

# TAUPES et COMPAGNIE

Creusez, creusez autant  
que vous le pouvez car il n'y en aura qu'un  
qui atteindra le bout du tunnel...

Un jeu pour 2 à 4 «taupes», à partir de 8 ans, prêtes à relever le défi des galeries souterraines.  
Jeu Ravensburger® n° 26094 2

Design : W. Pepperle · Idée de jeu : B. Kaes

Le principe qui consiste à déplacer des pions à travers divers plans de jeu superposés fut présenté la première fois pour le jeu «Inner Circle» crée par Virginia Charves.

## Contenu :

- 4 coupes de terrain de niveaux différents (sol et sous-sol)
- 1 zone inférieure avec la pelle d'or
- 40 taupes de 4 couleurs
- 4 disques numérotés (1,2,2,3,3,4) de 4 couleurs



L'excitation est à son comble dans le petit monde des taupes : ça y est, c'est à nouveau le grand rendez-vous annuel du «Challenge de la pelle d'or». Tous sont fin prêts pour le départ, espérant être LE gagnant, celui qui le premier atteindra le fond des galeries, là où se cache la fameuse pelle d'or !

Qui sera le gagnant de cette course folle dans les galeries souterraines... Billy Bras D'acier comme l'année passée, ou Jack La Pelle prendra-t-il enfin sa revanche ?

Le suspense est entier et tout le monde retient son souffle car le coup d'envoi va être donné dans quelques secondes...

Ravensburger

## Préparation du jeu

### Les différents niveaux de terrain

En premier lieu, il faut poser le dernier niveau (celui qui représente la pelle d'or et donc le but de la course) tout au fond de la boîte. Ensuite on y superposera les 4 autres dans l'ordre suivant : d'abord le niveau bleu, puis le beige, suivi du rouge foncé (représentant chacun les différents niveaux du sol et du sous-sol) et enfin le niveau vert (gazon avec taupinières).

Chaque niveau comporte des ouvertures prédécoupées correspondant aux galeries creusées par les taupes. Chacun peut être positionné de 6 manières différentes grâce à sa découpe hexagonale, ce qui permet de multiplier les variantes de cette course folle à travers les galeries souterraines.

### Les taupes

Lorsqu'il n'y a que deux joueurs, chacun reçoit 10 taupes. Pour trois joueurs, chacun reçoit 7 taupes et pour quatre, 6 taupes d'une même couleur.

### Les disques numérotés

Les disques numérotés correspondant à la couleur de ses taupes sont distribués à chaque joueur. Ces disques numérotés (1,2,2,3,3,4) indiquent de combien de points la taupe peut se déplacer. Le joueur les pose, faces cachées, les mélange et les aligne devant lui.

### Position de départ

Le joueur qui a les plus grandes mains pour creuser les galeries, débutera la partie. Chaque joueur entrera dans le jeu en posant une de ses taupes sur le niveau le plus élevé. On peut poser une taupe sur chaque case. Sur les entrées des galeries (ici : les taupinières) il ne faut pas poser de taupes au départ et ce, jusqu'à ce que toutes les équipes aient posé tous leurs pions sur le plan de jeu. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Le jeu commence !

Le but de chaque joueur consiste à faire passer le maximum de ses taupes par les entrées des galeries, car seules celles qui y auront réussi pourront poursuivre la course au niveau du sous-sol suivant.

Le joueur qui débute la partie soulève au choix, un des disques alignés devant lui et fait avancer sa taupe du nombre exact de points correspondant au chiffre indiqué. Puis, il pose ce disque face visible à côté de lui. Lorsque ce sera à nouveau son tour de jouer, il retournera un des 5 autres disques restants.

Attention : c'est seulement lorsque les 5 disques ont été retournés qu'on les mélange à nouveau pour les aligner, faces cachées, comme au début, sans se soucier de savoir si un nouveau niveau de sous-sol a été atteint ou non.

### Comment se déplacer...

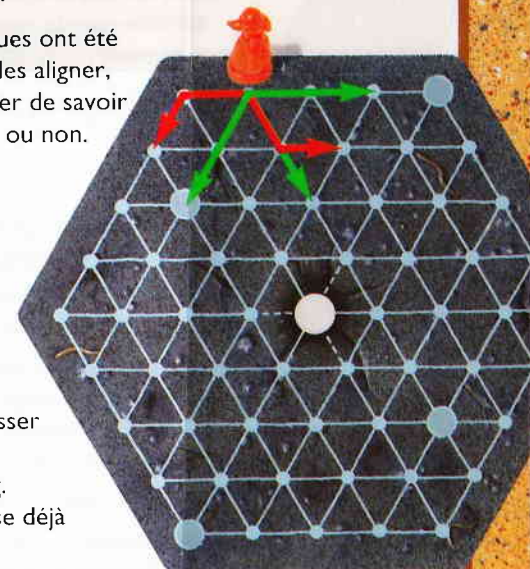
1. Les joueurs ne peuvent déplacer que leurs propres taupes.
2. Une taupe avance toujours tout droit. Les entrées de galeries et les cases spéciales (Version des « Pro ») comptent pour une case normale et on peut sans problème passer dessus.
3. Une taupe ne peut jamais avancer en zigzag.
4. Aucune taupe ne peut s'arrêter sur une case déjà occupée.
5. De même, il n'est pas admis de sauter par-dessus un autre pion, qu'il soit de la même équipe ou de l'équipe adverse.
6. Lorsque le disque est retourné on est obligé de jouer. Autrement dit, il est impossible de laisser passer son tour. Les plus malchanceux se verront même obligés de ressortir une de leur taupe de la galerie où elle avait réussi à s'introduire à grand-peine.  
Exception : lorsqu'un joueur a réussi à faire passer toutes ses taupes par l'entrée de la galerie peut suspendre sa participation jusqu'à ce que le niveau de sous-sol actuel soit ôté pour passer au niveau suivant.

### Plus de disques numérotés...

Lorsque tous les disques numérotés ont été retournés, le joueur est autorisé à les mélanger et à les aligner à nouveau, faces cachées, devant lui comme au début du jeu.

Toutes les entrées de galeries d'un niveau de sous-sol sont déjà occupées...

Lorsque toutes les entrées de galerie d'un même niveau de sous-sol sont occupées, on soulève délicatement ce niveau, avec les taupes qui s'y trouvent encore, pour le poser à côté. Toutes ces taupes seront désormais hors-jeu. Les joueurs ne pourront poursuivre le jeu qu'avec les



taupes qui leurs restent, c'est-à-dire celles qui auront réussi à passer d'un niveau à un autre en se faulant dans la galerie.

Ainsi, les taupes creusent, creusent, et creusent encore dans une terrible course contre la montre pour être toujours parmi les premiers à atteindre le niveau inférieur suivant. Celui qui se retrouve sans plus aucune taupe a malheureusement terminé de jouer. Désolés...

## Fin du jeu

Sur le niveau de sol le plus bas, on peut se déplacer en suivant aussi bien les 3 chemins en pointillés ou les 3 autres en lignes continues. Celui qui le premier s'introduira dans la galerie aura non seulement gagné la partie, mais aussi... LA PELLE D'OR !

Après cette rude épreuve physique, ce suspense quasi insurmontable pour les nerfs de nos valeureux concurrents, le gagnant de la partie aura la grande satisfaction, sous les vivats et les applaudissements des autres participants, de retirer le dernier niveau de sous-sol et de tenir son trophée à bout de bras, épuisé mais heureux d'être le gagnant de la pelle d'or ! Bravo !

Mais nous n'oublions pas pour autant tous les autres participants aussi épuisés et de surcroît déçus de n'avoir gagné le trophée, en espérant qu'ils seront à nouveau plein d'espoir et d'énergie la prochaine fois lorsqu'on entendra : A mon signal, creusez ! pour gagner la pelle d'or à leur tour.

## Version des « Pro » Les cases spéciales

Sur le niveau supérieur, celui qui représente le gazon, il n'y a pas de cases spéciales.

Celles-ci ne se trouvent que sur les niveaux inférieurs.

Lorsqu'une taupe s'arrête sur une case spéciale, le joueur peut immédiatement retourner un autre disque numéroté et déplacer la taupe de son choix du nombre de points indiqué. La seule condition consiste à ne pas s'arrêter sur une case spéciale cette fois-ci.

Au niveau inférieur, de couleur bleue, seuls les 3 chemins continus conduisent à la dernière entrée de galerie, celle qui permettra d'atteindre la pelle d'or.

© 1995 Ravensburger Spielverlag

Editions Ravensburger • 24 rue de Paris • F-68220 Attenschwiller

