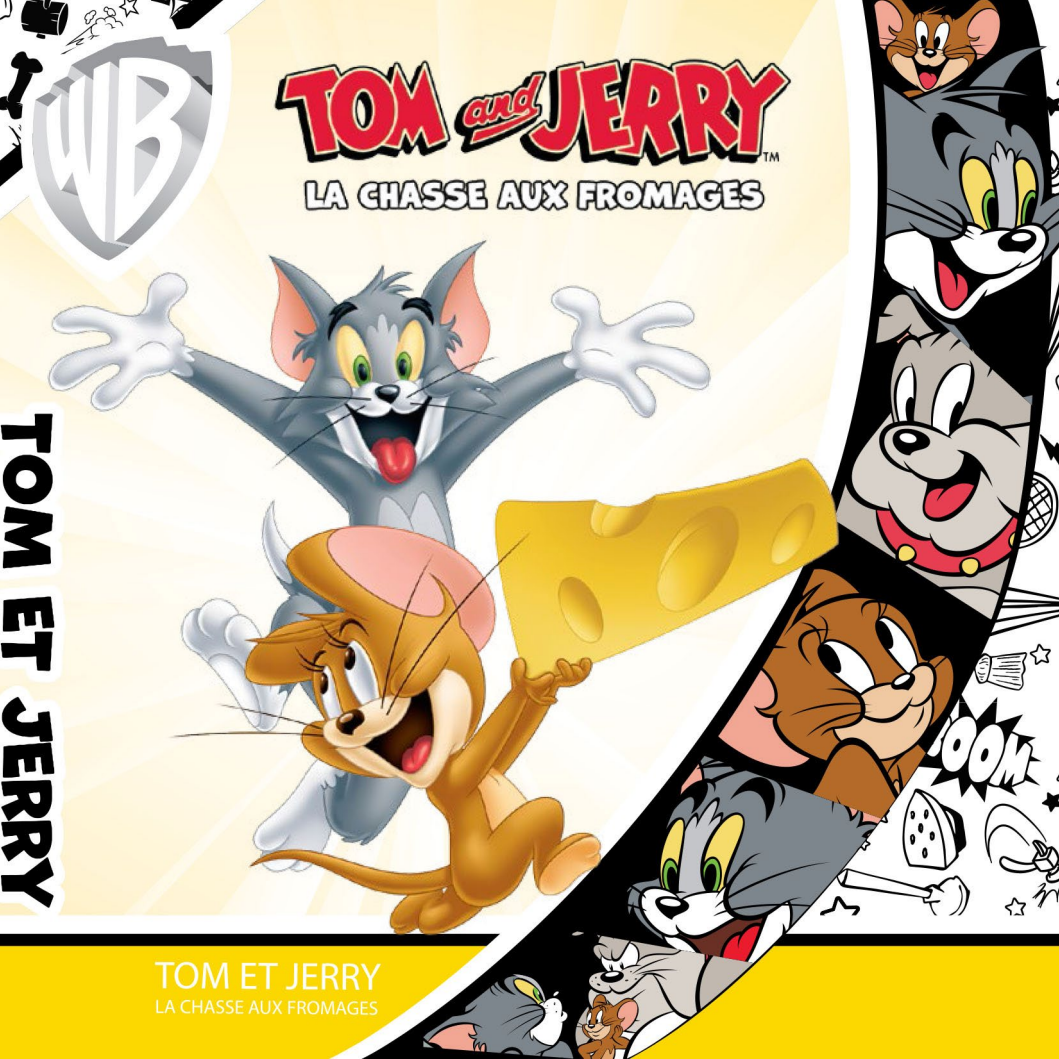
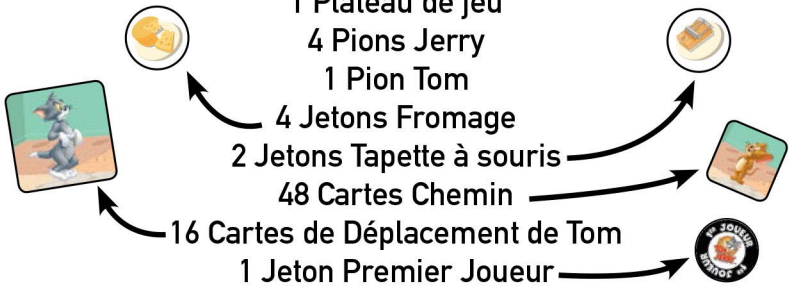

TOM and JERRY
LA CHASSE AUX FROMAGES
TOM ET JERRY
TOM ET JERRY
LA CHASSE AUX FROMAGES

PRÉSENTATION DU JEU

Dans Tom et Jerry, vous pouvez jouer en coopération ou les uns contre les autres :
- Dans le jeu coopératif, les joueurs jouent ensemble pour aider Jerry à récupérer son fromage avant que Tom ne l'attrape. (Mode de jeu pour 4 ans et plus)
- Dans le mode compétitif, incarnez Jerry et essayez de voler et rapporter un fromage avant les autres joueurs. À moins que vous ne préfériez les faire attraper par Tom (mode de jeu pour 5 ans et plus)

COMPOSANTES DU JEU



MODE DE JEU COOPÉRATIF (4 ans et +)

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE

Dans ce mode de jeu, tous les joueurs se concertent et jouent ensemble pour permettre à Jerry de récupérer ses fromages sans se faire attraper par Tom. Il leur faut créer un chemin qui les mènera de leur point de départ jusqu'aux fromages en évitant les tapettes à souris et Tom. Pour ce faire, il faudra se montrer malin, prévoir les déplacements de Jerry et du chat.

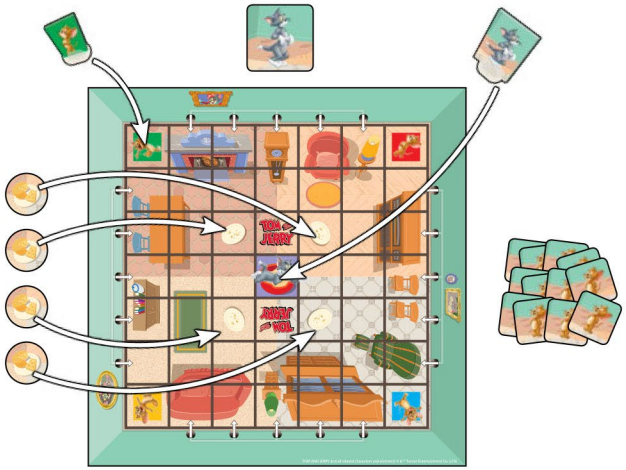
MISE EN PLACE DU JEU

1. Positionnez le plateau au centre de la table et mélangez les cartes Chemin. Placez le paquet de cartes, face cachée, sur le côté du plateau pour que tous les joueurs y aient accès.

2. Mélangez et placez, face cachée, les cartes Tom sur le côté du plateau.

3. Prenez 2 jetons Fromage et 2 jetons Tapette à souris. Mélangez-les, face cachée, et placez-les au hasard, toujours face cachée, sur les emplacements Fromage du plateau.

4. Prenez votre pion Jerry et placez-le sur un des quatre points de départ disponibles (emplacement bleu, vert, jaune ou rouge). Placez ensuite le pion Tom sur son emplacement de départ (case panier au centre du plateau).

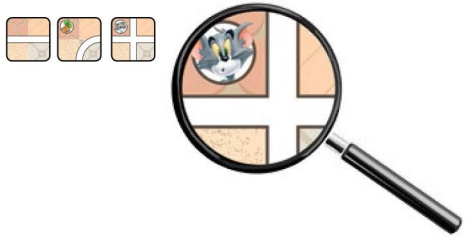


TOUR DE JEU

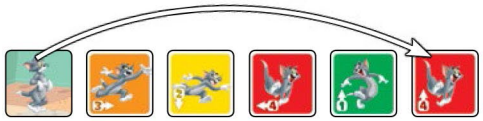
Tom et Jerry est un jeu séquentiel : cela veut dire que tous les tours de jeu consisteront à répéter la séquence d'évènements décrite ci-dessous

1. Révélez les quatre premières cartes du paquet de cartes Tom et placez en ligne : elles vous indiqueront les déplacements (la direction et le nombre de cases) que fera Tom à la fin du tour de jeu.

2. Révélez les trois premières cartes du paquet de cartes Chemin et placez-les pour qu'elles soient visibles de tous les joueurs. Sur certaines cartes Chemin figurent des symboles.

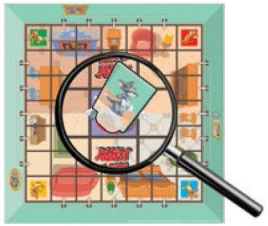


3.A. Pour chaque symbole <u>révélé,</u> vous devrez piocher la première carte du paquet Tom et l'ajouter à la droite de la ligne Tom constituée en **1**.

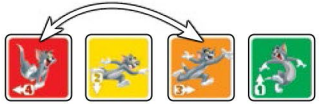


B. Pour chaque symbole <u>joué,</u> vous devrez pivoter de 90° sur la droite ou la gauche une carte de votre choix de la ligne de cartes de Tom constituée en **1**.

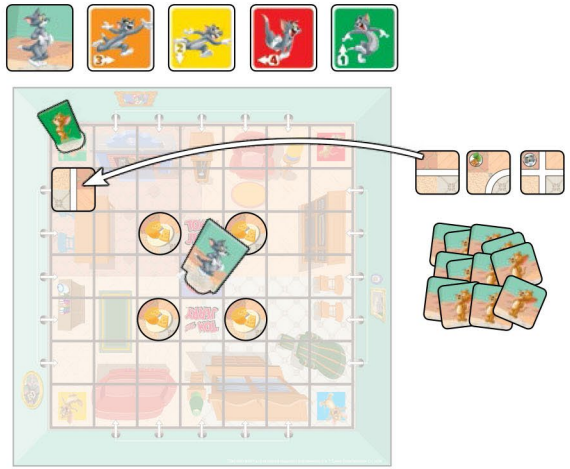
C. Pour chaque carte <u>jouée</u>, replacez le jeton Tom sur son emplacement de départ dans son panier.



D. Pour chaque carte <u>jouée</u>, inversez deux cartes de votre choix dans la ligne Tom constituée en **1**.

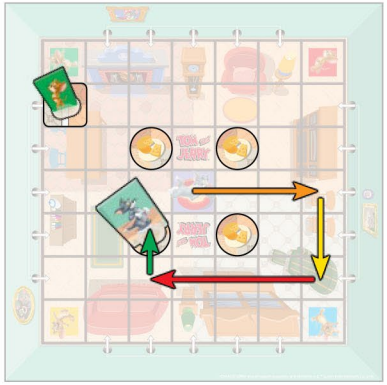


4. Choisissez une des trois cartes Chemin ainsi révélées et placez-la sur le plateau : soit sur un emplacement libre et adjacent à Jerry, soit à l'autre bout d'un chemin trou de souris connecté à votre emplacement. Prenez ensuite les deux cartes Chemin restantes et mettez-les sous le paquet de cartes Chemin.



5. Avancez Jerry sur la carte Chemin que vous venez de poser si le chemin le permet. Si Jerry arrive sur un jeton retournez le : si c'est un fromage vous le récupérez, si c'est une tapette rien ne se passe (vous venez simplement d'être dupé par Tom).

6. Enfin, faites avancer Tom dans la direction et le nombre de cases indiquées sur les cartes révélées en phase **1** en commençant par la carte la plus à gauche de la ligne. Si Tom passe sur une case où se trouve votre Jerry, vous perdez la partie.



7. Remettez la ou les tuiles chemin restantes sous le paquet. Si vous n'avez pas été attrapé, un nouveau tour de jeu commence.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête en cas de victoire ou de défaite des joueurs.
Vous gagnez la partie si vous trouvez les deux fromages.
Si pendant sa phase de déplacement, Tom passe sur la case où se trouve Jerry, vous perdez la partie. Il en va de même si Jerry passe sur la case où se trouve Tom.

MODE DE JEU COMPÉTITIF (5 ans et +)

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE

Dans ce mode de jeu, les joueurs jouent les uns contre les autres. Ils doivent être les premiers à récupérer un fromage (2 fromages à deux joueurs) et à l'amener sur la case de départ opposée « en diagonale » à la sienne. Tom maraude toujours et tentera d'attraper les souris. Il faudra créer un chemin efficace tout en surveillant les mouvements de Tom et des adversaires.

MISE EN PLACE DU JEU

1. Positionnez le plateau au centre de la table et mélangez les cartes Chemin. Placez-les, face cachée, sur le côté du plateau pour que tous les joueurs y aient accès.

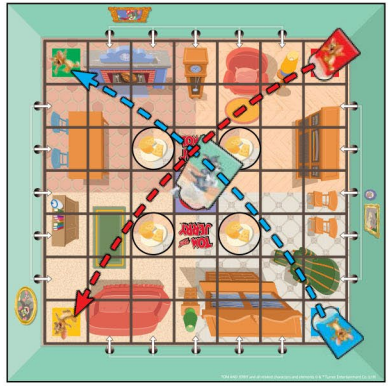
2. Mélangez et placez, face cachée, les cartes Tom sur le côté du plateau.

3. Prenez 4 jetons Fromage et posez-les sur les emplacements Fromage du plateau. (Les jetons avec un côté tapette ne sont pas utilisés dans ce mode).

4. Chaque joueur prend un pion Jerry et le positionne sur l'emplacement de la même couleur. Le pion Tom est placé au centre du plateau, dans la case Panier.

5. Le joueur qui a le plus récemment mangé du fromage prend le jeton Premier joueur.

Le Jerry bleu devra terminer sur la case verte



Le Jerry rouge devra terminer sur la case jaune

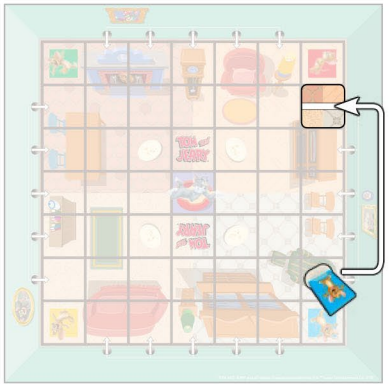
TOUR DE JEU

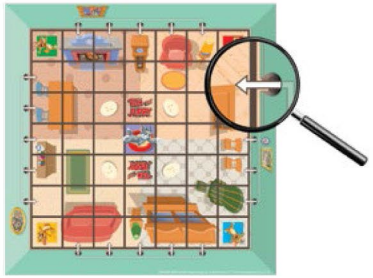
Tom et Jerry est un jeu séquentiel : cela veut dire que tous les tours de jeu consisteront à répéter la séquence d'évènements décrite ci-dessous

1. Révélez les quatre premières cartes du paquet de cartes Tom et placez-les en ligne : elles vous indiqueront les déplacements (la direction et le nombre de cases) que fera Tom à la fin du tour de jeu.

2. Révélez autant de cartes qu'il y a de joueurs plus 1 du paquet de cartes Chemin et placez-les pour qu'elles soient visibles de tous les joueurs.

3. Le possesseur du jeton Premier Joueur choisit une des cartes Chemin ainsi révélées et la place sur le plateau : soit sur un emplacement libre et adjacent à son pion Jerry, soit à l'autre bout d'un chemin trou de souris connecté à son emplacement.

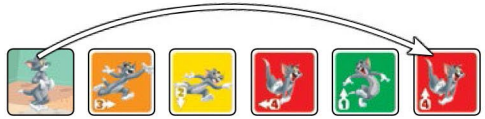




A. Un joueur peut décider de ne pas poser de carte Chemin et d'avancer sur une carte Chemin adjacente déjà en jeu (il peut passer par un trou de souris pour ce faire).

B. Si figure sur la tuile <u>jouée</u> le symbole :

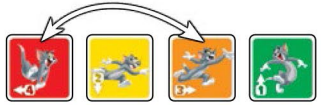
Le joueur doit révéler la première carte du paquet Tom et l'ajouter à la droite de la ligne constituée en **1**



Le joueur choisit une carte de la ligne Tom et la pivote de 90 degrés sur la droite ou gauche.

Le joueur peut replacer le pion Tom sur son emplacement de départ dans son panier ou sur un point de départ libre et non adjacent à un pion Jerry.

Le joueur peut intervertir deux cartes de son choix sur la ligne des déplacements de Tom



4. Une fois l'action effectuée, le joueur à sa gauche choisit à son tour une carte Chemin et réalise l'action correspondant au symbole. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi une carte Chemin.

5. Chaque joueur avance son pion Jerry sur la carte Chemin qu'il vient de poser si le chemin le permet. Si Jerry arrive sur un jeton fromage il le récupère.

6. Enfin faites avancer Tom dans la direction et le nombre de cases indiquées sur les cartes révélées en phase 1 « de gauche à droite ». Si Tom passe sur une case occupée par un pion Jerry, ce dernier est considéré attrapé et donc éliminé du jeu.

7. Le premier joueur donne le jeton Premier Joueur au joueur à sa gauche. Placez les tuiles Chemin non utilisées sous la pile. Un nouveau tour peut alors commencer.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui arrive à rapporter un fromage (deux fromages à deux joueurs) sur la case départ opposée (en diagonale) à la sienne gagne la partie. S'il ne reste qu'un seul joueur (les autres ayant été attrapés par Tom), il est déclaré vainqueur.

Auteur : Owen Michaud
Illustration plateau : JCMenenteau
Design graphique jeu : Sylvain
Un jeu édité et distribué par
Topi Games - 9 rue Pasteur 94130
Nogent sur Marne FRANCE
contact@topi-games.com

TOM AND JERRY and all related characters and elements © & ™
Turner Entertainment Co. (s19)