



La terreur
d'Appenzell

Cheesy Gonzola

Miam miam ! Du ravitaillement !
Pour 2 à 5 souris de château
à partir de 8 ans

Matériel



Je suis
la terreur
d'Appenzell !

1 souris « Cheesy Gonzola »

5 rubans
pour le chapeau de Cheesy Gonzola



1 tour du
« bon fromage »

3 tuiles coulissantes
spéciales



« Cheesy Gonzola »



« Coulisses »

« Forte dérobée donnant sur le
garde-manger »



4 souris grises

La partie à 5 :

Avec cette extension, vous pouvez maintenant faire une partie de « Burg Appenzell » jusqu'à cinq joueurs. Pour cela, vous avez besoin des 4 souris grises ainsi que de la tour du « bon fromage ». Attention : si quatre joueurs ont déjà ramassé la même variété de fromage, le cinquième ne peut plus la ramasser.

Avec le matériel de cette extension et le jeu de base « Burg Appenzell », vous pouvez jouer les variantes suivantes, qu'on peut combiner les unes avec les autres à volonté.

- **Cheesy Gonzola**
- **La tour du « bon fromage »**
- **Les coulisses**
- **Le garde-manger**

Cette extension suit les mêmes règles que la partie normale de « Burg Appenzell ». Sur les pages suivantes, vous trouverez des règles supplémentaires.

A propos : dans cette boîte, il y a assez de place pour tout le matériel de « Burg Appenzell » et de « Cheesy Gonzola ».



CHEESY GONZOLA

- est la terreur d'Appenzell, il peut changer de propriétaire.
- peut faire des pas énormes et courir sur les toits.
- ne tombe pas dans les souricières.

On a besoin de :



Préparatifs

Posez la tuile de « Cheesy Gonzola » au milieu du château et placez la souris « Cheesy Gonzola » au-dessus de cette tuile. Recouvrez toutes les autres pièces avec des toits.

Pour l'action « pousser », vous aurez donc à votre disposition deux tuiles coulissantes entre lesquelles vous choisirez. Au début de la partie, ces deux tuiles doivent être neutres (sans fromage ni trou), si c'est possible. Chaque joueur reçoit un ruban de chapeau de sa couleur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE Cheesy avec un ruban à son chapeau

Si ta souris arrive sur la tuile « Cheesy Gonzola », tu mets ton ruban sur le chapeau de Cheesy. Si Cheesy avait déjà un autre ruban, on rend celui-ci à son propriétaire. Quand Cheesy porte ton ruban, tu peux l'utiliser pour exécuter des actions - comme tes propres souris.

Action « Retourner des toits avec Cheesy »

Cheesy peut non seulement enlever les toits dans sa case, mais aussi ceux qui touchent toute la pièce dans laquelle il se trouve.

Chaque toit enlevé compte pour 1 action.

Action « Déplacer Cheesy »

Cheesy peut :

- marcher sur les toits (mais pas s'y arrêter).
- marcher sur les trous (et même s'y arrêter).
- sauter des cases en se déplaçant (et cela ne coûte pas d'action).

On compte pour 1 action :

- chaque pas sur une quelconque case libre de la même pièce.
- chaque pas sur une quelconque case libre d'une pièce voisine.
- marcher sur un toit.

Cheesy et les souricières

Grâce à son chapeau, Cheesy est protégé des souricières. Si tu veux pousser cette rangée, tu soulèves Cheesy momentanément.

Cheesy ramasse du fromage pour toi

Si Cheesy porte ton ruban sur son chapeau, tu peux l'utiliser comme chacune de tes souris pour ramasser du fromage.



Me voilà ! Et vous ne pouvez vous mettre sur cette tuile que si vous l'avez glissée en dessous de moi auparavant.

Maintenant, c'est pour le joueur rouge que je me trouve ici.



✓ Je peux enlever ces toits.



En 2 pas seulement, j'arrive au fromage.



LA TOUR DU « BON FROMAGE »

- est une tour mobile.
- sert d'entrée (comme toutes les autres tours).
- est indispensable dans la partie à cinq.

Préparatifs

Comme dans le jeu de base, au début de la partie, chaque joueur pose une souris dans une tour - à l'exception du dernier joueur. Celui-ci accroche la tour du « bon fromage » avec sa souris sur les murs du château sur une case de son choix, mais pas sur l'une des 4 tours d'angle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Tous les joueurs peuvent utiliser la tour du « bon fromage » pour entrer dans le château (comme toutes les autres tours).

Si la tour du « bon fromage » bloque une rangée coulissante, vous ne pouvez pas pousser celle-ci.

Action « Déplacer la tour »

Tu peux déplacer la tour du « bon fromage » (avec ou sans souris, qu'elle soit à toi ou à un autre joueur) pour l'accrocher à une autre case du mur du château - mais pas à l'une des 4 tours d'angle.

Chaque déplacement de la tour du « bon fromage » compte pour 1 action.

Lors d'un même tour, tu peux exécuter autant de fois que tu le souhaites l'action « déplacer la tour » dans le cadre de tes 4 actions.

On a besoin de :



Il y a ces 5 places possibles pour la tour sur chacun des côtés.



LES COULISSES

- te permettent de pousser une fois de plus - et cela ne coûte pas d'action !

Préparatifs

Placez la tuile des « coulisses » dans le château. Pour l'action « pousser », vous aurez donc à votre disposition deux tuiles coulissantes entre lesquelles vous choisirez. Au début de la partie, ces deux tuiles doivent être neutres (sans fromage ni trou), si c'est possible.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Si, pendant ton tour, l'une de tes souris se trouve dans les « coulisses », tu peux pousser une fois de plus. Cela ne compte pas comme une action.

Si, pendant ton tour, tu arrives sur cette case avec différentes souris, tu peux exécuter la poussée supplémentaire plusieurs fois.

On a besoin de :



LE GARDE-MANGER

- est un lieu en dehors du château.
- se compose des 4 tuiles coulissantes « restantes » qui ne se trouvent pas dans le château actuellement.
- a une seule entrée/sortie : la « porte dérobée donnant sur le garde-manger ».
- renferme souvent du fromage en stock et facilite ainsi la récolte du fromage.

Préparatifs

Vous avez besoin de toutes les tuiles coulissantes du jeu de base et de cette extension.

Placez les 4 tuiles coulissantes restantes (neutres, si possible) sur une rangée à côté du château. Ces 4 tuiles forment le « garde-manger ».

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Action « Déplacer » (dans le garde-manger)

Une souris peut courir :

- de la porte dérobée jusqu'à n'importe quelle case libre du garde-manger.
- à l'intérieur du garde-manger, d'une case sur n'importe quelle autre case libre.
- de l'intérieur du garde-manger à la porte dérobée (si elle est libre) pour retourner dans le château.

Chacun de ces déplacements compte pour 1 action.

Dans le garde-manger peuvent se trouver au maximum 3 souris.

Aussi longtemps que la porte dérobée est occupée, aucune autre souris ne peut entrer dans le garde-manger ou en sortir.

Dans le garde-manger, on peut marcher sur les « trous » comme sur les cases neutres.

Action « Pousser » (dans le garde-manger)

Tu choisies n'importe quelle tuile coulissante au garde-manger et la remplaces par la tuile tombée à l'autre bout de la rangée. S'il y a une souris sur la tuile choisie, tu places celle-ci sur n'importe quelle tuile libre du garde-manger.

On a besoin de :



En 2 pas, j'arrive dans le garde-manger.



FIN DE LA PARTIE

La partie finit comme dans le jeu de base « Burg Appenzell ». Mais je recommande, pour des parties à deux, à trois ou à quatre, de devoir ramasser 5 variétés de fromage différentes pour gagner.



Éditeur : Zoch GmbH, Copyright 2008.

Auteurs : Jens-Peter Schliemann et Bernhard Weber

Illustrations & mise en page : Victor Boden
Traduction : Birgit Irgang.

Distributeur en Suisse : Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH- 8820 Wädenswil