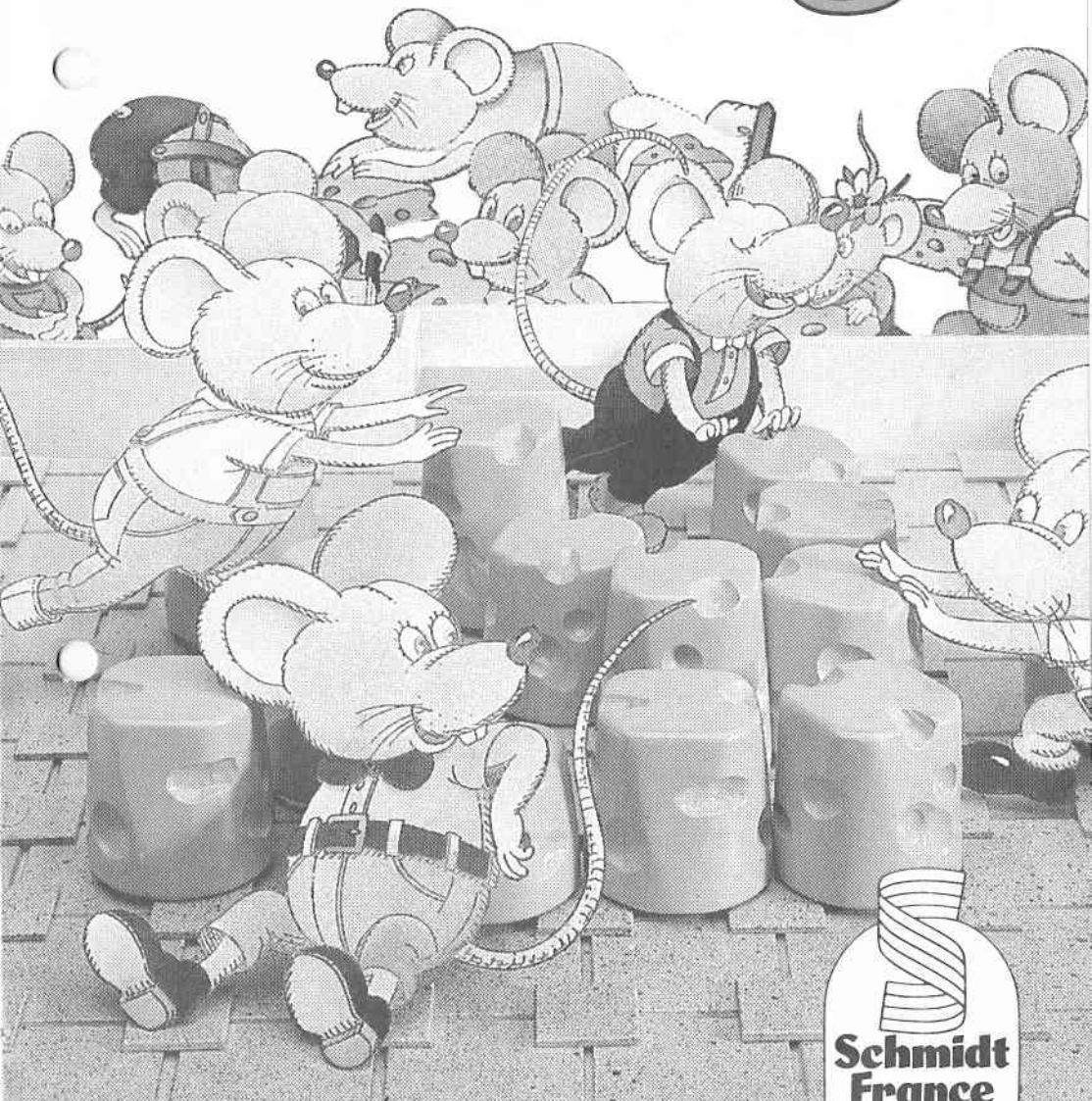
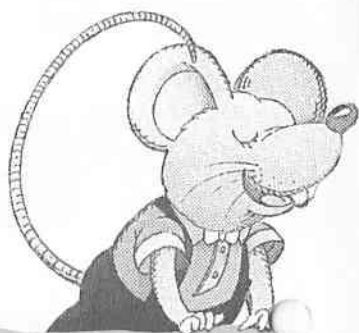


# Drôle de Fromage





### 1. But du jeu:

Toutes les souris adorent le fromage, et rêvent de faire des réserves qu'elles dégusteront tranquillement, plus tard. Chaque joueur pousse sa petite souris à gagner le plus possible de morceaux de fromage. Mais une bonne partie du fromage est avariée et ne vaut rien. Quels sont les morceaux véreux? Est-ce que je vais pouvoir les éviter? Que me restera-t-il à la fin de la partie?

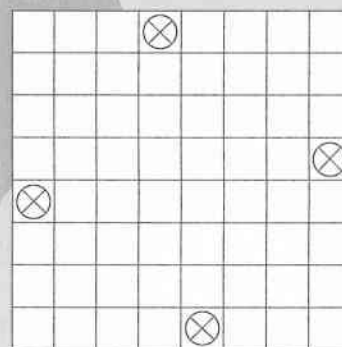
Drôle de fromage...

### 2. Matériel:

1 plateau de jeu  
4 gros morceaux de fromage  
8 morceaux moyens  
4 petits morceaux  
10 vers (dont 4 vers de rechange)  
4 souris  
1 dé special

### 3. Préparation:

1. Chaque joueur prend place devant un côté du plateau de jeu et prend la souris de la même couleur que le bord du plateau qui est devant lui. Il pose sa souris sur la quatrième case à partir de la droite de la première rangée, comme sur le dessin:



X: cases-départ des souris

A deux joueurs, asseyez-vous face à face.

2. Maintenant, mettez un ver dans six morceaux de fromage:

- 2 gros morceaux: chacun un ver.

- 4 morceaux moyens: chacun un ver.

(Il reste 4 vers, à mettre de côté).

3. Mélangez bien les morceaux de fromage pour que personne ne se rappelle ceux qui ont un ver à l'intérieur. Et n'oubliez pas:

**La moitié des gros morceaux et des moyens sont véreux. Tous les petits morceaux sont bons.**

4. Posez les morceaux de fromage sur le plateau de jeu comme sur le dessin, les gros au milieu, les petits à chaque angle et les moyens sur les côtés:



1: petits morceaux  
2: morceaux moyens  
3: gros morceaux

### LE JEU EN BREF

Type: jeu de tactique et de suspense  
Nombre de joueurs: 2 à 4  
Age: à partir de 8 ans  
Durée: une demi-heure environ  
Auteur: W. Riederssen  
Tactique ○○●○○  
Hasard



5. le premier à jouer sera le plus jeune, suivi de son voisin de gauche, etc. Pour les parties suivantes, celui qui a le plus faible score est automatiquement le premier à lancer le dé.

#### 4. Le jeu:

**Chaque joueur va essayer de faire tomber un maximum de morceaux de fromage de son côté du plateau de jeu.**

#### Déplacement de la souris:

Le dé spécial vous dit combien de cases vous allez pousser votre souris. L'étoile ★ sert de joker. Lorsque vous faites ★, vous rejouez et vous doublez les points sortis. Exemple: ★ + 2 = 4 cases. Si vous jouez plusieurs ★ à la suite, lancez le dé jusqu'à ce qu'un chiffre apparaisse; vous ne le doublez qu'une seule fois. Exemple: ★ + ★ + 3 = 6 cases.

Après avoir lancé le dé, poussez votre souris en avant, en arrière ou sur le côté – jamais en diagonale. Vous avez parfaitement le droit, pendant le même déplacement de la souris, de repasser sur la même case ou de changer de direction. Exemple: 1 case en avant, 1 case en arrière, 1 case à droite et 1 case en avant si vous avez fait 4. Il n'est pas possible de passer par dessus ou de repousser une autre souris: il faut absolument la contourner.

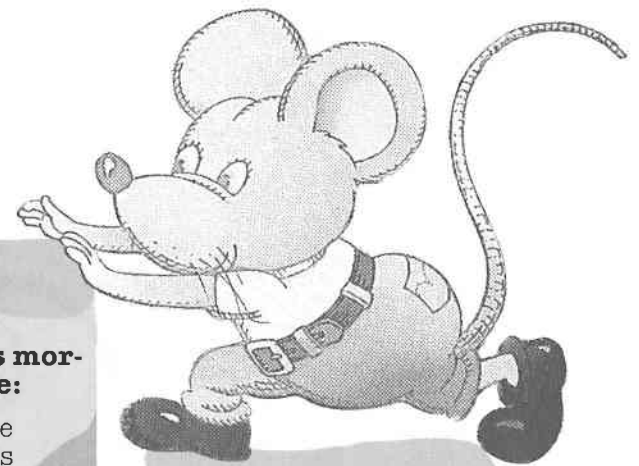
#### Déplacement des morceaux de fromage:

Une seule règle à se rappeler: ne jamais déplacer une autre souris.

Avec votre souris, vous poussez les morceaux de fromage pour les faire tomber de votre côté et en gagner le plus possible. Regardez les exemples: La souris A ne peut pas pousser vers le haut la rangée de morceaux de fromage qui est en face d'elle, car elle déplacerait la souris B:

		ⓑ			2
		1	3	3	
	2	2		2	
		2	3	1	
		1	2		
		Ⓐ			

Autrement dit, une souris bloque une rangée de cases et s'oppose efficacement à une poussée. Si votre joueur A a obtenu ★ + 3, il peut se déplacer de la façon suivante:



Avant le déplacement

		ⓑ			2
		1	3	3	
	2	2		2	
		2	3	1	
		1	2		
		Ⓐ			

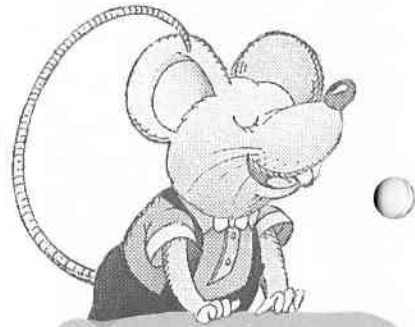
Après le déplacement

			3		
		ⓑ	2		2
		1	→	Ⓐ	3 3
	2	2	↑	2	
		2	↑	1	
		1	↑		
		•	→		



**La récolte des morceaux de fromage:** Peu importe qui l'a poussé: **un morceau de fromage appartient automatiquement au joueur assis du côté où il tombe sur la table.**

A deux ou trois joueurs, un morceau peut tomber sur un côté inoccupé: il ne compte pas, aucun joueur ne peut se l'approprier.



Chaque joueur peut regarder immédiatement les morceaux de fromage qu'il récolte pendant la partie: Si j'ai deux gros morceaux parfaitement sains, je sais que les deux autres sont véreux et je vais essayer de les faire tomber du côté de mes concurrents...

**Le dernier morceau:** le joueur qui récolte le dernier morceau, qu'il le pousse lui-même de son côté ou qu'il soit poussé par un autre, a droit à une prime.

Il peut prendre un morceau de fromage **au joueur de son choix** et l'ajouter aux siens. Si le dernier morceau tombe sur un côté inoccupé, il est perdu, ainsi que la prime.

## 5. Fin de la partie: le décompte des points

Il n'y a plus de fromage sur le plateau. Tous les joueurs comptent leurs points:

- les morceaux véreux ne valent rien
- les gros morceaux valent 4 points
- les morceaux moyens: 2 points
- les petits morceaux: 2 points

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. Si vous faites plusieurs parties à la suite, c'est celui qui remporte le plus de parties qui gagne le jeu. En cas d'égalité, c'est bien sûr le joueur qui totalise le plus de points.

## Variante

Pour augmenter le suspense, on convient, avant de commencer, que personne ne peut regarder en cours de partie les morceaux de fromage récoltés. Il n'est donc plus possible d'estimer le nombre de morceaux gros et moyens véreux ou sains qui restent en jeu.

