

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

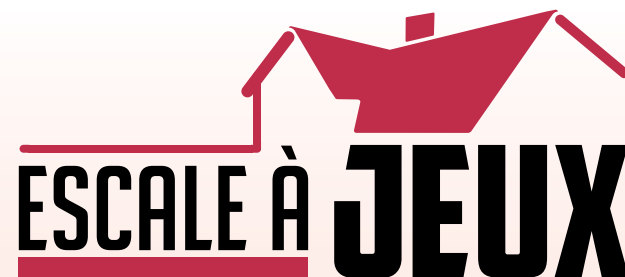
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — francois.haffner@gmail.com



HOL'S DER GEIER

Stupide vautour!
Occhio all'avvoltoio



A. RANDOLPH

Ravensburger

Stupide vautour !

Attrapez les souris avant l'arrivée du vautour !

Auteur : Alex Randolph · Illustrations : Wilfried Gebhard

Design : Ravensburger DE · Jeux Ravensburger® n° 27 178 8

Facile d'attraper des souris... s'il n'y avait pas ce vautour !

Un astucieux jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

75 cartes numérotées
(5 séries de
cartes de 1 à 15)



10 cartes Souris
d'une valeur
de 1 à 10



5 cartes Vautour
d'une valeur
de -1 à -5



BUT DU JEU

En jouant astucieusement ses cartes, chaque joueur essaye de s'emparer du maximum de cartes Souris positives, tout en laissant les cartes Vautour négatives à ses adversaires. Celui qui possédera le plus de points à la fin remportera la partie.

PRÉPARATION

Avant de commencer, trier les cartes selon les deux versos différents.

Les cartes numérotées doivent être ensuite triées selon

1 série de cartes
de même couleur
par joueur.

Les cartes Souris et Vautour constituent une pile.

la couleur des nombres. Chaque joueur reçoit une série de cartes de même couleur, numérotées de 1 à 15, qu'il prend en main.

Bien mélanger les cartes Animal (Souris et Vautour) et placer la pile au milieu de la table, face cachée. Tout va bien ? La carte supérieure de la pile est retournée. Dans notre exemple : la souris 5.



LA PARTIE COMMENCE

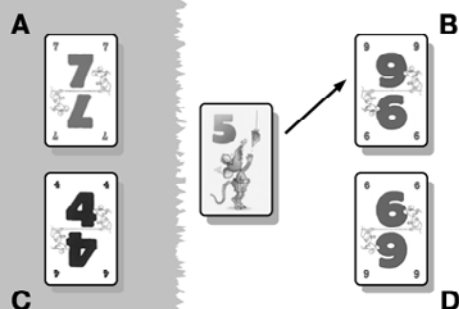
Jouer une carte face cachée.

Chaque joueur pose une de ses cartes, face cachée, devant lui.

La carte la plus élevée gagne la carte Souris.

À chaque fois : la carte **la plus élevée** s'empare de la carte Souris.

Une fois que chacun a posé sa carte face cachée, tout le monde la retourne en même temps.



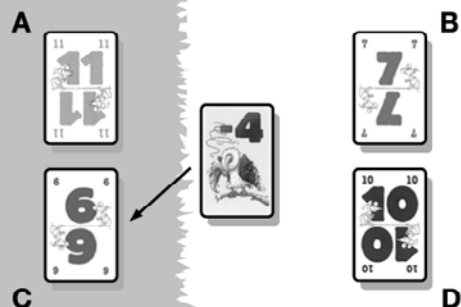
Dans notre exemple, le joueur B a joué la carte la plus forte. Il gagne la carte Souris et la pose devant lui, face visible. Il vient de marquer 5 points. Bravo !

Toutes les cartes jouées sont ensuite retirées du jeu, face cachée. Il en reste 14 à jouer...

Mais attention au vautour !

La carte la plus faible reçoit la carte Vautour.

Si la carte Animal retournée est un vautour, attention ! Les 5 cartes Vautour ont des valeurs négatives, de -1 à -5, et font perdre des points durement gagnés. Un seul conseil : Évitez-les ! Qui voudrait de tels oiseaux ?



Pour les cartes Vautour, la règle change : celui qui joue la carte **la plus faible** est **obligé** de prendre la carte Vautour ! Ici, le joueur C.

Ensuite, c'est la routine :

- Retourner la carte supérieure de la pile ;
- Chaque joueur joue une carte, face cachée ;
- Tous retournent leur carte en même temps ;
- La carte la plus élevée remporte la carte Souris ou la carte la plus faible reçoit la carte Vautour ;
- Les cartes jouées sont écartées du jeu...

Mais voici **les astuces** qui apportent au jeu toute sa finesse :

1. Si deux ou plusieurs joueurs jouent simultanément une carte de même valeur, elles s'annulent. Dans la lutte pour s'emparer des cartes Souris, il peut arriver que deux cartes de même valeur, ou plus, s'annulent. C'est alors le joueur ayant joué la carte la plus élevée suivante qui s'empare de la carte Souris.

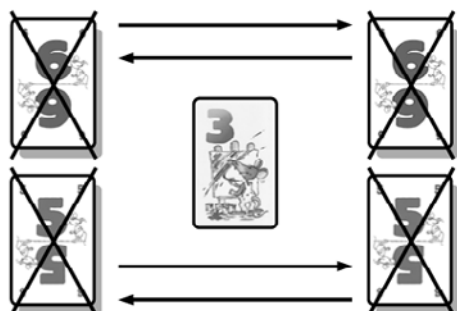
Dans le cas d'un vautour, si les deux cartes (ou plus)

La carte la plus élevée ou la plus faible suivante s'empare de la carte.

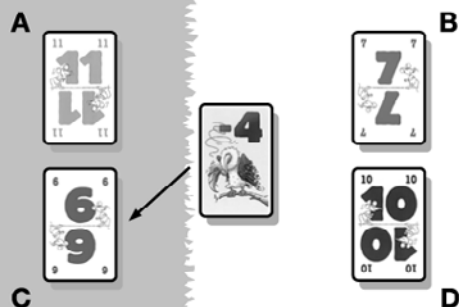
les plus faibles s'annulent, le joueur ayant joué la carte la plus faible suivante est obligé de prendre le voutour.

Si toutes les cartes s'annulent, les joueurs jouent pour deux cartes Animal (ou plus).

2. Une situation particulière se présente lorsque toutes les cartes s'annulent. Ces cartes sont alors écartées du jeu.



Règle des cartes
Souris.



La carte Animal suivante est alors retournée et posée à côté de la précédente. Les joueurs jouent alors pour la somme **des deux** cartes Animal. Si cette somme est supérieure ou égale à 0, la règle est la même que pour les cartes Souris : Le joueur qui joue la carte la plus élevée remporte les deux cartes Animal.

Règle des cartes
Voutour.

Si la somme des cartes Animal est négative, les joueurs suivent la règle des cartes Voutour : Celui qui joue la carte la plus faible doit prendre les deux cartes.

Les joueurs
comptent les
points.

3. Si les cartes s'annulent pour la 15^e et dernière carte Animal, personne ne remporte cette carte et elle n'est pas comptabilisée.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste plus de cartes Animal, la partie s'arrête. Chacun additionne ses points positifs (cartes Souris), retranche ses points négatifs (cartes Vautour) et annonce son résultat. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Vous avez bien un peu de temps pour une nouvelle petite partie ?

© 1999/2001/2006 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

www.ravensburger.com