SUS AU BUFFET ! SCHLACHT AM BUFFET

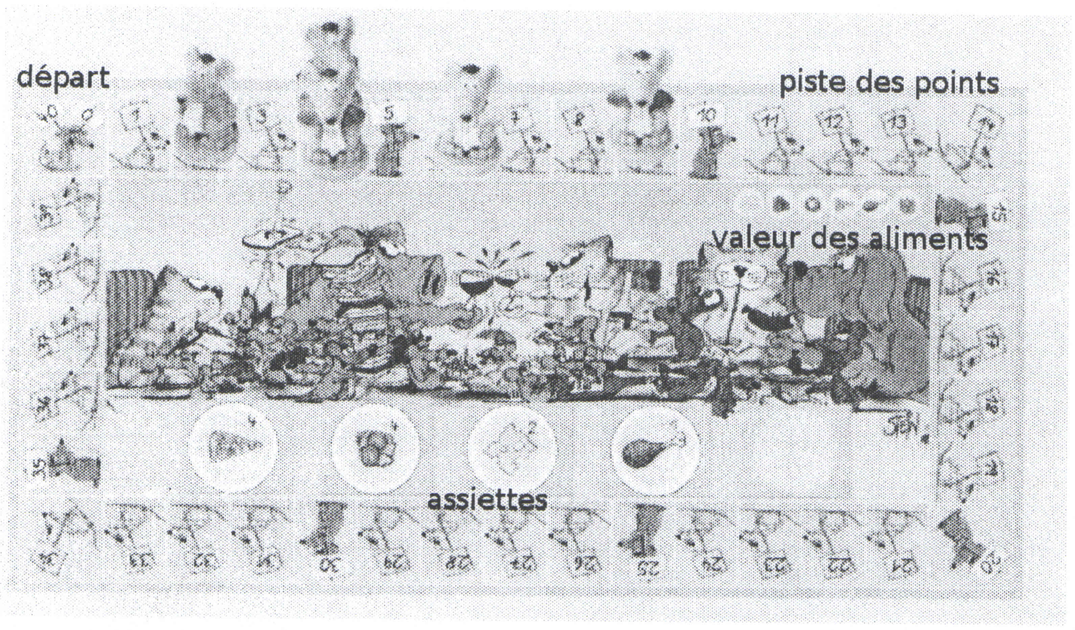
Pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Idée du jeu

Le buffet a été dressé et qu'il est appétissant ! Les souris – qui l'ont bien remarqué – tentent de s'emparer des meilleurs morceaux. Mais elles recevront des parts inégales. Celle qui traîne le plus, reçoit la moins bonne part… et quitte momentanément la chasse aux assiettes. Ainsi se servent-elles à tour de rôle, la plus lente de celles qui restent ne recevant jamais que l'assiette la moins intéressante. Lorsqu'il ne reste plus que deux souris, il en va tout autrement car, sur la table, il n'y a à présent plus qu'une seule assiette : la mieux garnie ! La souris la plus rapide l'obtiendra tandis que sa consœur s'en ira les pattes vides, en espérant sans doute mieux lors du prochain round !

Matériel de jeu

Plateau : il est composé d'une piste numérotée de 0 à 40 qui suit le pourtour. Au milieu, sous l'illustration de la table, il y a 5 grandes cases sur lesquelles vont être posées les assiettes à conquérir lors de chaque nouveau round.



110 cartes souris : elles affichent des valeurs différentes, comprises entre -1 et 9. Il existe 10 cartes de chacune des valeurs.
6 figurines « souris »
36 assiettes remplies (elles affichent chacune une valeur comprise entre -1 et + 5. Les mets disponibles sont le fromage, les pommes de terre, la saucisse, la pizza, le poulet et la salade aux tomates.

6 images de souris (elles permettent d'identifier chaque joueur)
1 jeton de premier joueur

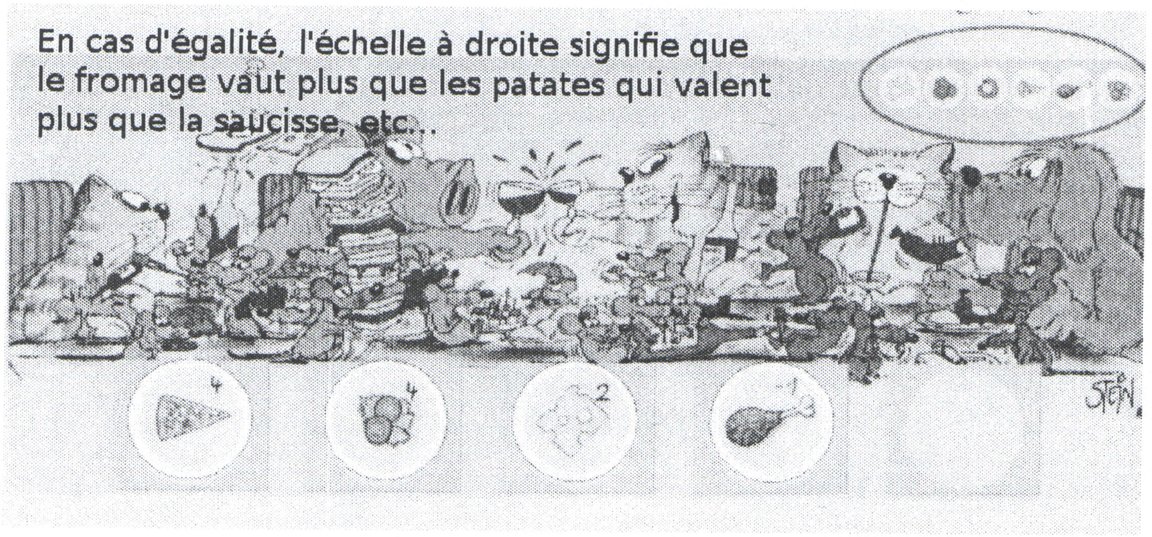
Préparation.

Avant la première partie, défaites délicatement toutes les pièces de leurs supports en carton.

Posez le plateau au milieu de la table. Les cartes « souris » sont bien mélangées et distribuées, faces cachées, aux joueurs. Chacun en reçoit 9. Les cartes restantes sont posées en talon, faces cachées, à côté du plateau.

Chaque joueur choisit sa couleur et reçoit l'image correspondante de la souris qu'il pose devant lui. Il prend également la figurine de même couleur et la pose sur la case 0/40 du plateau de jeu.

Les assiettes sont mélangées, faces cachées. On prend un nombre d'assiettes inférieur d'une unité au nombre de joueurs participants. Exemple : si on joue à 5, on prend 4 assiettes. Ces assiettes sont rangées par ordre de valeur décroissante sur les places prévues sous le buffet, de gauche à droite. Si deux assiettes propose le même met, elles sont rangées par ordre d'importance, le meilleur à gauche et l'autre à droite. Au-dessus du buffet (au-dessus de la tête du chien), vous pouvez observer le classement des mets aux yeux des souris (fromage → pomme de terre → saucisse → pizza → poulet → salade).



Le plus jeune joueur reçoit le jeton de « premier joueur ».

Déroulement

Les règles décrites sont valables pour une partie de 4 à 6 joueurs. Les règles pour 3 joueurs sont expliquées plus loin.

Le jeu se joue en plusieurs rounds.

Déroulement d'un round

Le buffet est ouvert.

Après avoir placé les assiettes sous le buffet, chaque joueur joue secrètement une carte *souris* qu'il pose face cachée sur la table. Les cartes sont ensuite retournées une à une et le joueur qui dévoile sa carte, fait progresser ou reculer sa souris d'un nombre de cases égal au nombre inscrit sur sa carte. Si quelqu'un a joué « 0 », il reste sur place. Si quelqu'un a joué « -1 », il recule d'une case (dans le cas d'un premier round, il positionne sa souris sur la case 39). Etc.

Sur une même case peuvent se trouver plusieurs souris.

Quand toutes les souris ont été positionnées, la plus en arrière quitte le round en emportant l'assiette la plus à droite (celle de moindre valeur). Si plusieurs souris sont à égalité en dernière position, ces souris restent en jeu et participent à la suite du round.

Seule la souris qui quitte en premier lieu le round, jouit du privilège de changer autant de cartes de sa main qu'elle veut contre des cartes qu'elle tire au hasard sur le talon. Les cartes jouées vont sur un talon de défausse.

Suite du round

Seules les souris qui n'ont pas encore quitté le buffet, restent en jeu. Chacun de leurs propriétaires joue une nouvelle carte, face cachée, en la posant sur la table. Une à une, elles sont à nouveau découvertes et positionnée sur le parcours. Exemple : si une souris se trouvait sur la case 2 et qu'elle joue un 9, elle est positionnée sur la case 11.

La souris la plus en arrière quitte le round comme décrit précédemment et emporte l'assiette de moindre valeur qui reste sur le buffet. En cas d'égalité sur une dernière position, les souris concernées restent en jeu.

Il ne reste plus que 2 souris

Lorsqu'il ne reste plus que deux souris, il n'y a plus qu'une seule assiette. Qui va la recevoir ? Chaque joueur joue secrètement une nouvelle carte. Toujours en partant du premier joueur, le premier découvre sa carte et positionne sa souris. Puis le second fait de même. La souris la plus en avant emporte la seule assiette qui reste – la meilleure – tandis que l'autre ne reçoit rien.

Si les deux souris sont sur la même case, elles rejouent… et ainsi de suite jusqu'à se départager.

Si des joueurs n'ont plus cartes en main pour jouer un nouveau round… ou la suite du round, ils piochent 9 nouvelles cartes.

Nouveau round

Lors d'un nouveau round, toutes les souris reprennent part au jeu. Chaque joueur reprend sur le talon autant de cartes qu'il lui en manque en main pour atteindre le chiffre 9. Si le talon ne suffit pas pour réapprovisionner certains joueurs, la défausse est bien mélangée et remise en talon.

Les souris sont toutes remises sur la case 0/40.

On joue ensuite comme indiqué pour le premier round.

IMPORTANT : si un joueur gagne une assiette garnie d'un aliment qu'il a déjà gagné, cette assiette est superposée sur la première et seuls les points supérieurs comptent lors du décompte final. Ce peut être une chance, ce peut être une malchance. Plusieurs assiettes peuvent ainsi être superposées, toujours dans l'ordre où elles arrivent. Autrement dit, un joueur ne peut pas déposer devant lui, l'une à côté de l'autre, deux assiettes avec un même aliment.

Fin de jeu

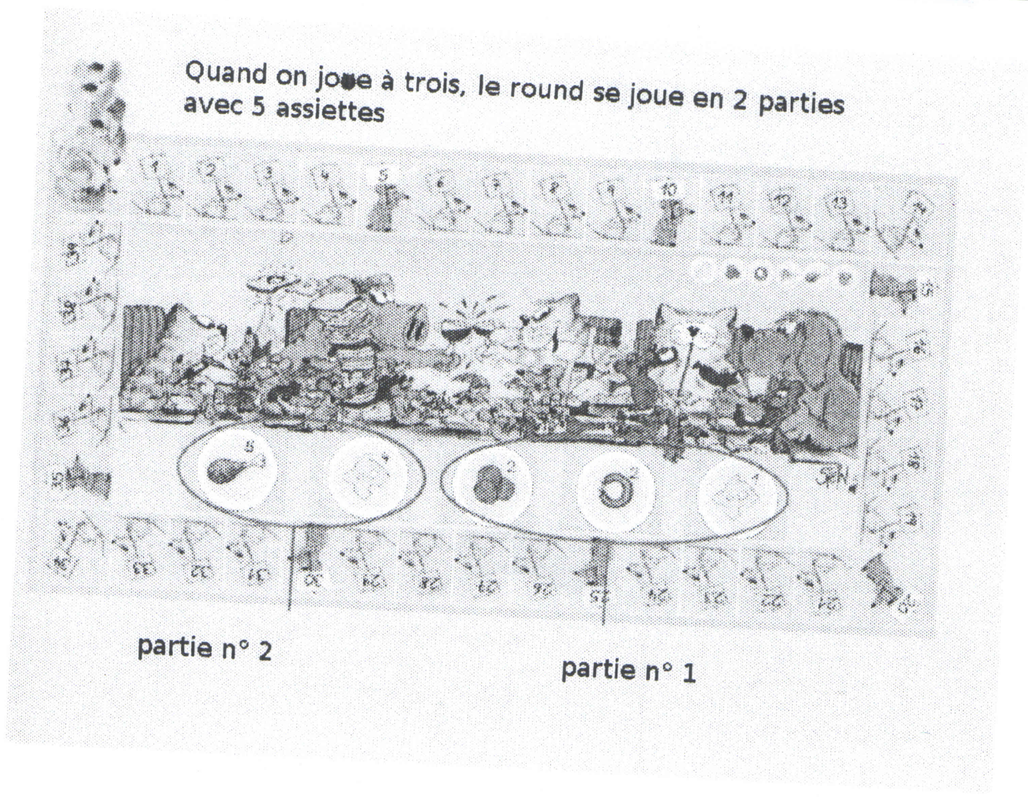
La partie s'arrête au début d'un round lorsqu'il n'y a plus assez d'assiettes pour garnir le buffet.

On décompte alors les scores individuels : les assiettes de chaque joueur, affichant des mets différents, sont additionnées… et celui qui totalise le plus de points, gagne la partie.
En cas d'égalité, on départage les joueurs en se servant des valeurs des différents aliments : le fromage vaut plus que les pommes de terre, etc.

Dans l'exemple en bas de la page 3 de la règle allemande, le joueur gagne 10 points. Les assiettes de poulet et de salade qui ont été recouvertes, ne comptent pas.

REGLES PARTICULIERES POUR DEUX JOUEURS

Lorsqu'on joue à trois joueurs, **chaque round comporte deux parties**.



Au début de chaque round, on dispose 5 assiettes, en respectant les règles habituelles (celle qui a le plus de valeur à gauche…).

Durant la première partie, en suivant les règles déjà décrites, les 3 souris jouent pour obtenir les 3 assiettes les plus à droite. Chaque souris reçoit donc une assiette, même celle qui gagne la seconde place. La première souris qui quitte le buffet, jouit ici aussi du privilège d'échanger autant de cartes qu'elle veut avec des nouvelles prises sur la talon.

Durant la seconde partie, seule la dernière et la première souris gagnent une assiette. Lors du passage de la première à la seconde partie, les souris ne sont pas reculées jusqu'à la case 0/40. Les joueurs ne se ravitaillent pas non plus en cartes. Durant cette seconde partie, la première souris qui quitte le buffet, ne peut pas échanger de cartes avec le talon.
Les deux autres souris jouent autant de fois que nécessaire pour qu'elles soient départagées et que l'une d'elles soit plus en avant. La souris en deuxième position ne reçoit pas d'assiette.

Nouveau round

Les joueurs se ravitaillent en cartes, de manière à en avoir à nouveau 9 en main. Puis la partie continue, selon les règles connues.

Auteur : Martin Wallace
Illustration : Uli Stein

Traduction de www.casse-noisettes.be
L'utilisation de cette traduction est sujette à une demande préalable d'autorisation.
casse-noisettes@skynet.be Chaussée d'Alsemberg 76 – B – 1060 Bruxelles. Tel 00 32 2 537 83 92