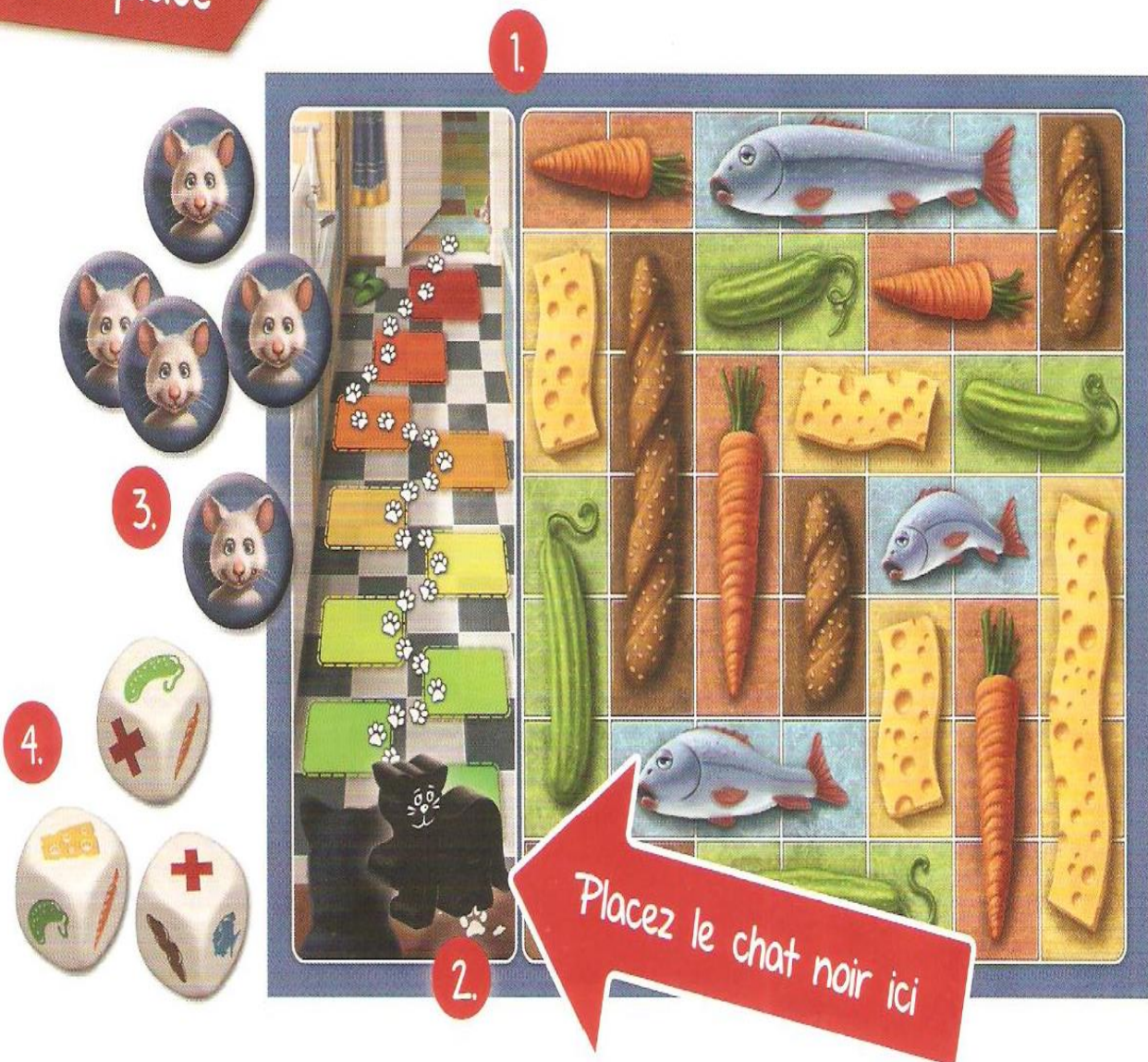
Charlie la souris et sa femme Charlotte organisent un grand rassemblement où toute la famille sera présente. Et Charlie tient à ce qu'elle ne manque de rien durant leur séjour, il va donc falloir remplir les réserves.

La tâche est difficile pour une souris seule. Il va donc avoir besoin de votre aide pour récupérer la nourriture du cellier et la ramener chez lui.

Mais attention ! Le chat de la maison ne va pas vous laisser faire tranquillement ! Il vous faudra donc être discret et rapide pour aider Charlie à réussir.



Mise en place



1. Sortez et dépliez le plateau de jeu; puis placez-le sur la table. Regardez la tête du chat en bas à gauche : juste à côté se trouvent une ou deux empreintes blanches. Pour votre première partie, utilisez la face du plateau ne comportant qu'une empreinte.

2. Placez le chat sur cette empreinte.

3. Prenez également tous les jetons Souris et placez-les près du plateau.

4. Le plus courageux d'entre vous prend en main les 3 dés. Le jeu peut commencer.

L'objectif du jeu est de récupérer toutes les provisions avant que le chat ne vous chasse du cellier !

Les joueurs jouent tous ensemble contre le chat pour aider Charlie.

Pour cela, un premier joueur lance les dés sur la table.

Important : Les dés sont lancés par un seul joueur, mais il vous faut décider ensemble de l'endroit où vous les placez. Discutez entre vous afin de déterminer les meilleures positions pour les dés.

Comment jouer ?

Quel est le symbole sur le dé ?



Voilà comment placer les dés sur les cases Nourriture.

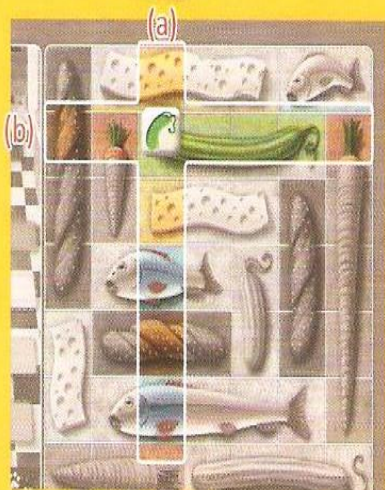


Sur chaque dé, 5 faces représentent un symbole Nourriture : Pain, Poisson, Concombre, Fromage ou Carotte. Ce sont les 5 types de nourriture que vous pouvez trouver sur le plateau de jeu. Chacune des provisions sur le plateau est divisée en 2, 3 ou 4 parties : ce sont les cases du plateau de jeu.

Si le dé affiche un symbole Nourriture, placez-le sur une case du plateau correspondant au type de nourriture figurant sur le dé.

Cela vous permet de préparer le transport d'une portion de nourriture en direction de la maison de Charlie.

Variante



Pour augmenter un peu la difficulté :

Au lieu de placer chacun des dés sur n'importe quelle case nourriture correspondante, tous les dés que vous placez doivent se trouver sur une même ligne ou une même colonne (*ils doivent être alignés*).

Si le premier dé est placé comme indiqué dans l'exemple, alors le dé suivant doit être placé soit sur la même colonne (a), soit sur la même ligne (b).

Que signifie cette croix rouge ?



Si un dé tombe sur une croix rouge, alors ce dé ne pourra pas être placé sur le plateau, pour le moment.

Si cela est possible, après chaque lancer de dés, vous devez en placer au moins 1 sur le plateau de jeu. Vous pouvez placer 2 dés en même temps, voir même les 3 dés en une seule fois. Si vous parvenez à placer les 3 dés sur le plateau, alors vous pouvez directement passer à la phase B) Récupérer la nourriture.

Toutefois, si vous ne souhaitez pas, ou si vous ne pouvez pas, placer les 2 dés restants sur le plateau (par exemple, à cause d'une croix rouge présente sur un dé, ou si toute la nourriture correspondante a déjà été récupérée), vous devez choisir entre :

- A) Relancer les dés non placés
- B) Arrêter et récupérer la nourriture.

A) Relancer

Après avoir lancé les dés, et après en avoir placé au moins 1 sur le plateau de jeu, vous pouvez faire le choix de relancer les dés restants. Si cela est possible, une fois la relance effectuée, vous devez à nouveau placer au moins 1 dé sur une case Nourriture du plateau. Si vous avez relancé 2 dés, vous pouvez placer les 2 dés sur le plateau ou choisir de n'en placer qu'un seul et décider ensuite si vous relancez le dé restant ou non. Attention, il n'est pas possible de relancer un dé déjà placé sur des cases Nourriture du plateau de jeu.

B) Récupérer la nourriture

Si vous êtes parvenus à placer vos 3 dés sur le plateau de jeu, ou si vous avez décidé de ne pas pousser votre chance et de mettre un terme à vos lancers, alors vous pouvez procéder à la récupération de la nourriture : placez un jeton Souris sur chacune des cases où se trouve un dé. Ce jeton indique que vous avez déjà récupéré cette portion, il ne vous sera donc plus possible de placer un dé sur cette case lors des prochains tours.



Voici comment le chat avance vers le cellier.

Mais...

Il peut arriver, et ce dès le premier lancer, **qu'il soit impossible de placer un dé sur une case Nourriture du plateau de jeu.**

Dans ce cas, vous ne récupérez aucune portion de nourriture pour ce tour. Vous devez également **avancer le chat d'une case empreinte en direction du cellier. Votre tour s'arrête ici.**

Mais encore...

Si au cours de ce tour, **vous avez recouvert la dernière case d'une des provisions du plateau** (toutes les cases formant cette provision sont recouvertes par un jeton Souris) **alors le chat ne bouge pas.**

Si par contre vous n'y êtes pas parvenus, alors avancez le chat d'une empreinte vers le cellier.

Compléter des provisions à chaque tour vous fait donc gagner un temps précieux !

Passez ensuite les dés à votre voisin de gauche (si nécessaire, récupérez-les sur le plateau). C'est à son tour de tenter sa chance.



Fin de partie

Vous êtes parvenus à récupérer toute la nourriture avant que le chat n'atteigne le cellier ?

Parfait, vous avez réussi ! Grâce à votre aide, Charlie aura de quoi nourrir toute sa famille.

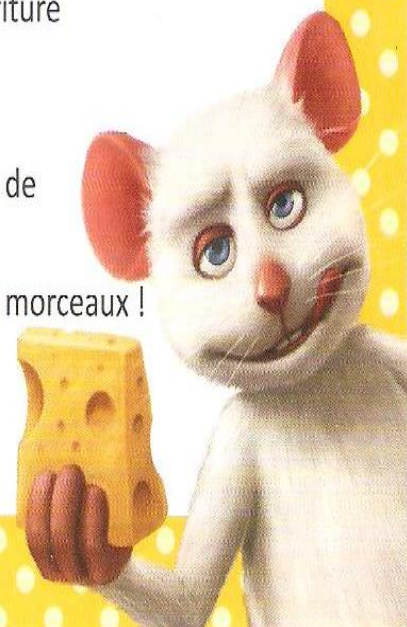
Le chat est entré dans le cellier ? Vous ferez mieux la prochaine fois.

Quoi qu'il en soit, grâce à votre aide, Charlie aura tout de même un peu de nourriture à proposer à sa famille pour qu'elle n'ait pas le ventre vide.

Pour un peu plus de difficultés, pour votre prochaine partie, retournez le plateau de jeu (placez-le sur le côté où figurent 2 empreintes de pas blanches).

Désormais, vous devrez l'aider à récupérer des provisions divisées en 2, 3, 4 ou 5 morceaux !

Le défi sera bien plus difficile à relever !



Vous pouvez aussi évaluer votre performance :

Si vous êtes parvenus à récupérer toutes les provisions présentes sur le plateau de jeu, vous pouvez évaluer la qualité de votre succès en comptant le nombre de cases qui séparent le chat du cellier (le déplacement permettant au chat d'entrer dans le cellier compte comme 1 case).

6 cases ou plus : Incroyable ! Prouvez immédiatement qu'il ne s'agissait pas d'un énorme coup de chance en réalisant à nouveau la même performance. Si vous y parvenez, alors vous pourrez tous vous considérer comme des Souris légendaires !

4 ou 5 cases : Extraordinaire ! Vous voici heureux, les poches pleines, et peu pressés de quitter le cellier !

2 ou 3 cases : Bien joué – vous avez été d'une belle aide pour Charlie !

1 case : Ouf, c'était juste ! Mais au moins vous n'allez pas rentrer les mains vides.

Si le chat est entré dans le cellier, tout n'est pas complètement perdu, vous pouvez estimer à quel point vous étiez proches de la victoire :

1 case Nourriture restante : Vous y étiez presque, pas d'inquiétude, vous y arriverez.

2 ou 3 cases Nourriture restantes : Charlie n'a pas récupéré tout ce dont il avait besoin. Mais au moins, personne n'est reparti la faim au ventre.

4 ou 5 cases Nourriture restantes : Vous n'avez pas récupéré grand-chose. Il faudra faire bien mieux la prochaine fois.

6 cases Nourriture ou plus restantes : Le cellier déborde encore de provisions ! Prouvez que vous pouvez faire mieux, lancez immédiatement une nouvelle expédition !

Déroulement d'un tour de jeu :

