

Dans le petit hameau de Thiercelieux* il y a aussi des vaches, et autour des vaches souvent des mouches. Tout près de l'étable de Maurice se trouve la maison de Philippe. Et les mouches viennent l'embêter alors qu'il travaille la fenêtre ouverte. Il décide donc de se venger et imagine un jeu qui leur rendrait la vie mouvementée...



* Les Loups-Garous de Thiercelieux, du même auteur, avec Hervé Marly, chez le même éditeur.
« www.loups-garous.com »



Matériel

- 25 mouches noires
- 1 mouche savante bleue (*Mireille**)
- 6 cartes « Nourriture »
- 3 cartes « Danger »
- 3 cartes spéciales (Sp)

But du jeu

Les cartes sont mises en jeu l'une après l'autre. Chaque fois qu'une carte est mise en jeu, les joueurs essaient de l'acquérir en misant secrètement des mouches et en pariant sur le nombre total de mouches mises par l'ensemble des joueurs. Le joueur possédant le plus de points à la fin de la partie remportera la victoire.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend **5 mouches noires** qu'il met dans sa main gauche (s'il est droitier). S'il y a moins de cinq joueurs, on range les mouches noires restantes dans la boîte.

On pose *Mireille* la *mouche savante* bleue sur la boîte fermée.

Le paquet de 12 cartes est mélangé, et posé (cartes faces-cachées) au centre de la table.

**Mireille*, chanson de Dick Annegarn, 1975, Polydor France.

Comment joue-t-on ?

Déroulement d'un tour :

- 1 Révélation d'une carte
- 2 Mise secrète des mouches
- 3 Annonces des paris des joueurs
- 4 Révélation des mises
- 5 Attribution de la carte
- 6 Gain éventuel de mouches

- 1 La première carte de la pioche est révélée.
- 2 Chaque joueur prend **secrètement** dans sa main gauche un certain nombre de mouches (ou aucune, il peut faire semblant). Il les place dans son poing droit fermé qu'il brandit ensuite vers le centre de la table, de sorte que la mise demeure secrète.
- 3 Chaque joueur doit faire un pari sur le nombre **total de mouches mises par l'ensemble des joueurs**, y compris lui-même, et annoncer tout haut son pari. Plusieurs joueurs peuvent parier sur le même nombre. Au début de la partie, le joueur le plus léger joue en premier. Aux tours suivants, ce sera le **vainqueur de l'enchère précédente** qui pariera en premier. Ensuite, les autres joueurs peuvent annoncer leur pari quand ils le veulent. Si personne ne veut parler après un pari, c'est



obligatoirement **le premier joueur n'ayant pas encore parlé à la gauche du dernier joueur qui a parlé**, qui doit annoncer son pari.

- 4 Quand tout le monde a annoncé un nombre (et un seul), tous les joueurs ouvrent leur main et révèlent le nombre de mouches mises.

Qui gagne la carte ?

- 5 Celui qui a parié sur le **nombre exact de mouches**, ou à défaut celui qui était **le plus proche du nombre total de mouches** mises par tous les joueurs remporte la carte.

En cas de paris identiques c'est celui qui, parmi les ex-æquo, a joué le plus de mouches qui remporte la carte.

En cas de paris identiques et de même nombre de mouches, c'est celui des ex-æquo qui a parlé en premier qui remporte la carte.

Le joueur qui remporte la carte la prend et, selon le type de carte (voir plus loin), la pose devant lui, la donne à un autre joueur ou en applique les effets.



Que deviennent les mouches mises par les joueurs ?

⑥ Seuls les joueurs qui ont trouvé le nombre exact de mouches mises gagnent **1 mouche et 1 seule**, et ce même s'ils n'ont joué aucune mouche à ce tour. Les autres mouches mises sont perdues pour les joueurs (toutes occupées à déguster les mets délicieux).

Si plusieurs joueurs ont annoncé le nombre exact de mouches, ils gagnent tous chacun une mouche. S'il n'y a pas assez de mouches disponibles dans la réserve au centre de la table, on se sert par ordre d'annonce.

Les mouches sont récupérées dans la réserve disponible des mouches perdues par l'ensemble des joueurs depuis le début de la partie (et non dans la boîte à mouches qui contient les mouches pour jouer plus nombreux).

Alors attention à ne pas gaspiller ses mouches. Vous ne disposez que de 5 mouches au départ pour gagner 12 cartes.

Toutefois, on peut continuer à jouer même si on n'a pas de mouches, simplement le bluff devient difficile.



Description des cartes

Cartes *nourriture* (+) !

Ces cartes rapportent des points, et chaque carte est donc placée, visible, devant le joueur qui l'a remportée.

- *Goutte de sueur* : (+1)
- *Œuf aux petits pois* : (+2)
- *Tartine de confiture* : (+2)
- *Camembert qui pue* : (+3)
- *Tête de vache* : (+3)
- *Bouse de vache* : (+4)



Cartes *danger* (-) !

Ces cartes font perdre des points. Le joueur qui remporte l'une de ces cartes la place, visible, devant un autre joueur de son choix.

- *Tapette à mouche* : (-1)
- *Papier tue-mouche* : (-2)
- *Araignée* : (-3)



Cartes spéciales (Sp)

Le joueur qui remporte l'une de ces cartes peut bénéficier de son pouvoir spécial.



Bébés mouches : le vainqueur gagne **autant de mouches que de joueurs présents** dans la partie, le deuxième une de moins que le premier s'il en reste, le troisième une de moins, etc. Les mouches gagnées sont prises dans la réserve parmi les mouches perdues à ce tour et aux tours précédents. Sinon, tant pis !



Mireille, la mouche savante : le vainqueur gagne la mouche savante. Dans un prochain tour, s'il joue la mouche savante, après le décompte total des mouches jouées, **il aura le droit de la siffler** et elle reviendra automatiquement dans sa main gauche, ce qui changera donc le total des mouches mises. Le joueur pourra **siffler deux fois dans la partie** sa mouche savante. S'il ne l'a pas sifflée, elle est perdue définitivement (et retourne dans la **boîte à mouches**). Au revoir **Mireille** !



Mouchicide : cette carte permet à son propriétaire, dans un prochain tour, d'éliminer les mouches des mains de ses adversaires. Elle se joue après les paris, mais avant la révélation du nombre de mouches. Suivant le nombre de joueurs dans la partie, le **mouchicide** contient un nombre différent de recharges. A 2 joueurs : 1 recharge ; à 3 : 2 recharges ; à 4 : 3 ; à 5 : 4. Quand on joue la carte, on fait **psshitt !** vers la main d'un joueur, et toutes les mouches qu'il a jouées tombent de sa main. **Elles retournent dans la réserve**. On ne peut pas les récupérer et elles ne comptent pas dans le total révélé, même la **mouche savante** (définitivement éliminée). Toutes les recharges peuvent être utilisées au même tour, ou réparties sur plusieurs tours.

Fin de la partie

Quand la douzième carte est attribué, la partie prend fin.

Chaque joueur calcule alors son score :

1. en additionnant les points positifs des cartes qu'il a gagnées.
 2. en soustrayant les points négatifs des cartes qu'on lui a données.
 3. en se rajoutant **1 point par mouche conservée** (dans sa main gauche).
- Le joueur ayant le plus de points est déclaré « Grand Vainqueur* » !

* Mot favori de Monsieur Phal (cf. trictac.net, le magazine des jeux sur le net).

EXEMPLES DE PARTIE À 4 JOUEURS

Elvire, Chloé, Maurice et Philippe (dans l'ordre des aiguilles d'une montre, autour de la table).

Premier exemple

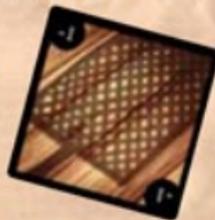


- 1 La carte « Tartine de confiture (+2) » est retournée.
- 2 Elvire commence (**c'est la plus légère**). Elle mise 1 mouche secrètement, Chloé mise 2 mouches, Maurice mise 2 mouches et Philippe ne mise aucune mouche.
- 3 Elvire annonce 2, Chloé annonce 3, Maurice annonce 4 et Philippe annonce aussi 3.
- 4 On ouvre les mains. (Tadam !) Il y a donc 5 mouches.

Qui gagne ?

- 5 C'est Maurice car il a annoncé 4 mouches, ce qui est le nombre le plus proche du total de mouches jouées. Il gagne donc la carte qu'il met devant lui, bien visible. Maurice est fier !
- 6 Mais il ne **gagne pas de mouche** car il n'a pas trouvé le total exact.

Deuxième exemple



- 1 La carte « Tapette à mouche (-1) » est retournée.
 - 2 Maurice a gagné la carte précédente, il commence et mise 0 mouche, Philippe mise 2 mouches, Elvire mise 0 mouche et Chloé mise 1 mouche.
 - 3 Maurice annonce 1 mouche, Philippe annonce 4, Elvire annonce 3 et **Chloé 3 aussi**.
 - 4 On ouvre les mains, il y a donc 3 mouches.
- ### Qui gagne ?
- 5 Chloé et Elvire ont fait toutes les deux l'annonce exacte mais Chloé a joué **plus de mouches** que sa sœur, donc elle gagne la carte. Comme c'est une carte **négative**, elle **choisit de la mettre** devant Maurice qui avait plus de points auparavant. Maurice grogne.
 - 6 Chloé et Elvire, ravies, gagnent **1 mouche chacune** pour annonce exacte.

Troisième exemple

Il y a **6 mouches** dans la réserve avant le début du tour.



- 1 La carte en jeu est : « **Bébés mouches (sp)** »
- 2 Chloé mise 0 mouche, Maurice mise 0 mouche, Philippe mise 0 mouche et Elvire mise 2 mouches.
- 3 Chloé annonce 1 Mouche, Maurice 0 mouche, Philippe 1 mouche et Elvire 2 mouches.
- 4 On ouvre les mains, il y a donc **2 mouches**.

Qui gagne ?

- 5 Elvire gagne la carte spéciale avec ses avantages, elle va donc parmi les 8 mouches (6 du tour précédent plus 2 de ce tour) **prendre 4 mouches** car il y a 4 joueurs. Chloé, qui pour une même annonce avait annoncé avant Philippe gagne 3 mouches. Philippe devrait prendre 2 mouches mais se contente de celle qui reste, et Maurice n'a rien du tout. Maurice grogne encore !
- 6 Elvire devrait récupérer 1 mouche de plus pour annonce exacte **mais il n'y en a plus !** Flûte !

Quatrième exemple

A un tour précédent, Chloé a gagné *Mireille la mouche savante*.



- 1 La carte en jeu est : « **Camembert qui pue (+3)** ».
- 2 Chloé mise **1 mouche noire** plus **la mouche savante bleue**, ce qui fait 2 mouches. Maurice mise 1 mouche. Philippe mise une mouche et Elvire mise une mouche.
- 3 Chloé annonce 4 mouches. Philippe prend la parole avant les autres (il a le droit) et annonce 5. Elvire annonce 5 aussi puis Maurice annonce 6.
- 4 On ouvre les mains. Le total est de **5 mouches**.

Qui gagne ?

- 5 Philippe et Elvire sont ex-æquo. Leurs paris sont identiques et ils ont misé le même nombre de mouches. Philippe ayant parlé le premier, c'est lui qui doit gagner. Mais Chloé décide de **siffler sa mouche savante**. Le total n'est plus que de **4**. C'est Chloé qui gagne. Elle gagne donc la carte.
- 6 Chloé gagne aussi une mouche noire.

Cinquième exemple

Philippe a gagné à un tour précédent le terrible *mouchicide*.



- 1 La carte en jeu est : « œuf aux petits pois (+2) ».
- 2 Philippe mise 0 mouche. Elvire mise 1 mouche, Maurice mise 2 mouches et Chloé mise 0 mouche.
- 3 Philippe annonce 1 mouche, Elvire annonce 2 mouches, Maurice annonce 4 mouches, Chloé annonce 3 mouches.
Avant l'ouverture des mains, Philippe **crie « stop ! »** et pulvérise le *mouchicide* sur les mains de Maurice et Chloé. **Pssthhitt !!!**. Les mouches de Maurice sont mises hors-jeu dans la réserve et Chloé, qui n'en avait pas, ouvre sa main vide avec un sourire (Philippe a gâché une recharge de *mouchicide*).
- 4 Philippe et Elvire ouvrent leur main : le total est donc de 1 mouche.
Qui gagne ?
- 5 Philippe a quand même gagné la carte.
- 6 Il gagne 1 mouche. Il lui restera 1 recharge de *mouchicide* et 1 seule pour un tour suivant. Chloé va se méfier !

Merci à :

Marie Bruel, Michael Bruinsma (the flying Dutchman), Diego de Belgique (pour Mireille), Franck Dion, Bruno Faidutti (pour sa relecture précise), Christophe Jallais (pour le titre), Junta, Michel Lalet, Laurence de Moissy-Cramayel (pour les mouches géantes), Hervé Marly, Alain Mihranyan (pour les démos à Nüremberg), Delphine Montalant, Docteur Mops (pour sa relecture drôle), Philippe Mouret, Guillaume et Carla Mundi, Marc Nunes, Nico*, Odet (pour son hospitalité), Caroline Ottavis, Jean Marc Pauty (pour les réglages), Monsieur Phal, Uwe Valentin (notre cousin Germain), et surtout : Chloé, Elvire et Maurice B. (pour l'inspiration) et tous les autres habitants testeurs de Thiercelieux. Merci d'avance à Bruno Buil.

* webmaster de : « asmodee.com », le site du distributeur en France.

maquette caroline ottavis

Création du jeu : octobre 2001, publication avril 2003.
Tous droits réservés pour le thème, la règle et les images,
pour tous les pays (y compris Mouche-Land).

© « lui-même »

24, rue des Lilas - 77320 Thiercelieux - France - 00 33 (0)1 64 03 76 11

Comme des Mouches



Rappel des cartes



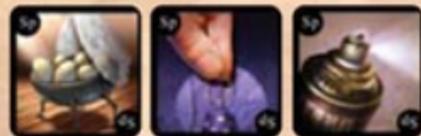
Cartes *nourriture (+)* !

- Goutte de sueur : (+1)
- Œuf aux petits pois : (+2)
- Tartine de confiture : (+2)
- Camembert qui pue : (+3)
- Tête de vache : (+3)
- Bouse de vache : (+4)



Cartes *danger (-)* !

- Tapette à mouche : (-1)
- Papier tue-mouche : (-2)
- Araignée : (-3)



Cartes *spéciales (Sp)*

- **Bébés mouches** : plein de mouches à gagner (voir règle p. 8 ex. p. 12).
- **Mireille la mouche savante** : une mouche qui revient dans la main (voir règle p. 8 ex. p. 13).
- **Mouchicide** : élimine les mouches des autres (voir règle p. 9 ex. p. 14).