

perd toute valeur. Et la victoire revient à celui qui totalise le plus de points parmi les 14 cartes-animaux jouées.

Fin du jeu

La partie s'achève dès épuisement de la pile de cartes-animaux. Chaque joueur additionne ses points positifs (cartes-souris) et soustrait les points négatifs (cartes-vautours). Il obtient ainsi son score final. La victoire revient à celui qui totalise le maximum de points. Le moment est à présent venu d'attaquer la deuxième partie de jeu!

Version pour 2 joueurs

La chasse au vautour et à la souris est plus captivante encore lorsqu'elle est effectuée par 2 joueurs. Dans ce cas-là, chaque joueur tire 3 cartes-points de la pile de son adversaire et les dépose à l'envers sur la table. Puis il tire également de la pile 3 cartes-animaux et les met de côté en les déposant à l'envers. Le jeu ensuite se poursuit selon la règle classique avec les 12 cartes restantes avec, toujours pour objectif, de réunir un maximum de points. L'astuce réside dans le fait qu'aucun des deux joueurs ne sait quelles sont les cartes-animaux restant dans le jeu ni quelles sont les cartes-points encore détenues par l'autre.

© 1996 Ravensburger Spielverlag
Editions Ravensburger
24 rue de Paris - F-68220 Attenschwiller

221542

Ravensburger



AUSABLE DIABLE VAUTOURS

Attraper les souris serait simple comme bonjour
sans l'existence du vautour!

Jeu Ravensburger® n° 27108 5

Auteur: Alex Randolph - Illustrateur: Winfried Gebhard

Design: Ravensburger

Un jeu de cartes amusant pour 2 - 5 joueurs de 8 à 99 ans

Matériel:

75 cartes-points numérotées de 1 à 15
(5 jeux de 15 cartes)



10 cartes-souris
numérotées de 1, 2... à 10



5 cartes-vautours
numérotées de -1, -2, ... à -5



2

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à réunir le plus grand nombre de cartes-souris (points positifs) et le moins possible de cartes-vautours (points négatifs) en les laissant aux adversaires. La victoire revient à celui qui, en fin de partie, totalisera le plus de points positifs.

Préparatifs

Triier les cartes-points par couleur. Chaque joueur reçoit un jeu de cartes de même couleur numérotées de 1 à 15. Mélangier soigneusement le petit tas de cartes-souris et de cartes-vautours, puis le déposer à l'envers sur la table.

A présent tout est prêt! Retourner la carte supérieure de la pile des cartes-animaux (dans notre exemple, il s'agit de la carte-souris 5).

Début du jeu

Chaque joueur pose à l'envers l'une de ses cartes-points devant lui sur la table.

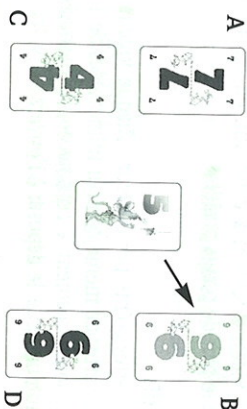
Selon la règle de jeu, la carte-points présentant la valeur la plus élevée l'emporte sur les autres.

Dès que tous les joueurs ont posé à l'envers leur carte-points, ils la retournent simultanément.



3

Dans notre exemple, c'est le joueur B qui possède la carte-points de la valeur la plus élevée. Il s'empare de la carte-souris et la dépose à l'endroit devant lui. Il récolte ainsi 5 points. Sincères félicitations!



Toutes les cartes-points jouées durant cette partie sont retournées à l'envers et mises de côté. Il n'en reste donc plus que 14 par joueur...

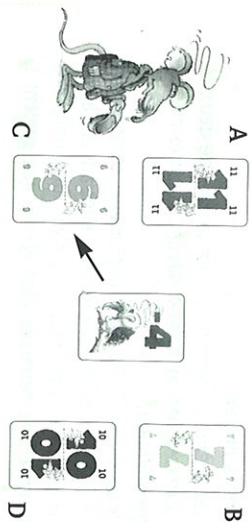
Prenez garde au vautour!

Si la carte animal retournée est une **carte-vautour**, il faut redoubler de prudence!

Les 5 cartes-vautours présentent en effet des points négatifs allant de - 1 à - 5 qui sont déduits des points positifs des cartes-souris.

Alors, n'y touchez pas! Qui d'ailleurs voudrait de ce drôle d'oiseau?

4



Les cartes-vautours obéissent à une règle de jeu spéciale: La **carte-vautour** doit être obligatoirement prise par le joueur ayant joué la carte-points présentant **la valeur la plus faible!**

A présent, le jeu devient une simple routine:

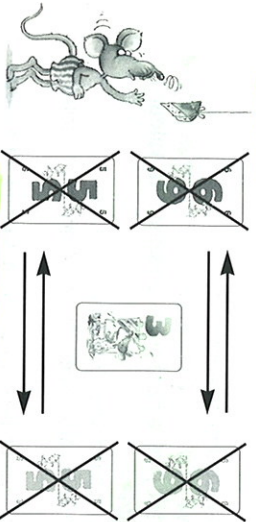
- ★ Retourner la carte supérieure de la pile des cartes-animaux
- ★ Chaque joueur pose à l'envers devant lui une carte-points
- ★ Tous retournent simultanément leur carte-points
- ★ La carte-points de la valeur la plus élevée l'emporte et gagne la carte-souris. Le joueur ayant joué la carte-points de la valeur la plus faible doit obligatoirement prendre la carte-vautour.
- ★ Retirer du jeu les cartes-points jouées

5

Particularités du jeu

1 En cas de présence, durant un tour de jeu, de deux ou plusieurs cartes-points de même valeur, les cartes s'annulent réciproquement.

Dans la chasse aux souris, deux ou plusieurs cartes-points à valeur maximum identique peuvent, elles aussi, s'annuler réciproquement. En pareil cas, c'est au joueur possédant la deuxième valeur la plus élevée que revient la carte-souris.



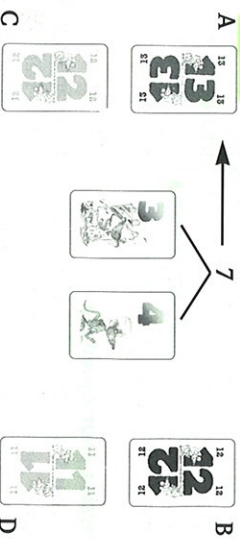
Si, dans la chasse aux vautours, deux ou plusieurs cartes-points à valeur minimum identique sont jouées, c'est au joueur possédant la valeur supérieure suivante que revient la carte-vautour.

2 La situation change lorsque toutes les cartes-points jouées s'annulent réciproquement.

Les cartes-points ainsi jouées sont mises de côté. Puis on

6

retourne la carte-animal suivante. La précédente n'ayant pas été retirée en raison de l'annulation réciproque des cartes-points, le joueur se trouve en présence de deux cartes-animaux. Si le total des valeurs des deux cartes-animaux est égal ou supérieur à 0, c'est la règle des cartes-souris qui s'applique.



C'est en effet le joueur détenant la carte-points de la valeur la plus élevée qui emporte les deux cartes-animaux.

Si le total des valeurs des deux cartes-animaux est inférieur à 0, c'est la règle des cartes-vautours qui s'applique. C'est le joueur détenant la carte-points de la valeur la plus faible qui doit prendre les deux cartes-animaux.

3 S'il devrait arriver que, lors de la traque à la 1^{se} carte-animal, toutes les cartes-points s'annulent réciproquement, aucun joueur ne pourrait prendre cette carte. Elle

7