

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Mole Hill

Un jeu de Reiner Knizia

Un jeu tactique pour 2 adversaires rusés, âgés de 8 ans ou plus.

Durée de la partie : 20 minutes.

Jeu No 49019.

Édition allemande : © 1995 par Reiner Knizia; © 1996 par Blatz Spiele, Berlin.

Édition anglaise : © 1997 par Reiner Knizia.

Traduction française : François Haffner.

UN TAS D'ENNUI !

Ou comment le jardinier et la taupe essayent de gagner la bataille de la pelouse.

Mole Hill. Un petit coin romantique au cœur de l'Angleterre. Une typique petite maison de campagne entourée d'un grand jardin.

Mais cette image idyllique est trompeuse. Des petites mottes de terre brunes défigurent la parfaite pelouse anglaise issue des rêves du jardinier. Le gazon sacré est souillé.

Nous sommes au plein cœur d'une bataille entre le jardinier et la taupe. Car, dans ce jardin, il n'y a place que pour l'un d'entre eux.

CE QUI EST ABSOLUMENT NECESSAIRE

Contenu

En plus d'un adversaire, d'un peu de ruse et d'une bonne tactique, vous avez besoin pour jouer à Mole Hill de :

- Ces règles de jeu,
- Un plateau comportant 63 cases,
- 22 bâtons en bois et
- 22 pièces de jeu, représentant 10 taupinières claires et 12 taupinières sombres.

LE SAPEUR LE PLUS INTELLIGENT GAGNERA

Idée de jeu et objectif

Le jeu se joue en deux manches. Dans la première, un joueur joue la taupe, l'autre le jardinier. Dans la seconde, les rôles sont échangés.

Celui qui marque le plus de points au total des deux manches gagne la partie et est le maître de la pelouse.

UN COMMENCEMENT PAISIBLE

Préparation

- Disposez le plateau.
- Décidez qui est qui. Le jardinier prend les bâtons de frontière ; la taupe reçoit les pièces représentant les taupinières.
- Aa trou !

LA BATAILLE D'EXPERTS SUR LA PELOUSE

Déroulement de la partie

La taupe commence. Elle constitue une pile constituée de quelques taupinières claires et, en tant que premier tour, place cette pile sur n'importe quelle case du plateau. Puis c'est au tour du jardinier. Les joueurs jouent ensuite alternativement.

LE TOUR DU JARDINIER

"Je vous attraperai..."

A son tour, le jardinier place un seul bâton de frontière au bord d'une case – Il s'agit d'un obstacle que la taupe ne peut franchir.

En procédant ainsi, le jardinier essaye d'empêcher la taupe d'aller infester tout le jardin.

LE TOUR DE LA TAUPE

"Attrapez-moi si vous pouvez!"

A son tour, la taupe déplace sa pile sur une case vide adjacente, orthogonalement ou diagonalement. La pièce du bas reste cependant sur la case de départ.

De temps à autre, la taupe ajoute quelques nouvelles pièces à sa pile (tant qu'il en reste), pour que la pile ne soit pas à court de munitions. La taupe utilise d'abord les dix taupinières claires (qui ne compte pas à son score), et seulement après les taupinières sombres.

La taupe ne peut aller que sur des cases qu'elle n'a encore jamais visitées, c'est-à-dire qu'elle ne peut se déplacer qu'une fois sur chaque case. Dans l'idéal, il recherche les cases fleuries, qui rapportent des points de bonus.

En se déplaçant, la taupe ne peut pas traverser une frontière posées par le jardinier.

En déplaçant diagonalement, les deux cases impliquées ont un coin en commun. La pile ne pourra se déplacer diagonalement qu'en empruntant un côté ou l'autre de ce coin. On considère alors qu'elle traverse deux bords. Le mouvement n'est autorisé que si les deux bords traversés sont libres de toute frontière.

LA CASE DU CENTRE

Si la taupe atteint la case centrale, elle est autorisée lors de son prochain tour à sauter n'importe où dans le jardin. Bien entendu, la taupe ne pourra aller qu'une fois sur cette case centrale, puisque après elle y aura laissé une taupinière.

CA SUFFIT COMME CA

Fin du jeu et marque

La manche est terminée dès que la taupe ne peut plus se déplacer (elle soit complètement bloquée, ou à court de taupinières). La taupe marque un point par taupinière sombre qu'elle a pu déposer, c'est-à-dire que les dix premières taupinières ne comptent pas. Si le morceau du bas de la pile est sombre, cela compte pour le score de la taupe.

En plus, la taupe marque un point de bonus pour chaque case de fleur blanche et deux points de bonus pour chaque case de fleur rouge qu'elle a visité. Ces points de bonus s'appliquent pour toutes les cases visitées, même les dix premières.

Les points de la taupe sont relevés et marqués, puis les joueurs permutent leurs rôles. La taupe qui aura marqué le plus de points remportera la partie.

TAUPE LINE

Un service de Blatz.

Si vous avez des questions sur ce jeu, écrivez juste à Blatz Spiele. Nous vous garantissons une réponse.

Blatz Spiele, Postfach 47 04 37, 12313 Berlin, Allemagne
