

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



DES SOURIS ET UN CHAT

(Pour 2, 3 ou 4 joueurs,
et les enfants à partir de 5 ans.)

Les chats sont grands amateurs de souris. C'est un fait. Dans ce jeu, chaque joueur s'efforce d'empêcher le chat de prendre ses souris. Celui qui, à la fin de la partie, possède le plus de souris a gagné.

ÉQUIPEMENT

- 1 Tableau de jeu.
- 16 Souris.
- 1 Dé.

PRÉLIMINAIRE

Chaque joueur prend 4 souris d'une même couleur. Puis les joueurs lancent le dé à tour de rôle, Celui qui obtient le plus haut point commence.

LE JEU

Le joueur, qui commence le premier, lance le dé. Considérant l'emplacement de départ comme une case, il déplace une souris du nombre de cases déterminé par le dé, dans la direction indiquée par la souris imprimée sur la case de départ.

Exemple Il fait un « 5 ». Il avance sa souris de 5 cases ; elle tombe dans la case « chat » où elle reste prise jusqu'à la fin de la partie.

S'il avait fait un autre point, sa souris aurait pu rester en jeu et, au tour suivant, serait repartie de la case où elle se trouvait.

Chacun joue à son tour dans les mêmes conditions :

1° Lance le dé.

2° Avance la souris d'autant de cases que le dé marque de points.

Quand une souris tombe dans une case « chat », elle y est immobilisée jusqu'à la fin de la partie. Mais vous pourrez en mettre une autre au départ (s'il vous en reste bien entendu) quand reviendra votre tour de jouer.

Chaque fois que vous jouez, il faut déplacer votre souris dans la direction indiquée par celle imprimée sur la case où vous vous trouvez à ce moment précis.

Il est permis à plusieurs joueurs d'occuper ensemble la même case.

Quand une souris atteint une case à l'une des extrémités du tableau de jeu avant que le joueur n'ait utilisé la totalité des points marqués par le dé, elle doit s'arrêter sur cette case. Les points en trop ne comptent pas.

Le joueur se retire de la partie lorsqu'il a perdu ses 4 souris.

LE GAGNANT

Le vainqueur est celui qui réussit à sauver une ou plusieurs souris.

MIRO COMPANY © 1966 Licence PARKER BROTHERS INC

Règle originale mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr> – juin 2006