

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



3-5
ans

AIDER LES SOURIS
À ATTEINDRE LEUR
CACHETTE SANS
RÉVEILLER LE CHAT

2
À
4
JOUEURS

chr^ono

en un quart d'heure c'est joué !



xybul

ATTENTION AU CHAT !

Âge : À partir de 3 ans

Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs

Jeu de coopération : Après s'être bien régalingées dans la cuisine, 15 petites souris tentent de regagner leur cachette en espérant vivement éviter le chat !

Contenu du jeu : 15 souris, 1 chat (côté éveillé/ côté endormi), 1 toupie, 1 dé, 1 plateau de jeu

But du jeu : Aider toutes les souris à regagner leur cachette.

Préparation : Toutes les souris sont placées dans la cuisine. Le chat est posé côté endormi à côté de la cuisine.

Déroulement : À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait tourner la toupie.

Soit il obtient : **une souris** → Une souris regagne sa cachette

Soit il obtient : **un chat** → deux possibilités :

a) le chat est côté endormi : le joueur le retourne côté éveillé.

b) le chat est côté éveillé : le joueur lance le dé.

S'il obtient : **une souris** → une souris est retirée de la cuisine et est posée à côté du chat : elle est maintenant prisonnière !

S'il obtient : **le chat endormi** → le chat se rendort (il est retourné côté endormi). Si une ou plusieurs souris étaient déjà prisonnières, elles en profitent pour s'échapper et rentre directement dans leur cachette.

Fin du jeu : Lorsqu'il n'y a plus de souris dans la cuisine, si toutes les souris sont dans leur cachette, tous les joueurs ont gagné !

Si une ou plusieurs souris demeurent prisonnières, tous les joueurs ont perdu.

