

MAUS GEFLIPPT

DE CHRISLAINE VAN DEN BULK



Une turbulente
chasse aux souris
pour 2 à 6 chats
réactifs à partir
de 6 ans

L'habit fait la souris. Cette saison, les souris modernes portent les nouvelles collections des stylistes de mode les plus connus comme Jean-Paul Chatier et Yves Saint-Souris. Le dernier cri, ce sont les sacs à main avec protection fromagère contre les chats. Pour la chatte Chantal et ses amis, il devient donc de plus en plus difficile d'attraper des souris. Mais entre-temps, les chats ont développé un plan de bataille : ils confrontent les souris au fait qu'elles portent des vêtements identiques. Au moment où les souris réalisent qu'elles ne portent pas des vêtements uniques, elles sont en état de choc et se laissent attraper sans réagir. Et voilà : les pattes de chat se referment sur elles...

De quoi s'agit-il ?

Les joueurs essaient d'attraper des souris. Si on a en main un vêtement dont la couleur et la forme correspondent à un vêtement de la souris visible sur la table, on frappe rapidement la souris avec celui-ci. Si un joueur ne possède pas de vêtement adéquat, il dit « Sourifou ! » et frappe avec toute sa collection, car les « sourifous » sont très exigeants, si bien qu'on ne les attrape qu'avec de nouveaux vêtements. Mais il faut faire attention : les souris ont sur elles un fromage qui les protège des pattes de chat. Si on touche ces souris protégées, on ne gagne pas de souris, mais du linge sale...

Le matériel

- 58 vêtements (en 2 couleurs et en quantités différentes)
- 32 souris
- 9 morceaux de fromage



vêtements

souris

morceaux de fromage

Les préparatifs

- Mélangez les vêtements. Chaque joueur en reçoit sept et les garde en main. Formez une pioche des cartes restantes et placez-la face cachée sur la table.
- Mélangez aussi les cartes de souris, formez-en une pile et placez-la au milieu de la table, face cachée.
- Mélangez les neuf morceaux de fromage, formez-en une pile et placez-la à côté des souris, face cachée. Retournez le premier morceau de fromage.



Le déroulement de la partie

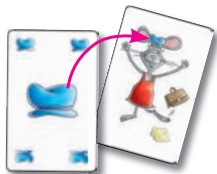
Le joueur dont les « pattes » sont les plus propres commence la partie. Il retourne la première souris de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir en même temps. Maintenant, on doit saisir la situation et réagir rapidement pour attraper la souris.

Il y a deux possibilités :

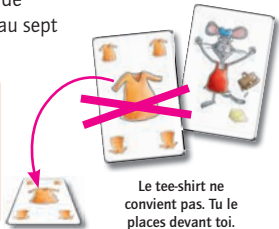
1) Un vêtement identique

Tu as en main un vêtement dont la couleur et la forme correspondent à un vêtement de la souris visible sur la table. Tu frappes donc rapidement la souris avec cette carte.

Si tu es plus rapide que les autres joueurs, tu prends la souris et la places devant toi sur la table. Elle te rapporte 1 point. Ensuite, tu places le vêtement utilisé sur la défausse des vêtements, face visible, avant d'en piocher un nouveau sur la pioche de vêtements, de manière à ce que tu en aies de nouveau sept en main. Puis tu retournes la souris suivante.



Si la souris ne porte pas le vêtement que tu as joué, tu places ton vêtement comme « linge sale » (point négatif) devant toi sur la table, face visible. Tu n'as donc pas attrapé la souris. Après avoir placé la souris en dessous de la pile de souris, tu pioches un nouveau vêtement.



Le tee-shirt ne convient pas. Tu le places devant toi.

Si à un moment donné, la pioche de vêtements s'épuise, les cartes mises à l'écart sont mélangées et utilisées pour former une nouvelle pioche, face cachée.

Comme vous frappez sur la souris avec la carte et la main, il est normalement toujours possible de savoir qui est le plus rapide. Néanmoins, si vous ignorez qui a été le plus rapide (et si les joueurs concernés ont utilisé de bonnes cartes), l'un des joueurs reçoit comme point la souris visible et l'autre une souris face cachée de la pile. Les joueurs qui n'ont pas été les plus rapides ne reçoivent rien et reprennent la carte qu'ils ont jouée dans leur jeu.

2) Une nouvelle collection

Si tu ne possèdes pas de vêtement porté par la souris, tu as quand même le droit de l'attraper : tu prends toutes les cartes que tu as en main et tu frappes la souris avec ces cartes en disant à haute voix

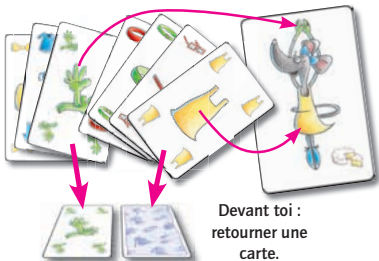
« **Sourifou !** ».



« Sourifou ! »

Si tu es plus rapide que les autres joueurs et que tes cartes n'indiquent que des vêtements que la souris ne porte pas, tu as attrapé la souris. Tu la places devant toi sur la table et reprends tes cartes en main. Puis tu retournes la souris suivante.

Mais s'il y a des vêtements parmi tes cartes dont la couleur et la forme correspondent aux vêtements de la souris, tu dois les placer devant toi comme « linge sale » (points négatifs). S'il y a plusieurs vêtements concernés, tu en places un, face cachée, devant toi, les autres face visible. Tu n'as donc pas attrapé la souris et la places en dessous de la pile de souris.



Devant toi :
retourner une
carte.

Le linge sale qui se trouve face cachée devant toi indique que tu as dit « Sourifou ! » par erreur. S'il y a trois vêtements cachés devant toi, tu n'as plus le droit de dire « Sourifou ! » jusqu'à la fin de la partie. Donc tu ne dois plus essayer d'attraper les souris avec une nouvelle collection.

À la fin de ton tour, tu pioches de nouveaux vêtements pour en avoir de nouveau sept en main.

Du fromage comme protection contre les pattes de chat

Si on retourne une souris dont le fromage correspond au morceau de fromage visible sur la table, tu ne dois pas toucher cette souris, car elle est protégée.



Si tu frappes une souris « protégée », tu te « brûles les pattes ». En punition, tu reçois le morceau de fromage au lieu de la souris. Chaque morceau de fromage vaut deux points négatifs !

Si tu as essayé d'attraper la souris protégée en disant « Sourifou ! », les autres joueurs contrôlent en outre les cartes que tu as en main. Si tu possèdes des vêtements qui correspondent à la garde-robe de la souris, tu les ajoutes à ton linge sale.

On place la souris en dessous de la pile de souris avant de retourner un nouveau morceau de fromage. Ensuite, tu complètes tes cartes pour avoir de nouveau sept vêtements.

Si personne n'essaie de frapper la souris parce que tout le monde a réalisé qu'il s'agissait d'une souris protégée, on la place en dessous de la pile de souris. Le morceau de fromage reste sur la table.

C'est toujours le joueur qui reçoit la souris, du linge sale ou un morceau de fromage qui retourne la souris suivante.

Fin de la partie et vainqueur

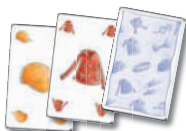
La partie se termine au moment où un joueur a attrapé la dernière souris ou reçu le dernier morceau de fromage. Maintenant, chaque joueur compte ses points :

- Chaque souris rapporte 1 point
- Chaque vêtement « sale » vaut 1 point négatif (qu'il soit face cachée ou non)
- Chaque morceau de fromage vaut 2 Minuspunkte

Exemple :



des souris attrappées :
10 points



linge sale :
-3 points



morceau de
fromage :
-2 points
résultat :
5 points

Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.



© 2009 Zoch GmbH
Auteur : Chislaine van den Bulk
Illustrations : Johanna Fritz
Mise en page :
Oliver Richtberg - Zoch GmbH
Traduction : Birgit Irgang

Service de pièces de rechanges
et de règles du jeu :
Zoch GmbH
Brienner Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

Distributeur en Suisse :
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch