

## Variante coopérative : tous contre Max

La mise en place est identique au jeu de base aux exceptions suivantes.

- Choisissez chacun 1 souris.
- Placez 3 portions de fromage sur chaque case de plateau représentant une souris.
- Placez 2 portions de fromage sur la case représentant le trou de souris.
- Placez Max au départ sur l'une des trois cases Échelle.

### But du jeu

Dans cette version, les souris jouent en équipe contre le chat.

La partie se terminera quand **toutes les portions de fromage auront été récupérées**. Qui en aura le plus et fêtera ainsi la victoire ? Max ou les souris ?

Avant de commencer, les souris glissent par le trou jusqu'à leur case de départ, comme dans le jeu de base.

### Déroulement de la partie

Les joueurs affrontent **ensemble** Max le chat. Ils jouent à tour de rôle. La partie se déroule dans le sens horaire. Comme dans le jeu de base, le joueur lance les deux dés en même temps, puis déplace toujours d'abord sa souris et ensuite le chat.

La souris se déplace et atterrit sur l'une des cases Action suivantes :



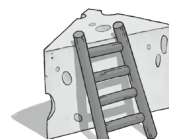
Le joueur prend **1 portion de fromage qui se trouve sur cette case** et l'ajoute à la réserve des souris. Si la case est vide, pas de chance, les souris ne gagnent rien !



Le joueur prend **2 portions de fromage qui se trouvent sur cette case** et les ajoute à la réserve des souris. S'il ne reste qu'une seule portion de fromage, il la prend. Si la case est vide, pas de chance, les souris ne gagnent rien !



Le joueur a de la chance. Si sa souris rencontre le chat sur cette case, elle est en sécurité ! De plus, il peut prendre **1 portion de fromage qui se trouve sur cette case** et l'ajouter à la réserve des souris. Si la case est vide, pas de chance, les souris ne gagnent rien !



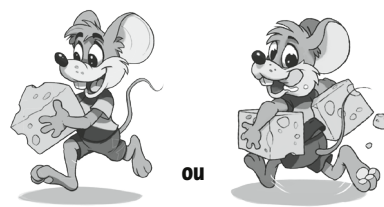
Le joueur grimpe tout en haut de l'échelle, sur le fromage. Il fait ensuite glisser sa souris à travers le trou et effectue immédiatement l'action de la case sur laquelle elle atterrit.

5

Si sa souris se déplace ou atterrit sur une case occupée par Max le chat, elle prend peur et lui donne 1 portion de fromage. Exception : le Trou de souris.

Le joueur prend alors une des portions de fromage de la réserve des souris (s'il y en a) et l'ajoute à la réserve de Max. Ceci remplace l'action de la case sur laquelle la souris vient de se déplacer.

C'est ensuite au tour de Max de se déplacer s'il atterrit sur l'une des cases Action suivantes :



ou



Le chat peut prendre **1 portion** de fromage et l'ajouter à sa réserve. Si la case est vide, Max repart bredouille.

Pour éviter de mélanger les deux réserves de fromage, vous pouvez convenir de stocker les portions de fromage de Max dans ou sur le couvercle de la boîte.



Si cette case est également occupée par une ou plusieurs souris, elles n'ont rien à craindre. Mais Max peut ajouter **1 portion** de fromage à sa réserve s'il en reste encore sur la case.

Si Max se déplace sur une case **déjà occupée par une souris**, il recouvre la souris et la bloque. S'il y a plusieurs souris sur la case, à lui d'en choisir une.

**Important :** Vous ne perdez aucune portion de fromage et Max n'en récupère aucune !

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les portions de fromage ont été récupérées. Qui a le plus de portions de fromage ? Max ou les souris ? Le camp qui en a le plus remporte la partie. En cas d'égalité, les souris remportent la partie.

**Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.**

© 2003/2021  
Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21, rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt  
www.ravensburger.com



238991

Ravensburger

6

# Miam Miaou

Une chasse au fromage haletante pour 2 à 4 joueurs\* à partir de 3 ans

Jeux Ravensburger® n° 20 818 0

Licence : ©2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Illustrations : Markus Erdt · Design : Nina Schmider, Kniff Design (notice)

Photos : Becker Studios

Rédaction : Stefanie Fimpel / Jean-Baptiste Ramassamy



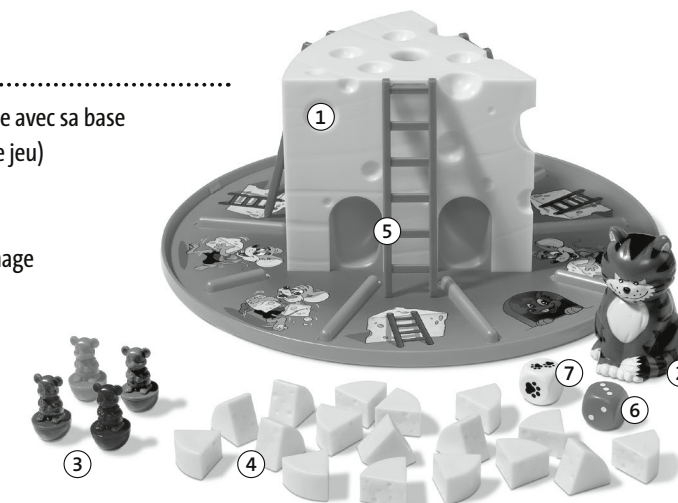
Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent comme des folles. Elles montent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris et combien de portions récupérera chacune d'elles dans cette course au fromage ?

Mais attention ! Max le chat rôde... La souris qui ne sera pas attentive risque d'être effrayée et de perdre rapidement son trésor. Il arrive même parfois que Max, par son audace, réussisse à bloquer une souris jusqu'à ce que l'une de ses amies viennent la délivrer.

Quelle souris sera la plus agile et remportera cette joyeuse chasse au fromage ?

## Contenu

- ① 1 décor (le fromage avec sa base et son plateau de jeu)
- ② 1 Max le chat
- ③ 4 souris
- ④ 17 portions de fromage
- ⑤ 3 échelles
- ⑥ 1 dé à points
- ⑦ 1 dé Pattes



\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

1

Ravensburger

## Mise en place

- Installez le décor au milieu de la table.
- Coincez les échelles dans les fentes en haut du fromage.
- Placez le chat sur une des trois cases Échelle du plateau.
- Gardez les portions de fromage et les deux dés à portée de main.

À 4 joueurs, chaque joueur choisit sa souris et la place dans l'un des quatre creux au sommet du fromage.

À 2 ou 3 joueurs, remettez respectivement deux ou une des souris dans la boîte.

## But du jeu

Il s'agit d'être la première souris à récupérer 5 portions de fromage.

Avant le début de la chasse au fromage, faites glisser chacun votre tour votre souris à travers le trou au sommet du fromage. La case sur laquelle atterrit chacune d'elles est sa case de départ. Pour l'instant, personne ne récupère de fromage.

## Et c'est parti !

La partie et les déplacements se déroulent dans le sens horaire en commençant par le plus jeune joueur.

### Lancement du dé :

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés en même temps.

Le **dé à points** indique de combien de cases se déplace la souris ; le **dé Pattes**, de combien de cases se déplace le chat.



### Déplacement :

Le joueur déplace **d'abord** sa souris puis effectue **immédiatement** une des actions décrites page suivante. **Puis** il déplace Max le chat du nombre de pattes indiqué sur le dé. Si la face est blanche, Max ne se déplace pas.

2



## Description des actions :

### 1. Quand sa souris atterrit sur l'une des cases Action suivantes, ...



#### Souris avec 1 portion de fromage :

le joueur prend 1 portion de fromage de la réserve.



#### Souris avec 2 portions de fromage :

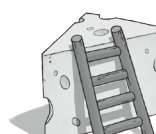
le joueur prend 2 portions de fromage de la réserve.



#### Trou de souris :

le joueur a de la chance. Si sa souris rencontre le chat sur cette case, elle est en sécurité. Le joueur ne perd aucune

portion de fromage et n'est pas non plus bloqué, contrairement aux exemples ci-dessous.



#### Case Échelle :

le joueur grimpe tout en haut de l'échelle, sur le fromage. Il fait ensuite glisser sa souris à travers le trou et effectue

immédiatement l'action de la case sur laquelle elle atterrit.

### Si la souris se déplace ou atterrit sur une case occupée par Max le chat :

Heureusement, Max n'a pas encore aperçu la souris. Mais elle a tellement peur qu'elle en perd une portion de fromage (si elle en a une) qui est remise dans la réserve. **Important !** La perte de la portion de fromage **remplace** l'action de la case sur laquelle a atterri la souris. Exception : le **Trou de souris** permet d'ignorer Max

### 2. Quand Max le chat se déplace sur une case occupée par une souris, ...

Il recouvre la souris qui disparaît sous lui. Mais n'ayez pas peur, il ne la mange pas ! Max veut seulement jouer et énerver un peu les souris. Tant qu'il la recouvre, elle est bloquée. Exception : si la souris est sur le **Trou de souris**, elle est protégée et **Max** est simplement placé à côté d'elle. Si c'est à elle de jouer, son tour est sauté. Mais dès qu'un autre joueur obtient 1, 2 ou 3 pattes au dé, le chat avance du nombre correspondant de cases et libère ainsi la souris. Si une case est occupée par plusieurs souris, le joueur qui a déplacé le chat décide **laquelle** se retrouve coincée en dessous.

### Fin du tour :

C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

## Fin de la partie

Le premier à récupérer 5 portions de fromage pour reconstituer une roue complète remporte la partie.

3

## Pour les joueurs plus âgés :

Les règles restent identiques à la version de base. Les joueurs décident seulement dans quel ordre effectuer les déplacements : d'abord sa souris, puis le chat ou inversement.

## Variante pour souriceaux à partir de 3 ans :

Remettez les deux dés dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés dans cette variante.

Chaque joueur choisit une souris et la place dans l'un des creux au sommet du fromage.

Max débute sur une des cases Échelle. La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

### Déroulement de la partie

À chaque tour, le joueur commence par faire glisser sa souris dans le trou au sommet du fromage.

#### Si sa souris atterrit ...

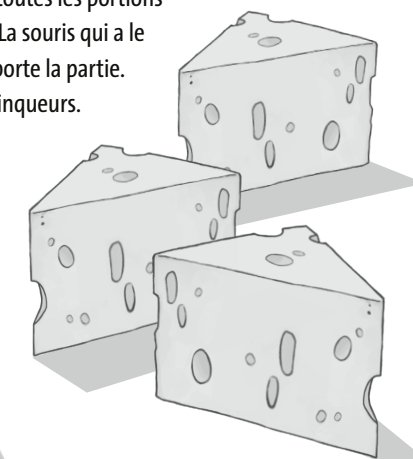
- sur une case montrant 1 portion de fromage, il gagne 1 portion de la réserve ;
- sur une case montrant 2 portions de fromage, il gagne 2 portions de la réserve ;
- sur un trou de souris, il repart malheureusement sans rien, mais il est à l'abri du chat ;
- sur une case déjà occupée par le chat, il remet 1 de ses portions de fromage dans la réserve (s'il en a déjà une).

#### Puis il déplace le chat ...

d'une case, dans le sens horaire. Si Max tombe sur une (ou plusieurs) souris, cette dernière a peur et laisse tomber une portion de fromage, qui est remise dans la réserve. Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

### Fin de la partie

La partie continue jusqu'à ce que toutes les portions de fromage aient été récupérées. La souris qui a le plus de portions de fromage remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



4