

Viva Topo!

4+

МАМА
2-4

20-30 min



Manfred Ludwig



Manfred Ludwig est né en 1936 à Munich. Il a effectué ses études à l'Université de Munich et enseigne le français et l'éducation physique dans un lycée de Ratisbonne, Allemagne, depuis 1964.

C'est d'abord grâce à ses enfants qu'il s'est découvert un talent pour concevoir des jeux. Il est actuellement retraité, et très fier d'être grand-père de six petits-enfants. Il adore voyager et constamment inventer de nouveaux jeux. Pour lui, un bon jeu pour enfants est un jeu qui offre plusieurs stratégies pour obtenir la victoire.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 chat
- 18 souris de 4 couleurs différentes (5 bleues, 5 rouges, 4 vertes et 4 jaunes)
- 20 morceaux de fromage (4 de chaque taille : 1 portion ; 2 portions ; 3 portions ; 4 portions ; meule entière).
- 1 dé



Les petites souris sont tout excitées lorsqu'elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages. Alors qu'elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d'arriver. Seulement, un problème se pose : le chat affamé a eu vent de leur projet et lui aussi s'est mis en route !

Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre sans dommage le Pays de Cocagne ?



Mise en place



- 1 Placez le plateau de jeu et le dé au centre de la table.
- 2 Chaque joueur prend une famille de souris de la couleur de son choix et place ses souris dans leur maison au centre du plateau de jeu. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 5 souris (rouges ou bleues). Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, chaque joueur reçoit 4 souris.
- 3 Placez les morceaux de fromage selon leur taille (1 portion, 2 portions, 3 portions, 4 portions) dans les maisons des amis des souris situées dans les coins du plateau de jeu. Placez les meules entières dans le Pays de Cocagne.
- 4 Placez le chat sur la case du plateau portant le symbole chat et le n°2 pour une partie à 2 joueurs. Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, le chat commence sur la case n°3 ou 4.

L'objectif du jeu est de récolter le plus grand nombre possible de délicieux morceaux de fromage.

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus féru de fromage commence la partie en lançant le dé.

Comment jouer ?

Si vous obtenez un nombre.

Dans ce cas, une de vos souris va quitter sa maison ou va continuer d'avancer sur le chemin. Déplacez une de vos souris du nombre de cases indiqué par le dé dans le sens indiqué par la flèche rouge. Il n'est possible de déplacer qu'une seule souris par tour.

Astuce : Essayez de faire sortir les souris de la maison aussi vite que possible. Si le chat fait le tour du plateau de jeu et atteint l'entrée de la maison, toutes les souris encore présentes sont éliminées.

Le nombre maximum de souris pouvant se trouver **ensemble sur une case du plateau est 4.**

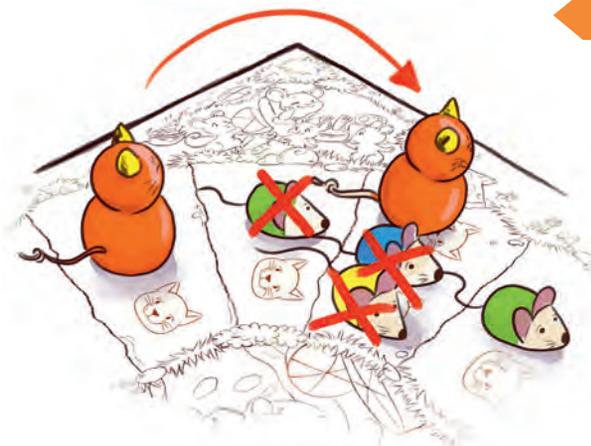
Si une de vos souris termine son déplacement sur une case contenant déjà 4 autres souris, reculez-la jusqu'à la première case ayant un emplacement libre. Les points de mouvement non dépensés sont perdus.

Si vous obtenez un chat.



Dans ce cas, avancez une de vos souris d'une case, puis avancez le chat d'une case également. C'est ensuite le tour du joueur suivant. Les souris doivent effectuer un tour complet de plateau avant de pouvoir atteindre le Pays de Cocagne. Le chat possède un peu d'avance au départ, mais il doit effectuer deux tours de plateau. Au cours de son premier tour, il avance d'1 case par déplacement. Lors de son second tour, il avance de 2 cases par déplacement, sur l'extérieur du plateau (le chemin à suivre est indiqué par une flèche).





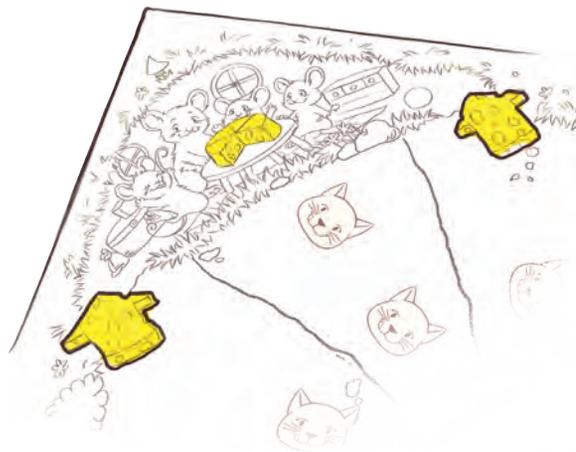
Au secours ! Le chat arrive !

Si le chat approche de l'une de vos souris, dépêchez-vous de la faire avancer ! Et oui, dès que le chat dépasse une ou plusieurs souris, ou termine son déplacement sur une case contenant une ou plusieurs souris, elles sont toutes éliminées de la partie.

Astuce : Au démarrage, gardez vos souris en retrait et n'essayez pas de dépasser le chat.

Se réfugier chez un ami des souris.

Bien sûr, il vous est aussi possible de mettre vos souris à l'abri avant que le chat ne les attrape. Il vous suffit pour cela d'atteindre une des maisons des amis des souris. Celles-ci se trouvent aux quatre coins du plateau. Pour y entrer, il faut qu'une souris passe par **une des deux cases portant une flèche fromage**. Attention, la maison compte comme une case. Cela signifie qu'il faut obtenir avec le dé un résultat suffisamment grand pour atteindre la case de la maison (s'il reste des points de déplacement, ils sont perdus). Si votre souris parvient à entrer dans une de ces maisons, elle est désormais à l'abri et la partie se termine pour elle. Elle reçoit en récompense un des morceaux de fromage se trouvant dans la maison, de quoi se remettre de ses émotions après cette course poursuite contre le chat.





Plus les maisons des amis des souris **sont proches** du Pays de Cocagne, plus les morceaux de fromage qu'on y trouve **sont consistants**. S'il ne reste plus aucun morceau de fromage lorsqu'une souris entre dans une maison, alors tant pis pour elle. Le nombre de souris pouvant se mettre à l'abri dans une même maison n'est pas limité. Les souris ne peuvent pas reculer pour entrer dans une maison. Dès qu'elles ont pénétré dans la maison, il ne leur est plus possible de revenir en jeu.

Si un joueur n'a plus de souris.

Tant qu'il reste des souris sur le plateau, un joueur continue de lancer le dé à son tour de jeu, et ce même s'il ne reste plus de souris de sa couleur (soit parce qu'elles ont été éliminées, soit parce qu'elles se sont mises à l'abri dans une maison ou au Pays de Cocagne).

Dans ce cas, lorsque le joueur en question lance le dé, il avance le chat d'une case s'il tombe sur le symbole chat. S'il tombe sur un nombre, il ne se passe rien, c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Pays de Cocagne

Les souris qui parviennent à atteindre le Pays de Cocagne se voient **récompensées d'une meule entière de fromage**.

Les souris sont toutes à l'abri au Pays de Cocagne ou dans une maison des amis des souris ? Dans ce cas, la partie est terminée et vous pouvez procéder au décompte.

Le joueur ayant récolté le plus grand nombre de portions de fromage remporte la partie. Une meule complète compte comme 6 portions de fromage. Les morceaux de fromage obtenus dans les maisons des amis des souris comptent comme 1, 2, 3 ou 4 portions, selon leur taille.

Fin de la partie





Auteur : Manfred Ludwig

Illustrations : Anne Pätzke

Maquette : Maike Schiller, Estelle Panel

Réalisation & design : Claudia Geigenmüller

Traduction : Erwann Dréan

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, www.pegasus.de. Tous droits réservés.

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations est interdite sans autorisation préalable.



Pegasus Spiele