

MOUSINO FIESTA



RÈGLES



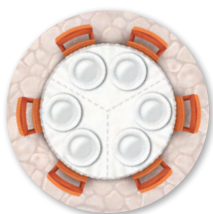
CONTENU



1 plateau de jeu



1 pizzeria



1 tuile table à manger



1 dé de nourriture

8 tuiles terrier

(3 cuisines et 5 tuiles invitées)



1 tuile garde-manger du raton laveur



30 jetons de nourriture (recto verso)



10 jetons de nourriture du raton laveur



1 figurine de raton laveur



6 figurines de souris



⚠ Avant votre première partie, assemblez les trois parties de la figurine.



⚠ Avant votre première partie, assemblez les figurines à l'aide des connecteurs spéciaux.



2 plateaux de nourriture recto verso

La famille Mousino vient tout juste d'emménager dans un nouveau quartier — et organise déjà une fiesta ! Heureusement, une pizzeria se trouve juste au-dessus de leur maison, laissant tomber de délicieux morceaux de temps à autre.

Mais attention — un raton laveur en trottinette rôde autour de la pizzeria et ramasse toute la nourriture qu'il peut attraper pour son garde-manger. Gardez l'œil ouvert !

BUT DU JEU

Faites des réserves de nourriture pour nourrir tous les invités avant que le raton laveur ne remplisse son garde-manger, afin que personne ne quitte la Mousino Fiesta le ventre vide !

Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Placez la pizzeria au centre du plateau avec le dé de nourriture à proximité.
- 3 Prenez les 3 tuiles cuisines et 3 tuiles invitées au hasard (sans regarder leur recto), mélangez-les côté porte vers le haut, puis placez-les aléatoirement autour du plateau comme illustré. (Les espaces circulaires ainsi formés sont des cases normales sur lesquelles les souris peuvent se déplacer et s'arrêter.)
- 4 Mélangez les jetons du raton laveur face cachée, formez 2 piles de 5 jetons, puis placez chaque pile sur une mangeoire correspondante sur le plateau (indiquée par une icône de raton laveur).
- 5 Placez les jetons de nourriture restants, le garde-manger du raton laveur et la table à manger près du plateau, à portée de tout le monde.
- 6 Placez la figurine du raton laveur sur l'une des cases comportant une mangeoire.
- 7 Choisissez deux figurines de souris, insérez les plateaux côté argenté vers le haut dans leurs emplacements, puis placez-les sur n'importe quelles cases avec une assiette.



Il y a toujours 2 souris en jeu, peu importe le nombre de joueurs. À leur tour, les joueurs peuvent déplacer n'importe quelle souris.

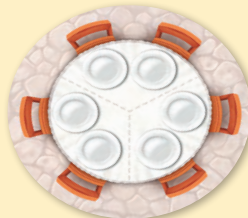


Pour vos premières parties uniquement:

Retournez tous les terriers face visible. Laissez les cuisines en place, puis déplacez immédiatement toutes les tuiles invitées vers la table à manger en couvrant la tuile de table, afin que les invités soient désormais assis autour de celle-ci.



5



Les souris sont prêtes à partir à la recherche de nourriture!

COMMENT JOUER

ATTENTION! Il s'agit d'un jeu coopératif: tout le monde gagne ou perd ensemble. Nous vous encourageons donc à discuter de vos actions et à conseiller la personne active. Toutefois, la décision finale lui revient.

La personne la plus jeune commence. À votre tour, effectuez les actions suivantes dans l'ordre:

- 1 LANCEZ LE DÉ DE NOURRITURE
- 2 DÉPLACEZ UNE SOURIS
- 3 DÉPLACEZ LE RATON LAVEUR



1. LANCEZ LE DÉ DE NOURRITURE

Lancez le dé de nourriture dans l'ouverture au sommet de la pizzeria et observez attentivement de quel côté il ressort. C'est important!

Regardez ensuite le résultat du dé:

TOUT SAUF FROMAGE



Bonne nouvelle! Vos invités pourraient bien se régaler! Déterminez où placer un jeton de nourriture correspondant au résultat du dé:



Suivez toujours les flèches en partant du côté de la pizzeria par lequel le dé est ressorti.



Repérez l'assiette la plus proche de ce côté. S'il y a déjà de la nourriture sur cette assiette, ou si une souris ou le raton laveur se trouve sur la même case, passez à l'assiette vide suivante.

Placez sur cette assiette vide un jeton correspondant à la nourriture indiquée par le dé.

Par exemple, ici, la noix obtenue doit être placée sur l'assiette avec la coche verte, car :

Ces cases ne comportent pas d'assiette.

Cette case est occupée par une souris.

Cette assiette est déjà occupée.

Cette assiette n'est pas dans la direction des flèches.



- Placez un jeton fromage sur le plateau en suivant les règles habituelles
OU

- Utilisez le bonus: *le raton laveur fait une sieste et ne ramasse aucune nourriture à ce tour-ci — un répit bienvenu pour les souris.*

Si vous choisissez le bonus, ne placez pas de fromage sur le plateau! Placez plutôt immédiatement **la figurine du raton laveur couchée** sur le plateau pour indiquer qu'il dort et ne se déplace pas ce tour-ci. À la fin de votre tour, remettez le raton laveur debout (voir p. 6).



2. DÉPLACEZ UNE SOURIS



Observez le plateau de la souris choisie.

- ! Le **plus grand nombre** visible indique le nombre de cases qu'elle peut parcourir. Par exemple, une souris avec un plateau vide peut se déplacer de 1 à 4 cases. Plus une souris transporte de nourriture, plus elle se déplace lentement.



- ! Une souris peut se déplacer de **moins de cases** que le nombre indiqué, mais elle doit en parcourir au moins une.



- ! Si une souris transporte de la nourriture, vous pouvez déposer un jeton depuis son plateau sur le plateau de jeu, par exemple pour pouvoir vous déplacer davantage ce tour-ci ou ramasser un autre jeton. Toutefois, vous ne pouvez déposer ce jeton que sur une **assiette vide** de la case où la souris se trouve au début de son tour.



Déplacez la souris.

Les souris se déplacent toujours dans le sens des flèches. ➡

- ! Une souris ne peut jamais occuper la même case que le raton laveur ou une autre souris.
- ! Si la souris rencontre l'autre souris ou le raton laveur (ou les deux) sur son chemin, tant mieux! Vous pouvez économiser un ou deux déplacements: sautez simplement les cases occupées sans les compter.

Par exemple, cette souris n'a besoin que d'un seul déplacement pour atteindre la noix.



Une fois la souris ✕ **ARRÊTÉE** ✕, effectuez l'une des actions suivantes :

Ramassez un jeton de nourriture (facultatif)

Placez le jeton de nourriture sur le plateau de la souris en couvrant le plus grand nombre.

- * Les souris ne ramassent de la nourriture que sur la case où elles se sont arrêtées.
- * Les souris ne peuvent pas ramasser de nourriture sur les mangeoires du raton laveur.
- * Les souris peuvent transporter un maximum de 2 jetons de nourriture sur leur plateau. Une souris dont le plateau est plein ne peut se déplacer que d'une seule case à la fois.



Retournez un terrier face visible (obligatoire)

Lors de vos **premières parties**, vous pouvez ignorer cette action, car tous les terriers sont déjà retournés face visible et les invités ont été déplacés vers la table à manger lors de la mise en place.

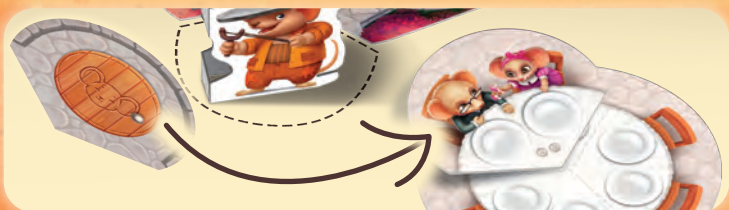


Si une souris s'arrête sur une case avec une porte, retournez immédiatement cette tuile terrier et regardez ce qui se trouve de l'autre côté :



Cuisine. Laissez-la face visible sur la même case. Les souris peuvent désormais y livrer de la nourriture pour les invités.

Invités. Invitez-les à table! Recouvrez immédiatement un emplacement libre de la table à manger avec cette tuile. La figurine de la souris reste sur la case précédemment occupée par la tuile. L'espace désormais vide en dessous est toujours considéré comme une case du plateau, et les souris peuvent s'y déplacer librement.



Livrez la nourriture à la cuisine (obligatoire)

Si la souris s'arrête sur une case cuisine et transporte sur son plateau la nourriture indiquée sur la tuile **cuisine** :

- * Régalez vos invités! Transférez tous les **jetons de nourriture** correspondants du plateau de la souris vers des **assiettes vides** de la table à manger (un jeton par assiette). La présence d'invités déjà assis à la table n'a pas d'importance :

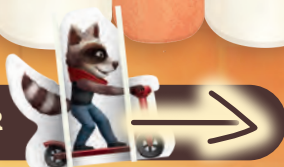


- * Lorsque vous retirez le jeton de nourriture du dessous du plateau, le jeton restant (le cas échéant) glisse vers le bas pour recouvrir le plus grand nombre (voir ❶).

- * Si la nourriture sur le plateau ne correspond pas à celle demandée par la cuisine, la souris devra la transporter jusqu'à la prochaine cuisine (voir ❷).



3. DÉPLACEZ LE RATON LAVEUR



Le raton laveur est plus rapide que les souris grâce à sa trottinette : il peut leur voler la nourriture sous le nez.

- Comme les souris, le raton laveur se déplace toujours dans le **sens des flèches**.
- Déplacez le raton laveur sur le plateau jusqu'à ce qu'il atteigne une case **contenant de la nourriture**, qu'elle provienne d'une de ses mangeoires ou de la pizzeria. Il s'arrête immédiatement sur cette case.
- Le raton laveur ne peut **jamais** occuper la même case qu'une souris et ne peut donc pas ramasser de nourriture sur une case occupée. Comme les souris, il saute toujours les cases occupées par celles-ci.

Placez **1 jeton de nourriture** de la case sur laquelle le raton laveur s'est arrêté sur un emplacement **libre** correspondant dans son garde-manger :



Par exemple, le raton laveur s'arrête sur la case avec sa mangeoire, car c'est la première case contenant de la nourriture qu'il rencontre. Au tour suivant, il ramassera la carotte si la souris ne la récupère pas avant.

Le raton laveur ne se **déplace pas** et ne ramasse **aucune nourriture** dans deux cas :

- s'il n'y a aucun jeton de nourriture disponible sur le plateau (toutes les cases contenant de la nourriture sont occupées par des souris) ;
- s'il fait une sieste (voir FROMAGE / SYMBOLE BONUS, p. 4). Dans ce cas, terminez votre tour en redressant le raton laveur pour indiquer qu'il est réveillé et prêt à ramasser de nouveau de la nourriture.

Le tour du joueur est terminé. C'est maintenant au tour de la personne à sa gauche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dans l'un des trois cas suivants :

1 Vous placez un jeton de nourriture sur la dernière assiette vide de la table à manger. Il y a assez de nourriture pour tous les invités : **La Mousino Fiesta est une réussite. Félicitations, vous gagnez!**

2 Le raton laveur récupère le dernier jeton de nourriture de chacune de ses mangeoires : **il n'y a plus de nourriture disponible.**

3 Le raton laveur récupère un quatrième jeton de nourriture du même type dans son garde-manger et doit le placer sur une case avec une icône de souris.

Si la partie se termine à cause du raton laveur (cas 2 et 3), cela ne signifie pas nécessairement que vous avez perdu! Retournez toutes les tuiles terrier encore face cachée autour du plateau (le cas échéant), placez tous les invités restants autour de la table à manger, puis vérifiez s'il y a suffisamment de nourriture pour tout le monde. Ne comptez que les jetons présents sur la table à manger : les jetons restés sur le plateau ou sur les plateaux des souris ne sont pas pris en compte.



Si tous les invités ont assez à manger (ou même davantage), **vous gagnez** — félicitations!



Si certains invités n'ont rien à manger, vous perdez. Tentez votre chance à nouveau!



VARIANTE AVEC POUVOIRS DES SOURIS

Pour encore plus de variété, après quelques parties, essayez de combiner les pouvoirs des différentes souris.

Lors de la mise en place, choisissez les deux souris qui livreront la nourriture aux invités.

Lors de la mise en place, choisissez les deux souris qui livreront la nourriture aux invités. Il y a 6 souris différentes dans le jeu, chacune avec un pouvoir unique. Ces pouvoirs ne peuvent être utilisés que lorsque vous obtenez le **symbole fromage / bonus au dé**. Dans ce cas :

- soit vous placez un jeton fromage sur le plateau, comme d'habitude;
- soit vous utilisez le **pouvoir spécial** de l'une de vos souris au lieu de faire faire une sieste au raton laveur.

N'OUBLIEZ PAS de déplacer une souris après avoir utilisé un pouvoir spécial.

Note: vous n'êtes pas obligé de déplacer la souris dont vous venez d'utiliser le pouvoir.



Attention! Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas utiliser de pouvoir, vous devez placer un jeton fromage sur le plateau.



SOURIS MAMAN

La souris maman chante les plus belles berceuses, capables d'endormir même les plus turbulents.

La souris maman possède le même pouvoir spécial que dans le jeu de base: couchez le raton laveur pour indiquer qu'il s'est endormi. Ce tour-ci, il ne se **déplace pas** et ne ramasse aucune nourriture. À la fin de votre tour, remettez le raton laveur debout pour montrer qu'il est réveillé et prêt à ramasser de nouveau de la nourriture.

SOURIS LANCE-PIERRE

Cette petite tireuse espiègle s'entraîne sans relâche et ne manque jamais sa cible.



La souris lance-pierre peut livrer de la nourriture depuis son plateau **vers une cuisine correspondante face visible...** puis directement à la table à manger! **Sans déplacer la souris lance-pierre**, transférez un jeton de nourriture de son plateau directement vers la table à manger.

S'il n'y a pas de nourriture sur le plateau de cette souris ou si aucune cuisine correspondante n'a encore été révélée, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.



Attention! Ce pouvoir ne peut être utilisé que par la souris lance-pierre.

SOURIS NINJA

Cette souris s'est longuement entraînée à l'art du déplacement furtif et se faufile aisément sous le nez du raton laveur.



Les joueurs peuvent discuter et décider ensemble quel jeton de nourriture du garde-manger du raton laveur ils souhaitent **remettre en jeu**. Remplacez ce jeton sur le plateau en suivant les règles de placement, comme si cette nourriture avait été obtenue au dé **plutôt que le symbole fromage / bonus** (voir LANCER LE DÉ DE NOURRITURE, p. 3).

Si le raton laveur n'a encore récupéré aucune nourriture, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.



SOURIS SPRIENTEUSE

Cette petite sprinteuse file instantanément vers la nourriture ou un terrier.



Choisissez d'abord où vous souhaitez envoyer cette souris : vers de la nourriture ou vers un terrier. Puis, en **suivant les flèches**, déplacez-la jusqu'à la case libre la plus **proche** contenant un jeton de nourriture ou un terrier (face visible ou face cachée). Si possible, ramassez immédiatement un **jeton de nourriture** sur son plateau ou transférez la nourriture vers la table à manger.

Si le plateau de la sprinteuse est plein (2 jetons de nourriture), vous ne pouvez la déplacer que vers le terrier le plus proche.



Attention! Ce pouvoir ne peut être utilisé que par la souris sprinteuse.

N'OUBLIEZ PAS! Même après avoir déplacé la souris sprinteuse grâce à son pouvoir, vous devez tout de même déplacer une souris comme d'habitude ce tour-ci. Vous pouvez donc déplacer des souris deux fois lors d'un même tour.



SOURIS ATHLÈTE

Cette souris très souple peut se faufiler dans les endroits les plus improbables pour y récupérer de la nourriture.

Déplacez cette souris en suivant les flèches jusqu'à la **case libre la plus proche** contenant une **mangeoire du raton laveur**, puis placez immédiatement le jeton de nourriture du dessus de cette mangeoire sur son plateau.

Si toutes les cases avec une mangeoire sont occupées ou si le plateau de la souris athlète est plein, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.



Attention! Récupérer de la nourriture depuis les mangeoires du raton laveur rapproche la fin de la partie, utilisez donc ce pouvoir avec prudence.

N'OUBLIEZ PAS! Même après avoir déplacé la souris athlète grâce à son pouvoir, vous devez tout de même déplacer une souris comme d'habitude ce tour-ci. Vous pouvez donc déplacer des souris deux fois lors d'un même tour.



SOURIS VOYAGEUSE

Cette souris adore partir à l'aventure. Toujours prête à prendre la route, elle ne se sépare jamais de son sac à dos.

La souris voyageuse dispose de 2 emplacements supplémentaires dans son sac à dos, ce qui lui permet de libérer son plateau et donc de se déplacer plus loin. Lorsque le **symbole fromage / bonus** est obtenu au dé,

transférez jusqu'à deux jetons de nourriture de son plateau vers son sac à dos. La nourriture peut ensuite être livrée depuis le sac à dos vers la table à manger dans une cuisine correspondante, comme depuis son plateau.

Si la souris voyageuse n'a pas de nourriture sur son plateau ou si son sac à dos contient déjà 2 jetons, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.



Attention! Vous ne pouvez pas placer de nourriture provenant du plateau de l'autre souris dans le sac à dos de la souris voyageuse.



LE JEU EST DEVENU TROP FACILE ?

Si vous remportez **3 parties consécutives** avec tous les terriers face cachée lors de la mise en place, retournez un des plateaux sur son côté doré pour vos prochaines parties.

Après avoir gagné 3 parties consécutives dans ce mode, retournez les **deux plateaux** côté doré!



Créé par Antoine Rabreau, Wilfried et Marie Fort

Illustré par Anna Zhilina

Chargée de projet: Maria Kravchenko

Révision: Margarita Natashina

Direction artistique: Anastasia Durova

Mise en page: Anna Medvedeva

Responsable de production: Christina Balakirova

Remerciements spéciaux: Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova

Publié sous licence de Strong Games et Antoine Rabreau. © 2024 Tous droits réservés.



Red Cat Games LLC
51/1-14, avenue Komitas
Erevan 0014, Arménie
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am
© 2024 Tous droits réservés.



ÎLO
8360 rue Champ-d'eau
Montréal, Québec, H1P 1Y3, Canada
info@ilo307.com
www.ilo307.com