

Gouda Ganoven

„Le voleur de gouda“

3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans

Matériel de jeu



55 cartes attirails

40 armes

4 pièges à rats

2 cartes fromage

3x3 cartes action



24 cartes chambres

6x salles de jeu

6x salles de bain

6x caves

6x chambres à coucher

25 jetons à rats

5 morceaux de fromage

1 plateau de jeu (maison)

1 jeton de démarrage (roi)



But du jeu

Mesurez-vous à vos complices et attrapez un délicieux morceau de gouda à chaque tour. Servez-vous des 40 différentes armes à votre disposition, posez des pièges ou utilisez les cartes action. A la fin, le gagnant sera digne d'être nommé roi des voleurs de gouda.

Préparation du jeu

Mettez le plateau de jeu au milieu (maison). Chaque joueur reçoit 4 cartes chambres (salle de bain, chambre à coucher, cave et salle de jeu), gardez-les en main pour les dissimuler aux autres joueurs. Mettez les jetons à rats en tas à côté de la maison.

En plus, on dépose les morceaux de fromage à côté de la maison, prenez un fromage de moins que le nombre de joueurs (pour 4 joueurs, il faut 3 fromages). Le reste des fromages et des cartes chambres peut être rangé dans la boîte de jeu.

Mélangez les autres cartes et mettez-les face cachée à côté de la maison pour la pioche. Le joueur le plus jeune commence. Donnez-lui le jeton démarrage (roi).

Déroulement du jeu

Chaque tour se décompose en 7 étapes, on commence toujours par le joueur qui a le jeton démarrage et ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Etape 1 : Il pleut des fromages.

Le joueur qui démarre prend les morceaux de fromages et les laisse tomber au milieu du plateau. En fonction de leurs positions près des chambres, il faut les ranger correctement au milieu de chaque pièce. On peut trouver plusieurs fromages dans une même pièce. C'est pour ces fromages que la bataille commence!

Etape 2 : On prépare son attirail.

Chaque joueur tire 3 cartes de la pioche. Pour le premier tour, chacun a 7 cartes dans la main, 4 cartes chambres et 3 cartes jeu.

Attention : dans les tours suivants, on ne tire que 2 cartes pour chaque joueur.

Etape 3 : On se glisse discrètement dans la maison.

Chaque joueur doit réfléchir à deux choses:

1. Dans quelle chambre faut-il se rendre ?
2. Dois-je équiper mon rat d'un attirail adapté ?

Chaque joueur peut équiper son rat en fonction des cartes qu'il possède ou qu'il va acquérir au cours du jeu.

Les cartes attirails sont:

- a) **Les armes.** Il existe en tout 40 armes différentes, avec des points allant de 1 à 20. Les points indiquent la force d'un combattant. Chaque rat peut utiliser plusieurs armes en même temps et donc cumuler les points qui peuvent dépasser 20.
S'il n'y a pas assez de fromage dans une pièce, c'est le ou les plus forts qui gagnent le fromage.
- b) **Les pièges à rats.** Il y a 4 pièges. Ceux-ci peuvent blesser un rat et lui retirer 10 points lors des combats au sujet d'un fromage.
C'est la seule phase où on peut utiliser les cartes pièges. L'utilisation de ces pièges sera expliqué dans l'étape suivante.
- c) **Les cartes fromage.** Ces cartes apportent un fromage supplémentaire. Si on joue cette carte, il y aura dans la pièce choisie, un fromage en plus. On l'emporte ainsi avec soi quand on se faufile dans la pièce. Il y a deux cartes fromage en tout.

Il faut maintenant poser la carte chambre souhaitée à côté de la ou des cartes attirails sélectionnées. Elle doivent se poser face cachée.

Pour chaque tour, les joueurs peuvent poser une carte (maison) ou plusieurs cartes (maison+attirails). Il faut bien faire attention de ne pas faire remarquer aux autres joueurs quelle est la carte chambre.

Attention: les cartes actions ne peuvent être jouée que dans l'étape 5.

Etape 4 : Espionnage.

En commençant par le joueur qui a la carte démarrage, chaque joueur va retourner une carte posée par un autre joueur. Il faut bien la rendre visible de tous. On a le droit de retourner plusieurs cartes d'un même joueur, mais chacun n'a le droit de retourner qu'une seule carte.



Ouille! C'est dans cette étape que les cartes pièges entrent en action. Si par hasard un joueur découvre une telle carte, il doit la prendre et donc soustraire 10 points à la somme de ses points pour la prochaine attaque. Les autres cartes pièges qui n'ont pas été retournées seront désormais inutiles et sans effet.

Etape 5 : Amélioration de l'équipement (visible de tous)

Si on dispose encore de cartes dans sa main, on peut maintenant essayer d'améliorer le sort de son rat. Chaque joueur peut ajouter **une carte** supplémentaire mais cette fois en la montrant. On peut poser à découvert **une arme, un fromage ou une des 3 cartes action** (point d'exclamation rouge).



Porte clouée. Cette carte termine la cinquième étape prématurément. Les joueurs suivants n'ont plus le droit d'ajouter leur carte, même s'il le souhaitent.



Le voleur de gouda. Cette carte permet à un joueur de déplacer un fromage d'une pièce à une autre. Cette carte est sans effet sur la **carte fromage**.



Le trou à rat. Cette carte permet à votre rat de changer de chambre avec tout son équipement. Il suffit de poser une nouvelle carte chambre qui annule l'ancienne.

Etape 6 : le combat des rats.

Il est temps maintenant de laisser les rats s'affronter sans possibilité d'intervenir. Qui va pouvoir enlever son délicieux gouda et qui va rentrer bredouille !

En commençant par le premier joueur, chaque joueur retourne ses cartes et ainsi on peut connaître les choix de chacun.

(Les cartes pièges sont sans effet pour cette étape !)

Il y a pour chaque chambre deux possibilités:

a) Il y a trop de rats!

Dans les chambre où il n'y a pas assez de fromage, il faut compter les points de chaque rat pour savoir qui va remporter le fromage.

Exemple 1:

Dans la salle de bain, il y a 3 rats, mais 2 fromages.

Le rat A a une arme de valeur 15. = 15

Le rat B a une arme 19 et une autre 7 = 26

Le rat C a une arme 17 et une autre 6 mais un piège -10 = 13

➤ Les rats A et B gagnent. Le rat C perd.

Exemple 2:

Dans la cave, on trouve deux rats mais pas de fromage. Heureusement, un des joueurs a apporté son fromage avec la carte fromage.

Le rat A a une arme de valeur 10 et une carte fromage. = 10

Le rat B a une arme 18 et une autre de 7. = 25

➤ C'est le rat B qui gagne. Le rat A repart bredouille même si c'est lui qui a apporté la carte fromage. C'est le rat qui a le plus de points qui gagne.

Cas particulier: s'il y a égalité de points, c'est le rat qui possède l'arme la plus forte qui gagne. Par exemple, gagne **16 et 5** (=21) contre **15 et 6** (=21).

S'il arrive que les armes soient à égalité (10 contre 10) alors on partage et chacun repart avec un fromage.

b) Il y a assez de nourriture. Dans la chambre, il y a autant de fromages que de rats ou même plus de fromages que de rats. Ainsi, il y a assez de fromage pour chacun. Chacun va se servir un fromage sans tenir compte de la force de leurs armes.

Exemple 3:

Dans la salle de jeu se trouve deux rats et un fromage.

► Comme un des rats a emporté une carte fromage, il y a en tout 2 fromages. Les deux rongeurs partent avec chacun un fromage.

Etape 7 : Effacer les traces.

Tous les joueurs qui ont volé un fromage reçoivent un jeton à rats en récompense. Les fromages retournent sur le plateau de jeu.

Avant le prochain tour, il faut procéder aux actions suivantes :

- Toutes les cartes utilisées sont rangées en tas à côté de la pioche face découverte.
- Les cartes chambres **retournent** dans la main.
- Les cartes qui sont restées dans la main peuvent être utilisées pour le prochain tour.
- Le jeton démarrage est donné au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, celui de gauche.
- Le tour suivant peut commencer (Etape 1 : Il pleut des fromages.).

Déroulement et fin du jeu

Au fur et à mesure du jeu, chaque joueur agrandit sa bande de rats. Le joueur qui le premier collectionne 5 rats gagne. Si plusieurs joueurs récoltent le cinquième rats en même temps alors ces joueurs vont refaire un tour spécial avec un fromage uniquement. Les cartes fromages ne sont plus valables dans ce tour.

Si la pioche se vide, on mélange les cartes déposées à la fin de chaque tour et l'on refait une nouvelle pioche.

Variante de jeu

Pour augmenter le temps de jeu:

Jouer avec un fromage de moins (4 fromages pour 6 joueurs).

Le survivant:

Dans cette variante on donne à chaque joueur 3 jetons à rats. Ce sont les vies des joueurs. Les joueurs qui ne gagnent pas de fromage dans le tour, doivent enlever un jeton. Chaque fois qu'un joueur est éliminé on enlève un fromage du jeu. On continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un dernier joueur. C'est le nouveau roi des voleurs de gouda !

Pour des joueurs plus jeunes : il suffit de ne jouer qu'avec les cartes armes sans les autres actions et pièges. On peut également jouer avec plus de fromages, soit autant que de joueurs ou même plus.