



La noce est finie, les convives sont partis, il est l'heure... que la fête commence !!! Voilà les souris qui débarquent de toutes parts pour leur festin. La table est bien trop haute mais elles ont mis au point un système astucieux pour récupérer ce qui y traîne. Elles prennent une assiette par terre et s'en servent pour pousser celles qui sont sur la table et en faire tomber de l'autre côté, facile, il suffisait d'y penser.

Préparez donc des mets délicieux avec les restes pour vos amis souris !

1- But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre 5 points.

2- Matériel



- 1 table (la boîte).

- Des chaises : les mettre le long de la table, plier les rabats sur les côtés et replacer le couvercle dans les fentes.

- 56 jetons ronds sur lesquels sont représentés des « restes de repas » et parfois des actions.

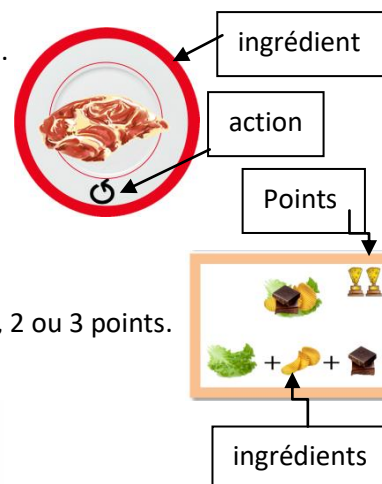


Il y a 8 ingrédients différents (x7)

Viande, Chips, Feuille de salade, Glaçon, Chocolat, Poisson, grains de maïs, Pomme,

- 21 Cartes « recettes » (rectangle): composés avec 2, 3 ou 4 de ces ingrédients rapportant 1, 2 ou 3 points.

- 1 sac opaque pour mettre les jetons.



3- Installation

La table

On place 4 jetons de chaque ingrédient (face ingrédient visible), de manière aléatoire sur la table (le dessus de la boîte) en faisant en sorte que les ingrédients identiques ne se touchent pas et qu'ils tiennent tous sans se chevaucher sur la table. Chaque joueur reçoit 1 jeton ingrédient au début de la partie, les autres sont mis dans le sac et forment la pioche.



Les commandes

On place 3 cartes « recettes » visibles sur le côté de la table, elles représentent les commandes que vous allez essayer de réaliser.

4- Déroulement

Pousser

Le dernier joueur à avoir grignotté est désigné 1^{er} joueur.

Il prend un jeton en sa possession pour pousser les autres jetons sur la table.

Pour cela, il le fait passer dans la fente d'une des 6 chaises et le pousse jusqu'à ce qu'il soit entièrement sur la table.



Récupérer

- Si aucun jeton ne tombe suite à la poussée, le joueur prend 2 jetons dans la pioche (il ne réalise pas les éventuelles actions de ces 2 jetons) et, si il ne peut pas réaliser de recette, c'est au tour du joueur suivant.

- Si 1 ou plusieurs jetons tombent suite à la poussée, le joueur les récupère. Il réalise UNE action si un ou plusieurs des jetons récupérés contiennent des symboles actions.

Réaliser 1 action



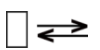
: Vous êtes chanceux, vous apercevez une assiette dans un recoin de la salle, vous la récupérez : Piocher 1 jeton.



: On entend un bruit, tous aux abris ! un serveur ramasse une assiette et la dépose sur la table : Mettre un jeton de la pioche sur la table.



: Personne dans les parages, vous vous dépêchez de Rejouer pour essayer de ramasser ce qui vous intéresse.



: Une souris a changé d'avis et a modifié sa commande : Enlevez 1 des 3 commandes visibles sur la table et remettez en une nouvelle.

Remarque : Si il y a plusieurs actions dans les jetons récupérés, le joueur en choisit une seule.

Réaliser une commande

Lorsqu'un joueur à son tour de jeu a réussi à récupérer tous les ingrédients pour réaliser une commande, il prend la carte correspondante qui lui rapportera des points. Les ingrédients utilisés sont replacés dans la pioche et l'on remet une nouvelle carte « recette » pour qu'il y en ait toujours 3 visibles.

Remarque : si un joueur se retrouve sans jeton après avoir réalisé 1 recette, il en pioche 1 pour pouvoir jouer.

Fin du tour et fin du jeu

Lorsqu'un joueur a poussé, récupéré son ou ses jetons, éventuellement fait 1 action et éventuellement réalisé une commande, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de jouer.

Lorsqu'un joueur parvient à avoir 5 points il remporte la partie.