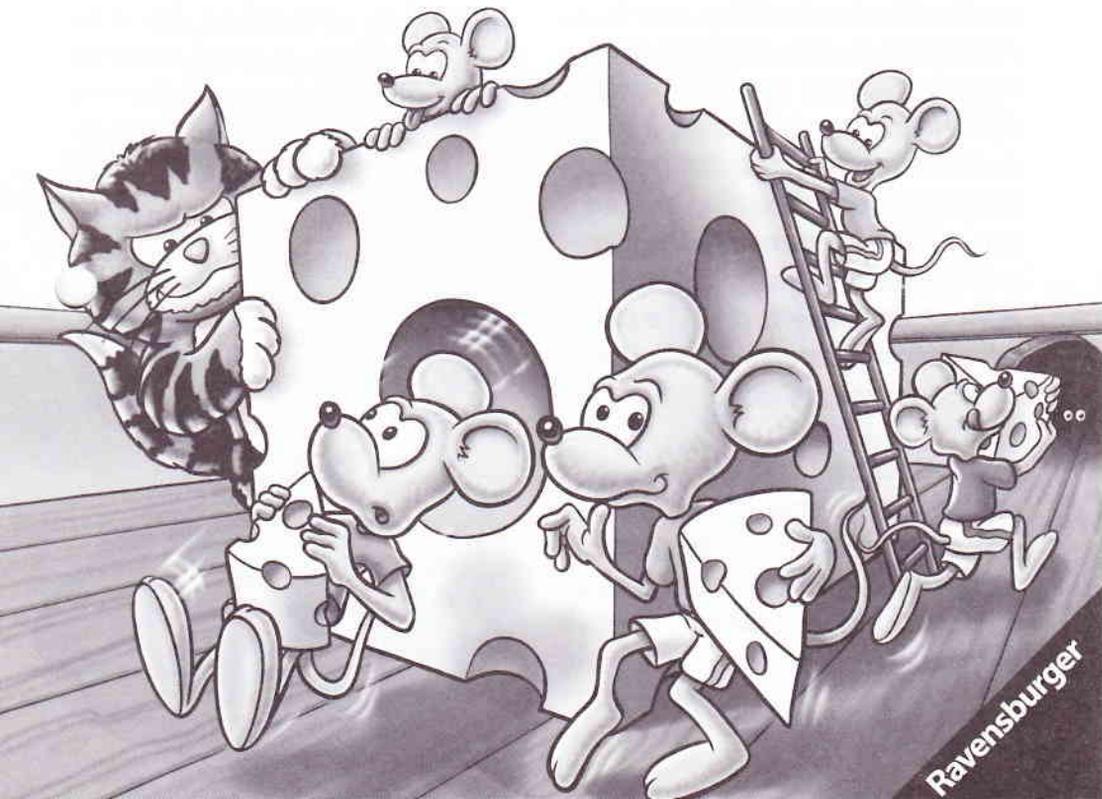


La course aux Fromages

Un jeu pour
2-4 joueurs de 4-8 ans.

**Grimpe sur le fromage géant et attrape le plus
de parts possible... mais attention au chat !**

Jeu Ravensburger® No. 21 687 1
Licence : 2001 Seven Towns Ltd
Illustration : Kinetic



La course aux fromages

Contenu :

- 1 gruyère géant
- 17 morceaux de fromage
- 3 échelles
- 4 souris de différentes couleurs
- 1 chat «Max»
- 1 dé

Quelle fête ! Les petites souris s'amuse et s'en donnent à cœur joie sur le gruyère géant. Elles grimpent et glissent à travers les nombreux trous pour finalement se retrouver tout en bas. Inutile de dire qu'elles mangent aussi le fromage de bon appétit et essaient de faire des provisions en accumulant le plus de morceaux possibles.

Mais attention !

Max, le grand chat, s'approche à pas de loup. Gare à celle qui par mégarde se laissera surprendre et perdra son précieux chargement de fromage !

But du jeu

Les joueurs essaient de collectionner le plus vite possible cinq morceaux de fromage sans se laisser surprendre par Max, le chat.

Préparatifs :

- Placez le gruyère géant au milieu de la table.
- Fixez les échelles dans les ouvertures au sommet du gruyère de manière à ce qu'elles restent bloquées.
- Préparez un tas avec les morceaux de fromage.
- Placez le chat devant l'une des cases du plateau de fromages.
- Chaque joueur choisit une souris avec laquelle il veut jouer et l'installe sur le sommet du gruyère.



- Les joueurs font tomber leur souris, les unes après les autres, à travers les trous du gruyère. La case sur laquelle elle atterrit correspondra à sa case de départ.
- Pour une partie avec deux joueurs, chaque joueur choisit deux souris. Lorsque son tour arrive, il déplace les deux souris successivement.
- Pour une partie avec trois joueurs, la quatrième souris reste dans la boîte du jeu.

Que la chasse au fromage commence !

Le joueur le plus jeune commence la partie. Il lance le dé et déplace sa souris en fonction du nombre de cases indiqué par le dé et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, il suit les indications de la case sur laquelle la souris s'arrête.



Si la souris s'arrête ici, il doit se débarrasser de l'un de ses morceaux de fromage et le remettre dans les provisions. S'il ne possède pas encore de morceau de fromage, cette case ne le concerne pas.



Si la souris s'arrête sur cette case, il peut placer le chat «Max» devant la case de son choix.

Si la souris d'un autre joueur se trouve déjà sur la case qu'il choisit, elle prend peur en voyant le chat et doit immédiatement remettre un morceau de fromage dans les provisions. S'il ne possède pas encore de morceau de fromage, cette case ne le concerne pas.



Si la souris s'arrête sur cette case, le joueur prend un morceau de fromage dans les provisions.



Si la souris atteint cette case, elle peut tout de suite grimper sur la grande échelle qui la conduit au sommet

du fromage. Une fois en haut, elle se laisse glisser jusqu'en bas, à travers le trou, pour atterrir sur l'une des cases. Le joueur peut alors suivre les indications de la case.



Si la souris s'arrête sur cette case, le joueur prend deux morceaux de fromage dans les provisions.

Avant de passer au joueur suivant :

Après avoir déplacé sa souris, et pour finir, le joueur fait avancer le chat d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre.

La fin de la partie :

La souris la plus maligne qui réussira la première à collectionner cinq morceaux de fromage gagnera la partie.

Si le chat arrive sur une case où il y a déjà une ou plusieurs souris, tous les propriétaires de ces souris, qui possèdent déjà des morceaux de fromage, doivent en remettre un dans les provisions.

Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche de jouer.



© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
60111 MÈRU Cedex

Art.-Nr. 21 6871

Ravensburger