

# Taupes Company !

Une nervosité extrême règne dans le monde des taupes : il paraît qu'il existe une *pelle en or* qui déchargerait celui qui la possède de tout travail de creusement. Aubaine de taupe, s'il en est une ! Alors chacune s'active et cherche à s'introduire la première dans les galeries souterraines. Gare aux embouteillages car il n'y a pas vraiment de place pour tout le monde. Et d'ailleurs, plus la recherche va s'enfoncer dans les profondeurs de la terre, plus les galeries vont être rares... et donc rares les élues !

## Matériel de jeu

4 plateaux + la carte de la *pelle en or*

40 petites taupes ( 10 de chacune des quatre couleurs) B/R/J/V

4 sets de 6 disques chiffrés, chacun dans une couleur différente.

VALEUR 1, 2, 2, 3, 3, 4

## Préparation du jeu

Placez tout au fond du moule intérieur de la boîte, la plaque de la pelle en or. Par dessus, posez le premier plateau : c'est le plus petit, avec un seul trou au centre : il est bleu. Par dessus, le plateau jaune, avec ses quatre trous; ensuite le brun; enfin le vert.

Ces disques peuvent tous être positionnés de 6 manières différentes. Il existe donc une grande variété pour descendre de haut en bas.

Chacun reçoit des taupes d'une même couleur. Dans le cas de deux joueurs, 10 taupes chacun; dans le cas de trois joueurs, 7 taupes chacun; dans le cas de quatre joueurs, 6 taupes chacun.

Chaque joueur reçoit également le set de 6 disques chiffrés correspondant à la couleur de ses taupes. Chaque set de disques présente un ensemble de même valeur : 1, 2, 2, 3, 3, 4. Les disques sont retournés, bien mélangés et placés devant le joueur auquel ils appartiennent. Ils lui serviront de dé.

## Début de la partie

Le joueur avec les plus grandes mains peut commencer. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun pose, quand c'est son tour, une taupe sur une case de son choix du plateau vert. Aucune taupe ne peut être posée dans un trou. Le jeu peut commencer quand toutes les taupes ont été posées sur la plateau vert. Plusieurs taupes ne peuvent pas se trouver sur une même case.

## Ensuite...

Le but de chaque joueur est d'occuper les trous avec des taupes de sa couleur. Car seules ces dernières pourront encore jouer sur le plateau suivant !

Le premier à jouer retourne un de ses disques et déplace une taupe de sa couleur du nombre indiqué. Il ne peut déplacer qu'en ligne droite, ne peut pas tourner ni passer au-dessus d'une autre taupe (égal qu'elle soit à lui ou non). Il peut passer au-dessus d'un trou vide mais ce trou compte pour une case. Si un joueur a utilisé ses 6 disques, ceux-ci sont retournés et à nouveau mélangés. Le changement de plateau n'influence en rien cette manière de fonctionner.

## Règles de déplacement

- Un joueur ne peut déplacer que les taupes de sa couleur.
- Un déplacement se fait nécessairement en ligne droite, en suivant les traits du plan de jeu. Les trous et les grosses cases comptent comme cases normales.
- Une taupe ne peut jamais passer par un coin (Sur l'illustration des règles allemandes, en 3ème page, les déplacements verts sont permis dans le cas d'un 2 tandis que les déplacements rouges sont interdits).

- Une taupe ne peut arriver que sur une case vide.
- Une taupe ne peut jamais passer au-dessus d'une autre taupe, même de la même couleur.
- Si quelqu'un ne peut opérer aucun déplacement, il doit jouer avec une taupe de sa couleur déjà positionnée dans un trou. Il doit donc la ressortir et la déplacer. **Exception** : si quelqu'un a placé toutes ses taupes dans des trous, il les y garde et passe son tour.

### Changement de plateau

Quand tous les trous du plateau vert sont occupés, le jeu s'arrête et on enlève délicatement ce plateau vert de la boîte. Le plateau suivant apparaît avec les taupes qui restent en lice ! Et le jeu continue de la même manière. Le joueur, dont c'est le tour, retourne un de ses disques et déplace une de ses taupes restantes : il cherche, bien sûr, à occuper les nouveaux trous. *Personne ne remet ses disques à zéro* : cela veut dire que chaque joueur conserve la situation de disques qu'il avait au changement de plateau.

*Exemple* : Si Jean avait 3 disques découverts et 3 disques encore cachés quand on enlève le plateau vert, il aborde le plateau brun à partir de cette situation.

Quand les trous du disque brun seront occupés, on passera au plateau jaune... et ainsi de suite jusqu'à la pelle en or. Si quelqu'un n'a plus de taupes en jeu, sorry... mais c'en est fini pour lui : il quitte le jeu.

### Fin du jeu : 2 manières différentes de déterminer le gagnant

- Soit c'est celui qui parvient à occuper le trou du quatrième disque qui gagne la partie...
- Soit vous optez pour une autre manière de compter : octroyez un point à chaque taupe parvenue dans un trou du plateau jaune et un point supplémentaire pour celle qui occupera le trou du plateau bleu. Faites donc une addition et voyez qui gagne !

### Super variante

Ici, les grosses cases ont une signification. Celui qui s'y arrête, peut immédiatement rejouer et donc retourner un nouveau disque chiffré. Son second déplacement ne peut cependant pas l'amener une nouvelle fois sur une grosse case.

Traduction de **CASSE-NOISETTES**

chaussée d'Alsemberg 76  
1060 Bruxelles  
tél. 02.537.83.92

rue Longue 15  
1150 Stockel /Woluwé  
tél. 02.731.68.11