

# Tino Topini



Ravensburger

# Tino Topini

Jeux Ravensburger® n° 22 194 3

Auteur : Karin Hetling · Illustrations : Rabbix VFX

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Photos : Becker Studios

Rédaction : Alexandra Cordes

**Qui sauvera les précieuses racines de couleur face à ces souris sans gêne ?**

*Un jeu à la fois souterrain et en surface  
pour 1 à 3 joueurs Chèvres et 1 joueur Souris, à partir de 5 ans  
Durée de la partie : 15 à 20 minutes*

Malignes, les chèvres ont planté dans leur jardin des racines de couleur rares et recherchées dans tout le pays. Elles permettent de teindre tout ce que l'on veut dans des couleurs incomparables. Mais des souris sans gêne retournent le parterre pour dévorer les précieuses racines. Les chèvres les poursuivent en bêlant fort : Où les souris sont-elles encore en train de grignoter ? Ces charmantes voleuses sont vives comme l'éclair et sèment la confusion dans la cohue. C'est désespérant ! De plus en plus de racines continuent de disparaître.

Mais les chèvres ne se laissent pas tromper aussi facilement et ne quittent pas les souris d'une semelle. Avec un peu de chance au dé, des nerfs d'acier et une bonne mémoire, vous pourrez sauver de plus en plus de racines. L'étau se resserre sur les petites souris et la tension monte. Nos effrontées petites souris gagneront-elles ou les chèvres parviendront-elles à les attraper toutes les trois ?



# Contenu

- 21 fanes (feuilles) aimantées
- 18 racines de couleur aimantées
- 3 souris (bleue, rose et jaune) aimantées
- 1 jardin en 3D avec des trous de plantation
- 6 bandes de prairie pour séparer les rangées
- 21 plaques Motte de terre pour recouvrir les trous
- 1 dé



faners



racines



souris

bandes de prairie



jardin en 3D

mottes de terre



dé

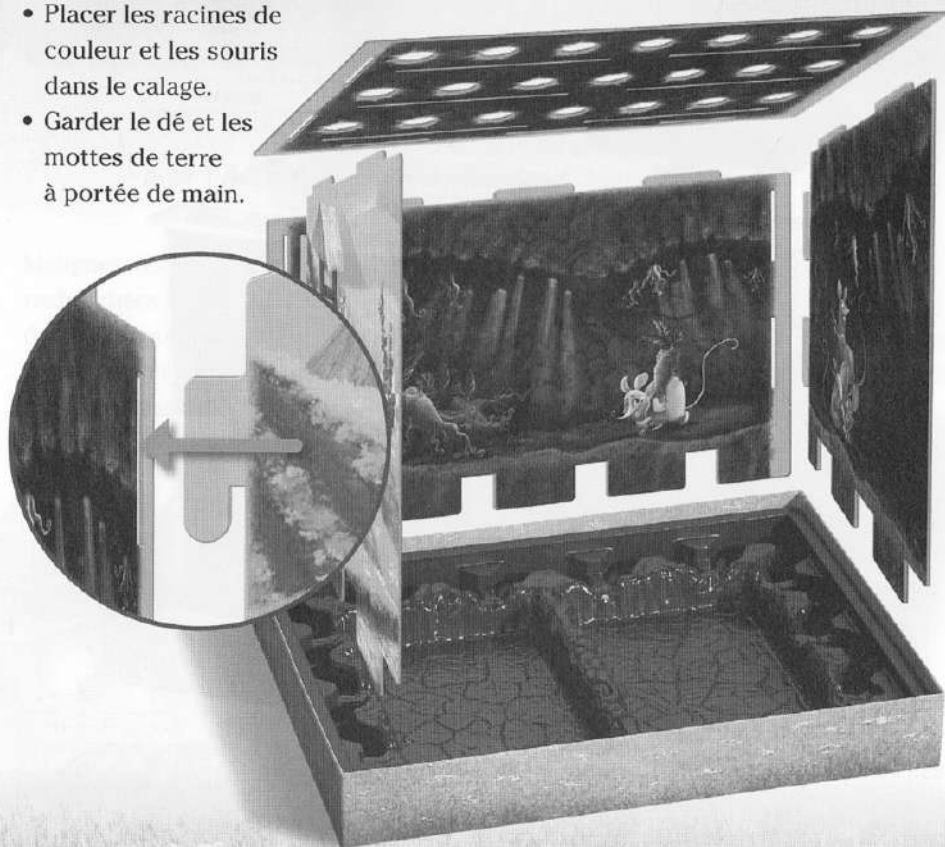


## Avant la première partie

Détacher soigneusement les plaques, les bandes de prairie et les quatre planches prédécoupées pour monter le jardin.

### Préparation

- Coincer le panneau arrière dans le calage de la boîte.
- Insérer les côtés dans les fentes du panneau arrière.
- Placer la planche supérieure du jardin dessus.
- Placez les fanes dans les trous du jardin
- Insérer les bandes de prairie dans les fentes.
- Placer les racines de couleur et les souris dans le calage.
- Garder le dé et les mottes de terre à portée de main.



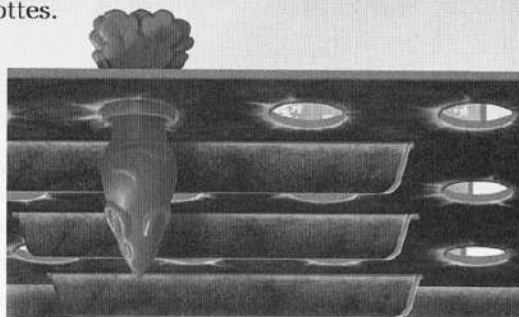
## But du jeu

Un des joueurs est le joueur Souris. Il essaye de dévorer les racines de couleur sous la terre avec ses trois souris et de les protéger des chèvres.

Les autres joueurs sont les joueurs Chèvres. Ensemble, ils essaient d'attraper les trois souris et de sauver le maximum de racines de leurs quenottes.

**Les joueurs Chèvres gagnent,** s'ils attrapent les 3 souris avant qu'elles n'aient tout dévoré ou s'ils réussissent à récolter 9 racines de couleurs.

**Le joueur Souris gagne,** S'il n'y a plus une seule racine de couleur dans la terre et qu'il reste au moins 1 souris dans le parterre.



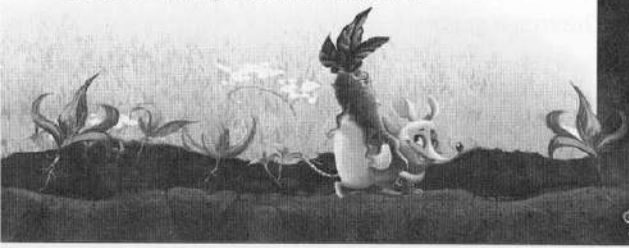
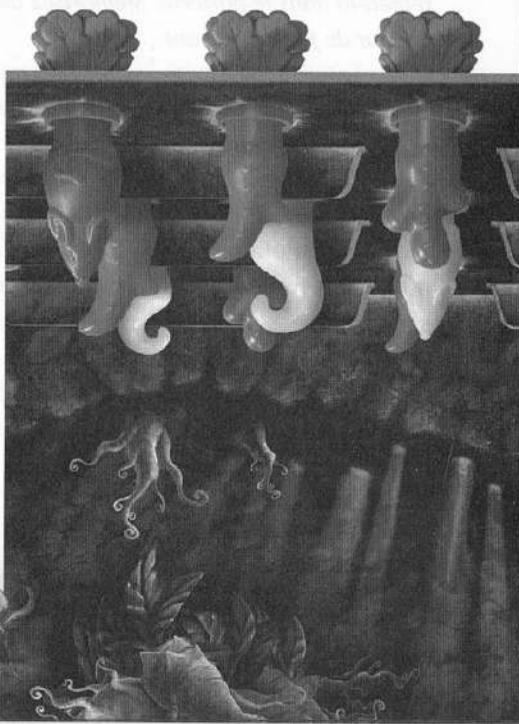
## Déroulement du jeu

### Attribution des rôles

Qui veut être la souris pour cette partie ? Ce joueur peut s'asseoir devant le côté ouvert du jardin. Il joue sous la terre.

Les autres joueurs s'asseyent de l'autre côté du jardin. Ils jouent en surface et ne peuvent pas voir ce qui se passe sous terre.

Le joueur Souris accroche ensuite les racines de couleur et les trois souris aux feuilles, sous la surface. Elles restent suspendues grâce aux aimants.



## Lancer le dé

Seuls les joueurs Chèvres lancent le dé. Ils jouent ensemble. Le plus petit joueur commence et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. La couleur obtenue au dé indique ce qui se passe :



**Bleu :**

Tu peux récolter une racine bleue ou attraper la souris bleue.



**Rose :**

Tu peux récolter une racine rose ou attraper la souris rose.



**Jaune :**

Tu peux récolter une racine jaune ou attraper la souris jaune.



**Trèfle :**

Tu peux récolter une racine ou attraper une souris de ton choix.

**Exemple :** Si le dé indique « **bleu** », essaye de tirer délicatement une racine bleue de la terre. Si la racine est effectivement bleue, tu peux la garder avec ses fanes. Si la racine est rose ou jaune, replante-la dans la terre.

Tu as découvert la souris bleue ? Tu peux alors la garder ; vous avez attrapé la première souris. Si une souris d'une autre couleur est accrochée aux fanes, remets-la dans le parterre. **Mémo**risez bien où elle est cachée ! C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Si le dé indique « **souris** », c'est au tour du joueur Souris de jouer.

Le joueur Chèvre qui a lancé le dé ne récolte malheureusement rien cette fois-ci. Le joueur Souris retire secrètement **une** racine au choix et la pose devant lui. Pour cela, il tire délicatement par en dessous jusqu'à ce que les aimants se détachent. **Important :** Avant, le joueur Souris peut bluffer un peu pour embrouiller les joueurs Chèvres. Il peut faire bouger doucement quelques autres racines avec les doigts. En surface, les chèvres voient bien que des fanes bougent çà et là mais où la souris est-elle vraiment en train de grignoter ? Les fanes restent dans le trou, sans rien d'accroché en dessous.

**Attention :** Le joueur Souris n'a bien sûr **pas** le droit de retirer **une souris** ! Les souris ne peuvent être attrapées que par les joueurs Chèvres. Si le joueur Souris retire une souris, il aide les joueurs Chèvres à gagner !



### ***La dernière souris en jeu***

Quand il ne reste plus qu'une seule souris en jeu, le joueur **Souris a le droit** de la déplacer. Il peut le faire à chaque fois qu'il dévore une racine. Il la remplace par la souris, tout en bluffant un peu, bien entendu.

### ***Recouvrir un trou***

Les trous ouverts sont soigneusement rebouchés. Pour cela, le joueur **Souris recouvre** l'ouverture du trou par une motte de terre.



C'est ensuite au joueur **Chèvre** suivant de lancer le dé. S'il tire sur des fanes sans rien au bout, pas de chance ! Il les remet et passe le dé à son voisin.

**Important :** Il est important pour les joueurs **Chèvres** de se souvenir au bout de quelles fanes il n'y a plus rien. Il s'agit aussi de mémoriser les emplacements des racines de couleur et des souris si elles ne sont pas récoltées ou attrapées immédiatement.

## **Fin de la partie**

Le **joueur Souris gagne** s'il ne reste plus une seule racine de couleur dans le jardin. Il tourne alors le jardin pour que tous les joueurs puissent contrôler à l'intérieur.

Les **joueurs Chèvre gagnent** s'ils réussissent à attraper les 3 souris ou à récolter 9 racines de couleur, même s'ils finissent avec la dernière racine.

À la partie suivante, un autre joueur peut prendre le rôle du joueur **Souris**.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



**Ravensburger**