

# MICE to meet you

1-5  
30 min  
8+

## MATÉRIEL DU JEU



90 cartes souris (5 x 1-18  
par couleur de joueur)

15 noix



5 dés (2 rouges = lard,  
3 jaunes = fromage)

## IDÉE DE JEU

Les souris sont en liberté, elles vous sourient et elles sont dans votre maison. Utilisez les dés pour disposer intelligemment les pièges avec le fromage et le bacon pour les attraper. Si ce n'est pas assez, seuls les cinglés peuvent aider.

## OBJECTIF DU JEU

Mettre en cage le plus de souris possible !

# PRÉPARATION DU JEU

- Chaque joueur reçoit **toutes les cartes d'une seule et même couleur**.
- Chaque joueur place devant lui **face visible, de gauche à droite, les cartes dés (lard et fromage)** avec les valeurs 6, 9, 12 et 15.
- Les 2 dés rouges et les 3 dés jaunes sont placés **au milieu de la table**.
- **Pour chaque joueur, 3 noix** sont placées dans une réserve générale **au milieu de la table**. On place par exemple 9 noix pour 3 joueurs. Les noix non utilisées restent dans la boîte.
- Le **plus jeune joueur** commence.



Préparation pour  
3 joueurs

## DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur lance **les 5 dés**. C'est le joueur actif.

Il **doit** utiliser la somme **des deux dés rouges** et **peut** les ajouter aux valeurs d'**1, de 2 ou 3 dés jaunes**.

Le joueur peut attraper **autant de souris que la somme des dés** et **défausser** la carte de la somme correspondante (cartes souris dans sa main) **ou retourner** la carte avec la somme correspondante face cachée (cartes dés sur la table). Une seule carte souris doit être jetée ou une seule carte dé doit être retournée par tour.

Si une **carte souris** est défaussée, elle est placée dans la cage à souris : c'est une **pile de défausse** propre à chaque joueur.

Si une **carte dés** est retournée, le joueur **n'a plus le/s dé/s qui y sont indiqués** pour le tour suivant. Ainsi, celui qui a retourné la carte avec le 15 ne lancera qu'un dé rouge et trois dés jaunes au tour suivant.

Les cartes peuvent être retournées dans **n'importe quel ordre**, mais la **carte avec le chiffre 6** montrant deux dés doit toujours être **retournée en dernier** (voir fin de la partie ci-dessous).

Si le joueur actif **ne peut pas ou ne veut pas attraper de souris** avec ses dés, (s'il ne défausse pas de carte souris ni ne retourne de carte dé), il doit alors soit **reprendre la carte du haut de la cage à souris** de sa pile personnelle, soit **retourner l'une de ses cartes** dés de la face cachée **à la face visible**. Dans ce cas, il utilisera à nouveau les dés correspondants au prochain tour.

Une fois que le joueur actif a terminé de jouer, **tous les autres joueurs (passifs)** peuvent maintenant décider dans le sens des aiguilles d'une montre d'utiliser **la somme des dés jaunes non utilisés** par le joueur actif pour défausser ou retourner une de leurs cartes. Si le joueur actif a **passé son tour**, les autres joueurs peuvent utiliser **la somme de tous les dés**.

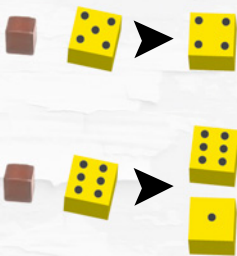
En commençant par le joueur passif assis à gauche du joueur actif, tous les joueurs passifs sont invités à tour de rôle, (l'ordre doit être suivi) à utiliser les dés non utilisés pour défausser ou retourner une carte.

Si un joueur passif se défausse d'une carte souris ou retourne une carte dé, **le joueur actif est récompensé par une noix** de la réserve générale. S'il n'y a plus de noix dans la réserve générale, le joueur passif doit donner une noix de sa propre réserve au joueur actif. S'il ne peut ou ne veut pas le faire, il ne peut pas utiliser les dés non utilisés par le joueur actif.

Un joueur actif ou passif peut **utiliser les noix** lors d'un tour ultérieur pour **changer le résultat des dés de +/- 1** pour chaque noix **retournée dans la réserve générale**. Seuls les dés que le joueur utilise peuvent être changés.

**REMARQUE :** Si un joueur passif veut utiliser les dés non utilisés ET changer leur valeur, il doit donner au moins 2 noix (1 pour l'utilisation plus 1 par changement +/-1). La noix pour l'utilisation des dés jaunes qui va au joueur actif peut aussi venir de l'alimentation générale s'il y a des noix. Il est important que le joueur paye d'abord pour l'utilisation et ensuite pour le changement de la valeur des dés.

Si la valeur des dés est modifiée par une ou plusieurs noix, **la valeur des dés sera changée d'autant** (par ex.  $5 - 1 = 4$ ). La **valeur reste** pour le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le résultat (par exemple  $6 + 1 = 7$ ) ne l'intéresse pas, il peut choisir d'utiliser un autre dé restant pour modifier la somme.



Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer tous les dés dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Exemple :** Le joueur A obtient un 5 et un 3 avec les dés rouges et 6, 3 et 2 avec les dés jaunes. Il additionne le 5 et le 3 des dés rouges et ajoute le 3 d'un des dés jaunes. Il obtient donc 11. Si cette carte est toujours dans sa main et il la place devant lui dans sa cage à souris.

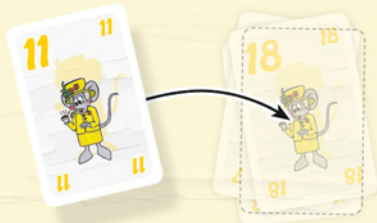
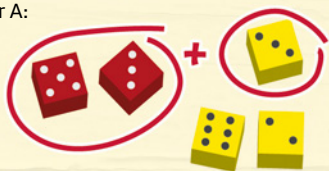
Pour les autres joueurs, il reste la somme 8 (6 + 2). Le joueur B assis à gauche du joueur actif peut maintenant décider s'il veut utiliser cette somme (défausser sa carte avec le 8). S'il veut le faire, il donne une noix au joueur A de la réserve générale, si disponible. Si le stock est vide, il doit la payer lui-même. S'il ne peut pas le faire, il ne peut pas utiliser le 8.

Il peut maintenant payer une autre noix (uniquement de sa réserve personnelle) pour changer la somme. Il transforme le 8 en 7 (il tourne le dé avec le 6 sur le 5), parce qu'il a toujours cette carte dans sa main et veut la défausser. Pour le joueur suivant, la somme des dés n'est plus 8, mais 7.

Si tous les joueurs sont d'accord, le joueur B devient le joueur actif et peut lancer les dés à son tour.

**NOTE TACTIQUE :** Avant que les cartes dés ne soient retournées, la plupart des cartes avec des valeurs élevées devraient déjà avoir été défaussées, car il devient de plus en plus difficile de composer une grosse somme avec moins de dés.

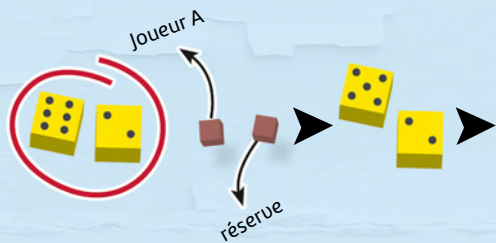
Joueur A:



Joueur B:



OU



## FIN DE LA PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

Le jeu se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur **retourne sa dernière carte** dé devant lui (la carte avec la valeur 6).

Les joueurs additionnent **le nombre de souris** de toutes les cartes qu'ils ont **encore en main** (la valeur des cartes).

Les cartes dés ne sont pas comptées.

**Le joueur à qui il reste le moins de souris en main, a gagné !**

S'il y a **égalité**, le joueur qui a **le plus de cartes dés retournées**, c'est-à-dire face cachée, gagne. S'il y a également égalité, **les noix** sont comptées et le joueur avec le plus de noix gagne.



fin



## VERSION SOLO

### AJUSTEMENTS : MATÉRIEL DE JEU ET PRÉPARATION

**1 jeu de cartes** (1-18) dans une couleur

**5 dés** (2 dés rouges, 3 dés jaunes)

**3 noix**

Le joueur reçoit **3 noix** au début, il n'y a **pas de noix au milieu de la table**.

### AJUSTEMENTS : DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur peut mettre une noix de sa réserve personnelle au milieu de la table pour

- **changer la somme de dés +/1 par noix**
- ou défausser une **deuxième carte** dans un tour, c'est-à-dire **utiliser les dés jaunes restants**.

La **noix** provient alors de sa réserve jusqu'**au milieu de la table**.

Une **noix du milieu** (si disponible) est donnée au joueur si la **somme des dés jaunes non utilisés** est de **15 ou plus**.

**MAIS** : si le jet de dés ne permet **pas de défausser ou retourner une carte**, quelle que soit la somme, le joueur **n'obtient pas de noix** !

Die ausliegenden **Würfelkarten** werden **nicht durch die Summe** eines Würfelergebnisses umgedreht, sondern **nur durch Fehlwürfe**, wenn der Spieler also eine Würfelsumme nicht nutzen kann oder nicht nutzen will.

Le joueur choisit alors **une des quatre cartes dés**, la retourne et met de côté le/s dé/s qui y sont indiqués. Il ne peut plus le/s utiliser. La carte avec le **6** devra être retournée en dernier.

**NOTE :** Si une carte de dés est retournée une fois dans le jeu solo, elle **reste dans cette position**.

## FIN DE PARTIE

Le jeu se termine lorsque **les quatre cartes dés sont retournées** ou lorsque le joueur **n'a plus de cartes dans sa main**.

## VARIANTE AVANCÉE

Pour rendre le jeu **plus difficile**, le joueur reçoit **une noix de moins**, qui est ensuite placée **au milieu de la table**.

Dans **le niveau le plus difficile**, le joueur ne reçoit pas de noix au début, **les trois noix sont placées au milieu de la table**.

# ÉVALUATION

0 carte en main et toutes les  
cartes de dés face visible

Génial !

0 carte en main et 3 cartes  
de dés face visible

Formidable.

0 carte en main et 2 cartes  
de dés face visible

Très bien.

0 carte en main et 1 carte  
de dés face visible

Bien joué.

1 carte en main

Pas mal.

2 cartes en main

Peut mieux faire !

3 cartes en main ou plus

Dommage, essaye encore !



## REMERCIEMENTS

**Un grand merci à tous les joueurs qui ont contribué à affiner le jeu comme un bon fromage :** Anne B., Jochen, Andreas, Alex F., Bernd, Alex H., Stefan, Alejandro, Marcel, Marco, Jörg, Michael, Markus, Anne O. et les nombreux joueurs des festivals et journées du jeu à Nuremberg et Ratingen !

Skellig Games remercie Andi, Beate, Både, Christian, Dani, Lenny et Maren.

Un grand merci à notre illustratrice **Alisa Menges** pour les jolies souris.

**Traduction :** Muriel Buoro / Daniel Bernsen

 Daniel Bernsen  Alisa Menges

## SERVICE DES PIÈCES DE RECHANGE



Nous mettons tout en œuvre pour tester et assurer la qualité de ce jeu. Toutefois, si une partie de ce jeu est manquante ou défectueuse, veuillez nous en excuser. Dans ce cas, veuillez nous contacter directement et nous vous enverrons dans les meilleurs délais un produit de remplacement :

info@skellig-games.de  
Objet : Service des pièces de rechange

Fabriqué dans l'UE © 2019 Skellig Games  
sous réserve de modifications

**SKELLIG GAMES**

Parkweg 6  
35452 Heuchelheim  
Allemagne  
www.skellig-games.de

