



6-99 ans



2 - 5



15 min

À 2 joueurs : 1 joueur chat contre 1 joueur souris.
De 3 à 5 joueurs : en mode semi-coopératif
1 joueur chat contre 2, 3 ou 4 joueurs souris.

Contenu : 1 plateau cuisine, 1 table, 38 plaques carrelage, 4 plaques trou de souris, 4 souris, 1 chat, 2 dés.

But du jeu :

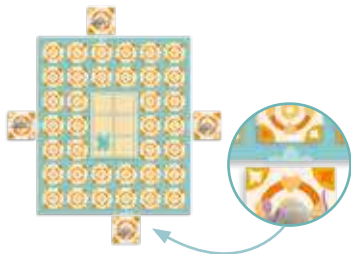
Pour les souris : récupérer les 10 morceaux de fromage.

Pour le chat : attraper les 4 souris avant que celles-ci ne récupèrent tous les fromages.

Préparation du jeu :

Déterminez quel joueur sera le chat et le(s)quel(s) sera(ont) les souris. Les souris jouent ensemble contre le chat. Les joueurs souris peuvent jouer n'importe quelle souris à leur tour de jeu.

Posez le plateau cuisine au centre de la table. Mélangez les plaques carrelage et posez-les sur le plateau faces carrelage visibles en faisant attention à ne pas voir le verso. Posez la table sur le plateau à l'emplacement prévu. Placez les plaques trous de souris (faces carrelage visibles) selon l'indication ci-dessous et posez les souris au-dessus. Placez le chat sur l'une des 6 cases de la table.



Déroulement du jeu : Les souris et le chat se déplacent sur le plateau grâce aux dés et **chacun a le sien** : les souris jouent avec le dé gris, le chat avec le dé bleu.

1/ Les déplacements :

- Ils se font horizontalement et verticalement. (jamais en diagonale),
- On se déplace du nombre exact annoncé par le dé,
- Il est interdit de sauter par-dessus un autre joueur, il faut le contourner.
- Lors d'un déplacement lié au dé, il est interdit de revenir sur la case d'où on est parti.

Le chat : Le chat peut aller sur la table mais jamais en dessous. La table est composée de 6 cases sur lesquelles on se déplace comme sur le sol de la cuisine.

Les souris :

- On ne peut déplacer qu'une seule souris par tour de jeu,
- Les souris peuvent aller se cacher sous la table mais ne peuvent jamais aller dessus,
- Une souris peut retourner se cacher dans un trou de souris mais il ne peut pas y avoir plus d'une souris par trou.

Le plus jeune des joueurs souris démarre et lance le dé. Il choisit la souris qu'il veut déplacer et la fait avancer du nombre de cases annoncé par le dé. Il retourne alors la plaque de départ côté trou de souris. A la fin de son déplacement, le joueur retourne la plaque carrelage sur laquelle il est arrivé. Il effectue alors l'action indiquée sur cette plaque.

Puis c'est au chat de jouer. Il lance son dé et avance du nombre de cases annoncé par celui-ci. S'il arrive sur une case où se trouve une souris : bien joué ! Il l'attrape et elle est éliminée du jeu.

S'il arrive sur une case avec une plaque carrelage il la retourne et effectue l'action indiquée.

Et ainsi de suite en alternant une souris puis le chat.

NB : Lorsqu'un joueur arrive sur une case où il n'y a pas de plaque carrelage : rien ne se passe.

2/ Les plaques carrelage :

Chaque fois qu'une plaque est retournée, celle-ci est ensuite écartée du jeu.

• Vaisselle cassée : rien ne se passe. Chat ou souris se positionne à l'emplacement de cette plaque.

• Fromage :

Pour les souris : c'est parfait ! Le morceau de fromage est gagné, les souris gardent la plaque devant elles.

Pour le chat : il laisse la plaque face fromage visible sur le plateau et se positionne dessus. Par la suite le chat ne pourra plus ni passer ni s'arrêter sur les morceaux de fromage visibles.

NB : tant que le chat est posé sur un fromage, les souris ne peuvent pas le récupérer.

• +1 et +2 : déplacement supplémentaire. Une fois arrivé sur cette plaque, le chat ou la souris se déplace à nouveau d'1 ou 2 case(s) supplémentaire(s). Mais attention, il ne peut pas retourner sur la case d'où il est parti. En revanche, il peut retourner sur celle où il était avant le lancer de dé.

• Flèche : déplacement libre. Chat ou souris se déplace n'importe où sur le plateau, avec des exceptions :

Pour les souris : elles ne peuvent pas aller sur la table, sur un morceau de fromage visible ou dans un trou.

Pour le chat : il ne peut pas aller sous la table, sur un morceau de fromage visible, sur une souris ou sur un trou de souris.

• Fourchette :

Pour les souris : s'il y a un morceau de fromage visible sur le plateau, la fourchette permet d'attraper le fromage et de gagner la plaque fromage sans se déplacer. S'il n'y a pas de fromage visible ou que le chat est dessus, rien ne se passe.

Pour le chat : rien ne se passe, le chat se positionne à l'emplacement de cette plaque.

• Couteau : Aie ! Chat ou souris se blesse sur le couteau et perd son tour de jeu. Le joueur suivant lance deux fois de suite le dé (attention, si le joueur qui doit jouer deux fois est une souris, c'est la même souris qui sera déplacée deux fois).

Une fois l'action effectuée, la plaque carrelage est mise de côté.

Fin de la partie :

Le premier clan ayant atteint son objectif remporte la partie.

Attention, pour gagner, les souris doivent être toutes les 4 sorties au moins une fois de leur trou (les 4 plaques départ des souris doivent être retournées côté trou de souris) et l'une d'entre elles au moins doit revenir jusqu'à un trou (pour y déposer les 10 fromages gagnés...)

NB : s'il ne reste qu'une souris et qu'elle est cachée dans un trou, le joueur chat ne peut pas se placer devant la case du trou en question pour la bloquer. Il doit obligatoirement la laisser sortir.