

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





UNE SOURIS VERTE

4-99 ans

2-4 joueurs

15 min.

48 cartes

But du jeu :

Il faut jouer des séries de 6 cartes dans le bon ordre pour construire et raconter des histoires farfelues. Pour gagner, il faut ramasser le plus possible de petites crottes !

Préparation du jeu :

- Séparer les **cartes Crottes** et les **cartes Histoire**.
- Mélanger les 2 paquets séparément.
- Poser les **cartes Crottes** face cachée sur le côté de la table.
- Distribuer toutes les **cartes Histoire** aux joueurs (les plus petits peuvent poser les leurs sur la table).

À 2 ou 3 joueurs, on peut écarter 2 ou 3 séries d'histoires (une série étant composée de 6 cartes numérotées de 1 à 6, il faut écarter 3 cartes **1**, 3 cartes **2**, etc., sans enlever les cartes avec des crottes.)

Déroulement du jeu :



Le **premier joueur** pose une **carte Histoire** au milieu de la table en commençant obligatoirement par une carte **1**. Il dit : « une souris verte, qui mangeait des fraises... »



Le **joueur suivant** complète l'histoire en posant une carte **2** et dit : « une souris verte, qui mangeait des fraises, je l'attrape par les bretelles... »

L'histoire est finie quand une carte 6 est posée.
À ce moment, les enfants peuvent **chanter la comptine en entier**.
L'adulte les aide en lisant les cartes.

Puis on recommence une nouvelle histoire avec une carte 1.

Lorsqu'un joueur ne possède pas le bon numéro, il passe son tour,
et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur l'ait et pose la carte.

Trois petites crottes apparaissent dans le coin de certaines cartes :
ce sont les **cartes Bonus**. Quand un joueur pose une carte Bonus,
il pioche une **carte Crottes** et la pose devant lui.

Il peut gagner 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 crottes selon la carte piochée !



Fin du jeu :

Quand toutes les **cartes Histoire** ont été posées, chacun
additionne les chiffres de ses **cartes Crottes**.

Celui qui a le plus de crottes a gagné !



Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilarés*
Illustré par Mélisande Luthringer

© 2013 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31 492