Viva Topo!

Une expédition aventureuse dans le pays de cocagne.

Un jeu de tactique tout autour du fromage pour 2 à 4 enfants à partir de quatre ans

Sorte de jeu :	Jeu de société
Nombre de joueurs :	2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
Contenu :	1 plateau en carton, 1 chat, 20 souris de quatre couleurs différentes, 20 morceaux de fromage de cinq grandeurs différentes, 1 dé, règle du jeu
Auteur :	Manfred Ludwig
Illustration :	Barbara Kinzebach

Histoire

Une petite famille de souris n'a pas toujours la vie bien facile et quel ne serait pas son plaisir d'aller au moins une fois dans sa vie au pays de cocagne.

Voilà pourquoi nos petites familles de souris, se mettent en route pour ce pays merveilleux. Mais, des pigeons rôtis qui vous tombent directement dans la bouche et des saucisses qui poussent aux arbres, ce n'est pas très alléchant pour des souris ! Alors, vous comprendrez bien que le pays de cocagne des souris ne ressemble pas du tout à celui des êtres humains. Imaginez plutôt un pays de cocagne où abondent toutes sortes de petits morceaux de fromage succulents. En chemin déjà, avant d'y parvenir, elles découvrent ça et là des endroits où elles dénichent du fromage. Et, plus elles s'approchent de « la Terre Promise », plus elles en trouvent.

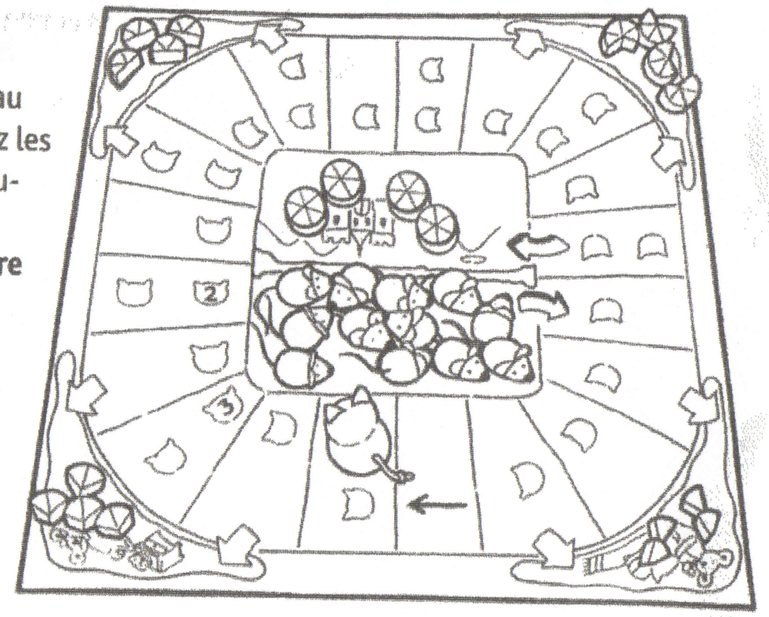
Mais cette expédition cache un os pour les souris car un chat affamé a pris vent de leur expédition et se met aussitôt à leur poursuite.

Vous pensez bien que si la plupart des membres d'une petite famille de souris parvien au pays de cocagne ou tout au moins à s'en approcher autant que possible, elle peut s'en juger heureuse.

Gagnant est celui dont la famille de souris aura remporté au total, le plus grand nombre de morceaux de fromage.

A 407-34

Préparation du jeu



Mettez le **plan du jeu** et le **dé** au milieu de la table. Puis, distribuez les **souris** aux joueurs : avec **deux** joueurs, chacun prend 5 souris de la même couleur, avec **trois ou quatre joueurs,** chacun prend 4 souris seulement. Avant de commencer le jeu, posez les souris sur la case de départ au milieu du plateau.

Et maintenant, vous placez le **chat** sur l'un des symboles du chat que vous voyez sur la piste. Vous choisissez le chat au chiffre « 2 », « 3 » ou « 4 », selon le nombre de joueurs.

Mais avant de jouer, examinez le parcours du chat. Vous voyez là, sur certaines cases du parcours, il y a des symboles du chat. C'est là qu'il va avancer. Au cours de la partie, le chat va sauter d'un symbole à l'autre. Mais, vers la fin du jeu, le chat va accélérer son pas en sautant une case sur deux.

Passons aux **morceaux de fromage.** Vous les répartissez, selon leur grandeur, dans les 4 logis des petites souris aux coins du plateau. (observez bien le dessin des morceaux de fromage dans chaque logis !) Placez 4 morceaux de fromage dans chaque logis, à savoir que dans le premier logis, juste après la case départ, se trouvent les plus petits morceaux, dans le deuxième logis, les morceaux de fromage à deux parts, dans le troisième logis, les morceaux de fromage à 3 parts (= une moitié de fromage) et dans le quatrième logis, il y a déjà de très gros morceaux à 4 parts. Et enfin, vous mettez 4 fromages entiers à 6 parts dans la case d'arrivée.

Déroulement du jeu

C'est au joueur, qui adore le fromage, d'ouvrir la partie en jetant le dé. Si le dé tombe sur un **chiffre,** le joueur avance la souris de son choix sur la piste, d'autant de cases que le dé l'indique, dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, on ne peut pas répartir les points sur plusieurs souris, mais il faut les utiliser pour une seule souris.

La place est limitée à quatre souris seulement sur une même case. Si un joueur veut absolument avancer sa souris sur cette case « occupée » (par 4 souris),

il doit la poser sur la case d'avant, si celle-ci est encore libre et doit ainsi renoncer à un point.

Si, néanmoins, le dé tombe sur **le symbole du chat et le chiffre**, il doit d'abord avancer une souris d'une case, et ensuite, seulement, c'est le chat qui avance d'une case également, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir fait avancer la souris, puis le chat, c'est au tour du suivant.

Le chat se met en route, bien que les souris n'aient pas encore quitté la case départ...

Les souris n'ayant pas eu la chance de démarrer avant que le chat n'entre en jeu, sont hors-jeu d'emblée. Elles ne peuvent plus prendre part à l'expédition au pays de cocagne.

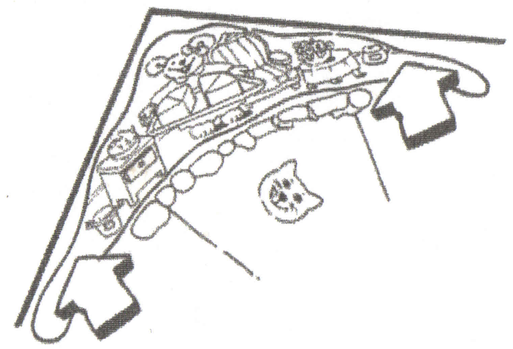
Une souris pourrait doubler le chat...

En début de partie, il arrive quelquefois qu'une souris double le chat. Mais, toutefois, ce n'est pas du tout indiqué. Dans ce cas, il est préférable de faire avancer une autre souris retardataire.

Les souris s'enfuient...

Mais soyez rassuré(e)s ! Si le chat a gagné du terrain et devient bien dangereux, les petites souris seront toujours assez malignes pour se tirer d'affaire. Rien de plus simple que de filer à temps, aux quatre coins du plateau de jeu, dans le logis le plus proche, soit chez des amis, soit chez des parents. En fouinant, elles découvriront des petits morceaux de fromage pour se consoler.

Cependant, elles peuvent seulement quitter la piste par les cases qui donnent directement sur les logis des souris. Chaque logis est pourvu de deux entrées différentes indiquées par une flèche. La



fuite dans un logis n'est possible que si le dé tombe sur un chiffre qui permet au moins de quitter la piste à cet endroit (s'il est plus élevé, c'est bon aussi). Lorsqu'on avance d'une case pour entrer dans un logis, ça compte un point comme pour sauter d'une case à l'autre.

L'accès au logis ne peut se faire que dans le sens des aiguilles d'une montre. Attention, dès qu'on a dépassé l'accès au logis, on ne peut plus rebrousser chemin pour y trouver refuge.

Heureusement qu'il y a suffisamment de place pour plusieurs souris de différentes couleurs dans un logis.

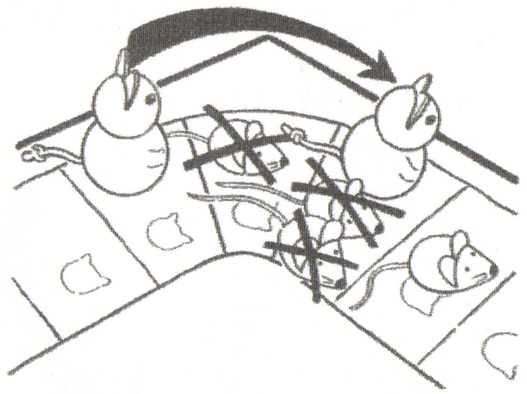
Arrivées au logis, ces petites souris peuvent chiper un morceau de fromage qui sera d'autant plus gros qu'elles s'approcheront du pays de cocagne.

Une souris, cherchant refuge dans l'un de ces logis, est condamnée à y rester jusqu'à la fin de la partie. Mais cependant, elle sera réconfortée par un morceau de fromage. S'il n'y a plus de fromage dans un logis, c'est pas de chance pour la souris, elle restera le ventre vide.

Chaque petite souris, s'étant bien débrouillée pour parvenir jusqu'au pays de cocagne, sera récompensée pour son endurance, avec un fromage tout entier de 6 parts.

Le chat rattrape les petites souris...

Si le chat arrive sur une case où se trouve une (ou plusieurs) souris, celle-ci (ou celles-là) sera retirée du jeu.



Les petites souris, qui se font dépasser par le chat, auront le même destin.

Évidemment, les souris qu'on retire du jeu de cette façon, n'ont plus la possibilité d'atteindre le pays de cocagne ou de se réfugier dans un logis. Elles devront quitter le plateau de jeu les mains vides.

Un joueur n'a plus de souris...

Supposons qu'un joueur ait perdu toutes ses souris, ou bien que celles-ci se réjouissent d'être au pays de cocagne ou encore qu'elles sont à l'abri dans l'un des logis, il peut toujours continuer à jeter le dé. De deux choses l'une : le dé tombe sur un chiffre, et ça compte pour rien ; ou bien il tombe sur le symbole du chat, et dans ce cas, il peut faire avancer le chat.

Fin du jeu

Le jeu est fini lorsque toutes les souris sont parvenues au pays de cocagne (au centre du plateau), ou bien si elles ont pu néanmoins se réfugier dans l'un des 4 logis ; donc lorsque toutes les souris ont disparu de la piste.

Le moment est venu de constater qui s'est le mieux tiré de l'expédition vers le pays de cocagne.

C'est le joueur qui a déniché au total le plus grand nombre de morceaux de fromage.

Pour le savoir à la fin du jeu, chaque joueur compte le nombre de parts de fromage qu'il a en tout. (compter 6 parts pour un fromage entier, et 1, 2, 3, ou 4 parts pour les autres fromages des différents logis).

Et c'est parti pour une poursuite fulgurante ! Amusez-vous bien !