

Sauve
qui pue !



Flinke Stinker

Une course à perdre haleine
pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans



C'est parti ! Cette nuit a lieu le départ de la grande course des mouffettes. Chacune veut être la plus rapide. Il arrive que nos petits bolides reçoivent les effluves de leurs congénères dans les narines. Pouah !! Sans compter le stupide puma qui se met en travers de leur route. Malin, il s'est pincé le nez pour échapper à l'odeur des mouffettes. Mais d'autres obstacles se dressent : vieilles bottes, arêtes de poisson, vieux fromage..., que nos mouffette préfèrent fuir. Il s'agit donc d'avoir du flair et une bonne mémoire pour trouver le meilleur chemin et éviter les déchets. Reste une question : quelle mouffette sera la plus rapide ? Bouchez-vous le nez et foncez !

Principe du jeu

Chaque joueur retourne des jetons. S'ils représentent des traces de mouffette, il peut faire avancer sa mouffette. Mais s'il s'agit d'un puma, elle est paralysée par la peur et reste sur place. Les adversaires profitent des traces laissées par les autres. À chaque fois qu'une mouffette dépasse une de ses congénères, elle l'asperge d'un délicat fumet et la force à reculer de quelques cases. La première mouffette qui dépasse la dernière case du parcours remporte la partie.

Contenu et préparation

Il y a 30 jetons Déplacement (20 traces de mouffette et 10 pumas). Selon le nombre de joueurs, les jetons suivants ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte :

À 2 joueurs : 2 x 4 et 2 x 3 traces et 2 pumas

À 3 joueurs : 2 x 4 et 1 x 3 traces et 1 puma

À 4 joueurs : 1 x 4 et 1 x 3 traces

À 5 joueurs : tous les jetons sont utilisés.



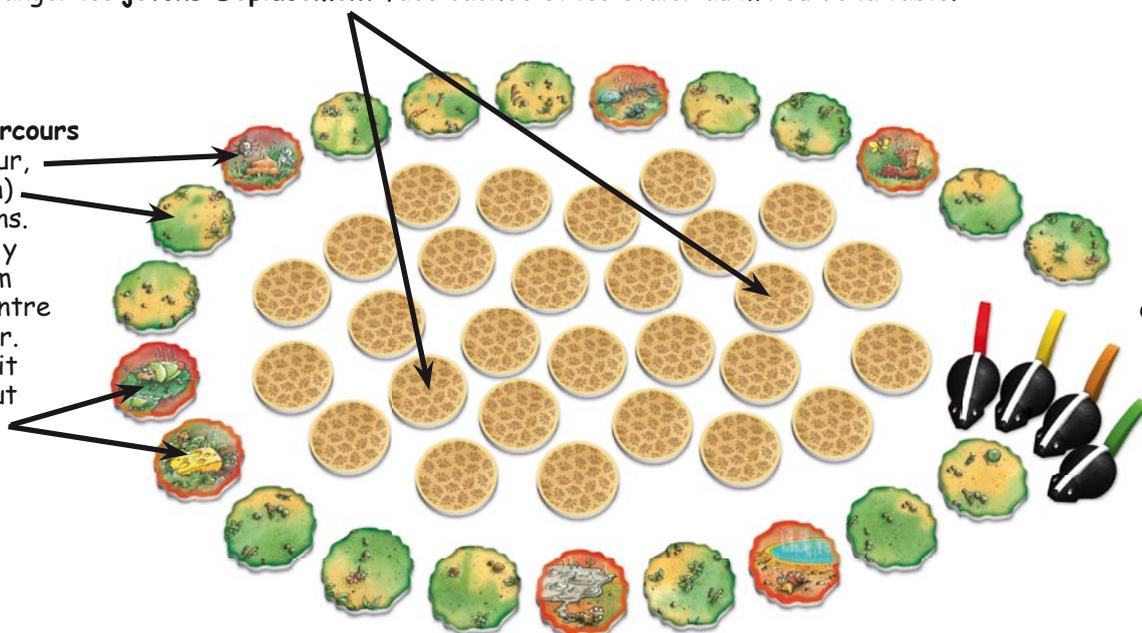
Mélanger les jetons Déplacement face cachée et les étaler au milieu de la table.

Disposer les
22 cases de parcours

(7 cases Puanteur,
15 cases Chemin)
autour des jetons.

Il doit toujours y
avoir au minimum
1 case Chemin entre
2 cases Puanteur.

À un seul endroit
(au choix), il peut
y avoir deux
cases Puanteur
consécutives.



Chaque joueur
choisit une des
5 mouffettes
et la place devant
la première case
du parcours.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Déroulement de la partie

Quand vient son tour, le joueur retourne un jeton au choix. Deux possibilités se présentent :

- 1) Il s'agit de **traces**
- 2) Il s'agit d'un **puma**

1) Traces

À chaque fois qu'un joueur retourne des traces, il place le jeton devant lui. Il a alors le choix entre :

→ décider d'arrêter de jouer et déplacer sa mouffette (voir **Règles de déplacement**)

ou

→ retourner un nouveau jeton.

Dans ce cas, le joueur peut continuer de retourner autant de jetons qu'il veut et poser des traces devant lui jusqu'à ce que :

- Il décide de s'arrêter pour faire avancer sa mouffette (voir **Règles de déplacement**)

ou

- Il retourne un puma et soit obligé de rester sur place (voir **Puma**). (Il est alors trop tard pour décider de s'arrêter.)

Règles de déplacement

Le joueur qui décide de s'arrêter de lui-même additionne toutes les traces qu'il a accumulées devant lui.

La somme obtenue indique de combien de cases il peut avancer sa mouffette.

Il doit faire attention de ne pas atterrir sur une case Puanteur !



Attention ! Case Puanteur !

Aucune mouffette ne peut s'y arrêter ! Si une mouffette atterrit sur une case Puanteur, elle ne peut pas (encore) se déplacer. À la place, le joueur doit retourner un nouveau jeton (voir exemple 1).

Si une mouffette en dépasse une autre, elle lui envoie son doux parfum : écoeürée, chaque mouffette doublée **recule jusqu'à la case précédent la dernière case Puanteur rencontrée**. S'il n'y en a plus, elle retourne au départ (devant la première case du parcours).

Une même case Chemin ne peut accueillir au maximum que 2 mouffettes.

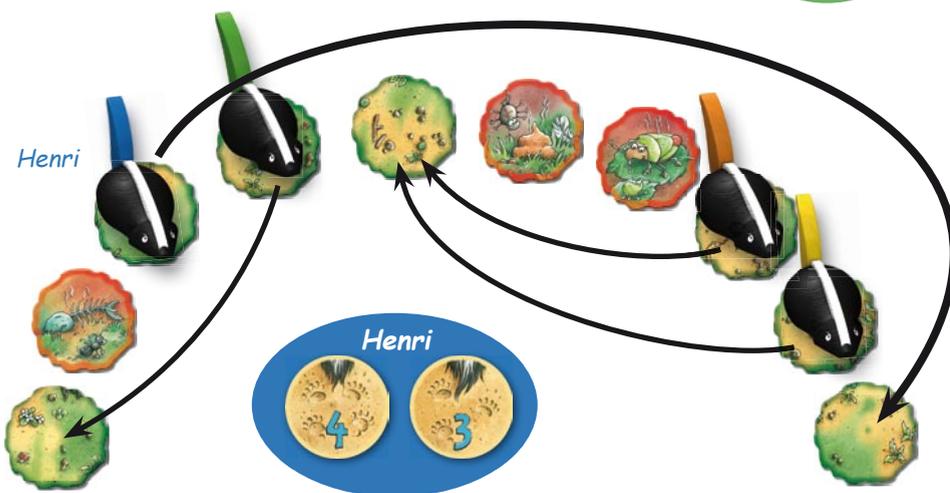
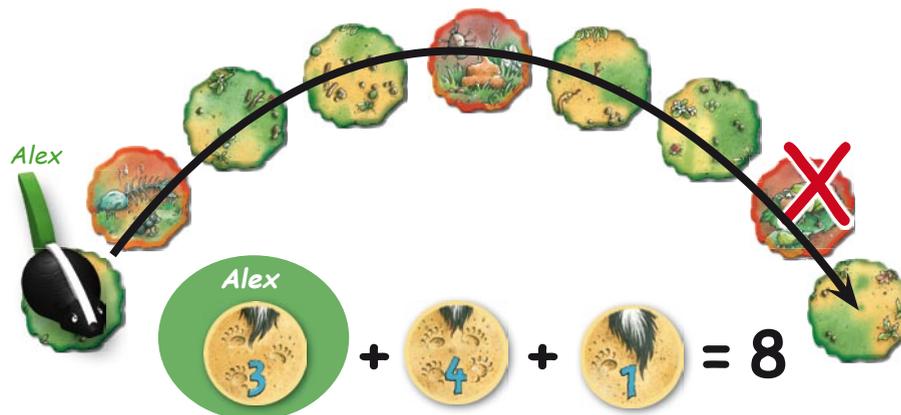
Si une mouffette en rejoint une autre ou entame son déplacement aux côtés d'une de ses congénères, il n'y a **pas** dépassement et l'autre mouffette n'est **pas** obligée de reculer. Si la case atteinte par une mouffette est déjà occupée par deux autres, elle ne peut **pas** s'y arrêter et le joueur doit piocher un nouveau jeton.

Exception : Lorsqu'elles sont doublées, il peut arriver que des mouffettes soient obligées de reculer et se retrouvent à 2 ou plus sur la même case (voir exemple 2).

Une fois qu'il a déplacé sa mouffette, le joueur **empile** les traces utilisées, **face cachée**, à côté du parcours. Elles ne servent plus pour l'instant.



Exemple 1 : Alex a retourné un jeton avec 3 traces et en retourne un nouveau avec 4 traces. Il aimerait avancer sa mouffette de 7 cases. Mais comme la 7^e case du parcours est une case Puanteur, il doit retourner un nouveau jeton. Coup de chance : il s'agit d'une nouvelle trace et la 8^e case du parcours est une case Chemin. Il y déplace sa mouffette avant de remettre les 3 jetons utilisés, face cachée, à côté du parcours.



Exemple 2 : Henri fait un bond de 7 cases en avant avec sa mouffette. Il double les mouffettes verte, orange et jaune, qui doivent reculer derrière la précédente case Puanteur. Si, avant le tour d'Henri, la mouffette verte avait été à côté de la mouffette jaune ou de la orange, toutes les trois se seraient alors retrouvées sur la même case.

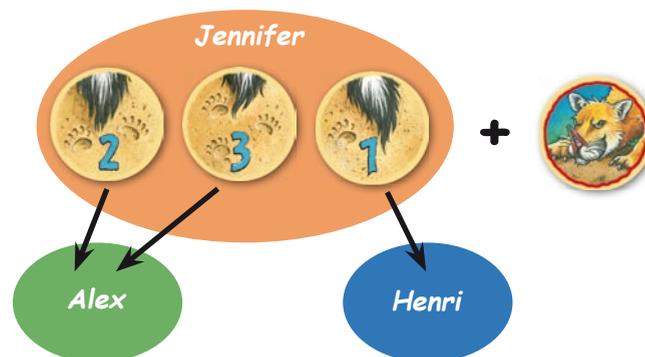
2) Puma

À chaque fois qu'un joueur retourne un puma, il le montre à tous les joueurs avant de le replacer face cachée. **Sa mouffette reste à sa place et son tour est terminé.**

S'il avait déjà accumulé des traces devant lui, il les distribue à ses adversaires, **une par une, en commençant par son voisin de gauche.** C'est cependant lui qui décide quel jeton il donne à chaque adversaire. Chacun pose les traces « offertes » face visible devant lui.



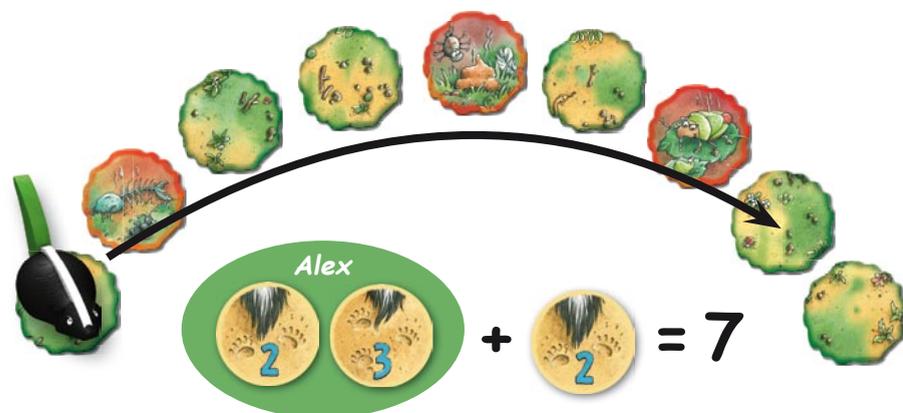
Exemple 3 : Jennifer possède déjà 3 jetons Traces et souhaite retourner un nouveau jeton. Elle retourne un puma. Pas de chance ! Elle remet le puma face cachée et doit laisser sa mouffette où elle est. Elle distribue ses 3 jetons Traces un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre : Elle commence par donner son jeton « 2 » à Alex, son voisin de gauche, puis donne son jeton « 1 » à Henri. Comme ils ne jouent qu'à trois et que Jennifer ne peut pas se donner un de ses propres jetons, Alex reçoit le 3^e jetons d'une valeur de « 3 ».



Important : Au moment de jouer, un joueur doit toujours commencer par **retourner un jeton**, même s'il possède déjà des traces « offertes ».

S'il retourne des traces, il peut alors décider de s'arrêter pour faire avancer sa mouffette.

Il est donc formellement interdit d'utiliser uniquement des traces « offertes » pour déplacer sa mouffette.



Exemple 4 : Au début de son tour, Alex possède déjà 2 jetons Traces « offertes » avec 5 traces au total. Il doit cependant d'abord piocher un jeton au milieu de la table avant de pouvoir déplacer sa mouffette. Il retourne des traces d'une valeur de 2. Maintenant, avec ses 7 traces, il avance sa mouffette de 7 cases car la 7^e case est une case Chemin libre. Si cette case avait déjà été occupée par deux sa mouffette ou s'il s'était agit d'une case Puanteur, il aurait dû retourner un nouveau jeton. S'il avait retourné un puma, il aurait dû offrir ses traces à Henri et Jennifer.

S'il ne reste plus que des pumas au centre

Si un joueur a retourné des traces et qu'il ne reste plus que...

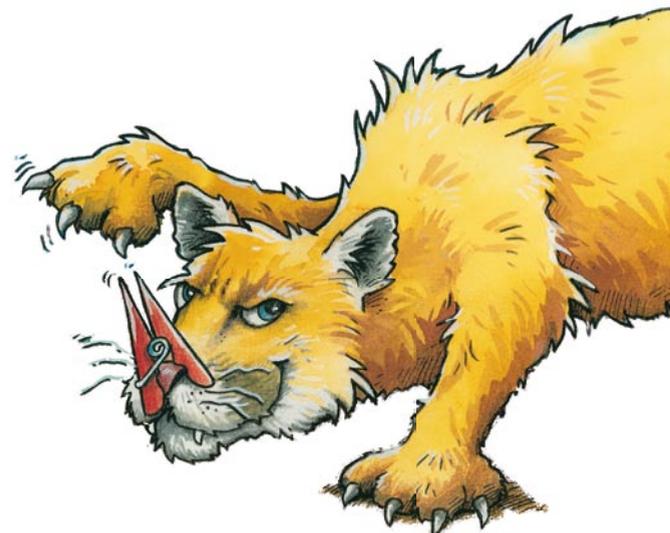
- 10 jetons (à 4 ou 5 joueurs),
- 9 jetons (à 3 joueurs),
- 8 jetons (à 2 joueurs),

au centre, il est évident que ce sont tous des pumas.

Le joueur peut alors :

- décider de s'arrêter et déplacer sa mouffette
- ou**
- continuer et retourner de nouveaux jetons.

Dans les deux cas, il prend tous les jetons qui ont été **empilés face cachée** et les mélange de nouveau avec les pumas au centre avant de continuer à jouer.



Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur à dépasser la dernière case du parcours remporte la partie.



©2010 Zoch GmbH - Auteur : Inon Kohn - Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : Eric Bouret

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - www.carletto.ch

