



règle de jeu personnalisée

« Viva Topo ! »

Manfred Ludwig - Sélecta (2001)



Description du matériel

- 1 plateau de jeu,
- 1 chat,
- 20 souris (4 dans chaque couleur : rouge, jaune, bleu et vert),
- 1 dé avec les constellations : 2, 3, 4, 5 et 1 sur deux faces avec le symbole chat,
- 20 morceaux de fromage (4 dans cinq grandeurs différentes : 1, 2, 3, 4 et 5 parts).

Nombre de joueurs

- 2 à 4 joueurs

Objectifs

- se déplacer sur une piste à cases.
- accepter une règle de jeu.
- développer une stratégie par anticipation.

But

- faire arriver les souris au « Pays de cocagne » situé au centre du plateau sans être rattrapé par le chat et tout en collectant le plus grand nombre possible de morceaux de fromage.

Installation

- poser les souris sur la case départ située au centre du plateau de jeu.
- poser le chat sur la case "chat numérotée" en fonction du nombre de joueurs : 2, 3 ou 4.
- poser les morceaux de fromage dans les logis en respectant la taille symbolisée dans chacun:
les fromages d'une part sont situés dans le logis le plus proche de la case départ et les fromages de 5 parts dans la case arrivée : le pays de cocagne, situé au centre du plateau de jeu).

Déroulement

- chaque joueur choisit sa couleur de souris.

- ❖ 1^{er} tour : les joueurs lancent le dé, à tour de rôle, prennent une souris et la place sur la case correspondant à la constellation de la face du dé puis, demande au joueur placé à sa droite s'il est d'accord.
- ❖ 2^{ème} tour et tours suivants : les joueurs lancent le dé, à tour de rôle, déplacent la ou une souris qui est sur le plateau ou prennent une autre souris et la place sur la case correspondant à la constellation de la face du dé puis, demande au joueur placé à sa droite s'il est d'accord.
- ❖ si le dé tombe sur le symbole chat avec une constellation, le joueur déplace une souris puis déplace le chat sur la case "chat" suivante.
- ❖ lorsque le chat double une ou plusieurs souris, arrive sur une case où il y a une ou plusieurs souris, passe devant la case départ et que des souris sont encore à l'intérieur, elles sont retirées du jeu.
- ❖ toute souris en danger peut se réfugier dans un des quatre logis situés aux quatre angles du plateau de jeu, en passant par l'une des deux cases "entrée" symbolisées par une flèche, elle gagne un morceau de fromage mais ne peut plus retourner sur la piste de jeu.
- ❖ un joueur qui n'a plus de souris peut continuer à lancer le dé : lorsqu'il tombe sur le symbole chat il fait avancer le chat, s'il tombe sur un nombre il ne fait rien.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus aucune souris sur la piste.

Le gagnant est celui qui a collecté le plus grand nombre de morceaux de fromage.

