

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



Fin de la partie

Si l'un de vous ne peut plus piocher de carte Objectif, la partie s'arrête. Les cartes non résolues sont mises de côté.

Chacun compte les pelles sur les cartes Objectif qu'il a gagnées. Celui qui en possède le plus est déclaré roi des fousseurs.

Pour des parties plus courtes, vous pouvez décider au début que la partie s'arrête, par exemple, dès qu'un joueur a gagné 5 cartes. Là aussi, le vainqueur est celui qui possède le plus de pelles.

Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, retirez toutes les taupes, puis remettez-les dans les trous.

Variantes pour les pros

Super-fousseurs :

Remplacez les 6 cartes Objectif faciles (1 pelle) par les 6 cartes très difficiles (4 pelles). Au début, trie les cartes de manière à avoir : les cartes avec 4 pelles tout en dessous ; par-dessus, celles avec 3 pelles ; puis celles avec 2 pelles.

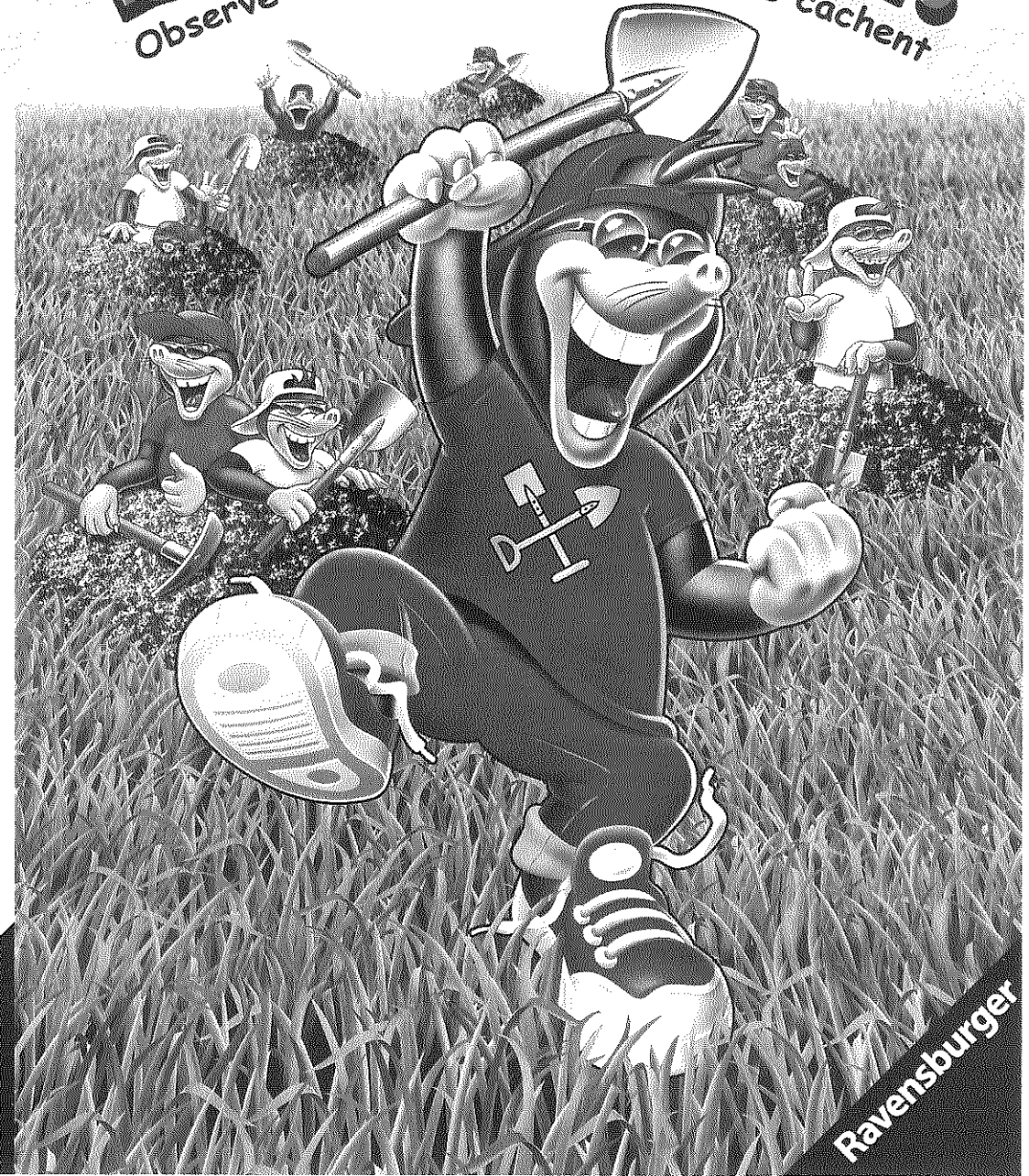
Tourni-taupes :

Dès que l'un de vous a atteint l'objectif de sa carte, il tourne la boîte d'un quart de tour. C'est ensuite au tour du joueur suivant.



TAUPES DÉLIRE!

Observe-les et retrouve où elles se cachent



© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 MÉRÜ Cedex
Tel.: 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)

www.ravensburger.com

Ravensburger

224497

Ravensburger



TAUPES DÉLIRE!

Jeux Ravensburger® n° 21 021 3

Auteur : Gunter Baars · illustrations : Walter Pepperle

Une renversante chasse aux taupes pour 2 à 6 joueurs de 5 à 99 ans

Contenu



10 paires de taupes
30 cartes Objectif
1 plateau de jeu

Où se cachent donc ces taupes ? Quel toupet ! Par équipe de deux, elles retournent la prairie dans tous les sens. À tour de rôle, elles sortent de la taupinière, avant de disparaître à nouveau.

Mémorisez bien les couleurs des taupes, puis faites sortir les bonnes de leur trou pour gagner le maximum de pelles !

Le but du jeu



consiste à résoudre le maximum de cartes Objectif pour gagner le plus de pelles.



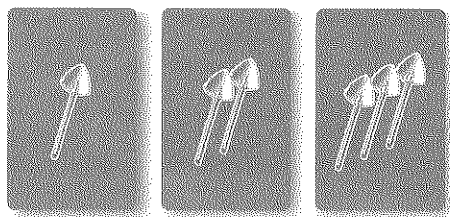
Préparation

• Sortez tout le matériel de la boîte. Détachez soigneusement les disques prédécoupés du **plateau** et posez-le sur le calage de la boîte : voici la prairie et ses nombreuses taupinières.

• Regardez bien les **paires de taupes** : il y a 4 taupes dans chacune des 5 couleurs, associées deux par deux. Chaque couleur est associée à chaque fois à une couleur différente.

• Placez les 10 paires de taupes au hasard dans les trous des taupinières. Sur les 20 taupes, seules 10 sont maintenant visibles sur le plateau. Les 10 autres sont cachées sous terre.

• Triez les **cartes Objectif** selon le nombre de pelles dessinées au verso. Elles indiquent le niveau de difficulté des cartes. À la fin de la partie, les cartes faciles rapportent 1 pelle ; les moyennes, 2 pelles ; et les difficiles, 3 pelles.



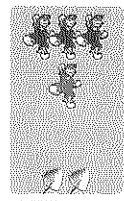
• Pour l'instant, laissez de côté les 6 cartes avec 4 pelles, destinées à la règle pour les pros.

• Empilez les autres cartes, verso visible : celles avec 3 pelles, en dessous ; celles avec 2 pelles, par-dessus ; puis celles avec une seule pelle, tout au-dessus.



Et c'est parti !

Chacun d'entre vous pioche une carte Objectif et la regarde sans la montrer aux autres.



Sur chaque carte, le nombre et la couleur des taupes varient. Pour atteindre votre objectif, vous devez voir sur le plateau, **à la fin** de votre tour, exactement le même nombre de taupes de la couleur correspondante que sur votre carte. Par exemple, si votre carte indique 3 taupes vertes et 1 taupe rouge, vous devez essayer de retourner les taupes en trois coups, de manière à voir exactement 3 taupes vertes et 1 taupe rouge. **Peu importe le nombre de taupes bleues, jaunes ou noires également visibles, car seules les vertes et les rouges comptent pour cette carte.**

Le plus jeune joueur commence.

Pour atteindre l'objectif de ta carte, sors une paire de taupes d'une taupinière, retourne-la et replace-la dans la même taupinière. Une taupe d'une autre couleur apparaît alors sur le plateau. Recommence avec deux autres paires de taupes. À la fin de ton tour, tu as donc retourné **trois paires de taupes différentes**.

Vérifie ensuite si les couleurs et le nombre de taupes sur le plateau correspondent exactement aux taupes de ta carte Objectif.

Quand vient ton tour, tu es toujours obligé(e) de retourner trois paires de taupes différentes, même si l'objectif de ta carte était déjà atteint avant.

Si les taupes ne correspondent **pas** à ta carte Objectif, c'est au tour du joueur suivant. Tu tenteras une nouvelle fois ta chance au tour suivant, jusqu'à ce que tu réussisses pour avoir le droit de piocher une nouvelle carte.

Si les taupes correspondent à ta carte Objectif, montre-la aux autres joueurs et pose-la devant toi, face visible. Tu as gagné cette carte. Pour le prochain tour, pioche une nouvelle carte Objectif et pose-la, face cachée devant toi.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

