

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



MAUSE-RALLYE

Grand jeu

4182

*Jeu d'adresse pour 2 à 4 souris de course
à partir de 5 ans.*

Principe du jeu:

- Le joueur qui effectue le parcours le plus adroitement avec ses souris et accu- mule ainsi le plus de fromage gagne la partie. Mais attention, le plancher est truffé de trous et le gros chat essaie d'attraper les souris.

Matériel:

- 12 souris de course (trois par couleur), 25 morceaux de fromage, 1 chat, 4 bâtonnets, 1 plateau de jeu avec boîte à fromages.

Déroulement:

- Chacun prend **trois souris de la même couleur** et le **bâtonnet** correspondant.
- Placer **tous les morceaux de fromage** dans la boîte à fromage qui se trouve au milieu du plateau de jeu. Placer le **chat** sur son coussin dans un des coins du plateau de jeu.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, à tour de rôle.
- Chaque joueur essaie de faire avancer sa souris le plus loin possible à l'aide du bâtonnet. Il procède de la manière suivante : il place une de ses souris sur la ligne de départ/arrivée. A l'aide du bâtonnet, il pousse la souris en essayant de la faire avancer le plus loin possible vers l'avant.
- Chaque fois que la souris franchit la **ligne de départ/arrivée**, l'enfant à qui appartient la souris peut prendre un morceau de **fromage** de la boîte.

- Si, suite à la poussée, la **souris sort de la boîte**, elle doit repartir de la ligne de départ/arrivée au tour suivant.
- Si la **souris tombe** dans un des trous, le joueur doit engager sa souris suivante.

- S'il ne reste **plus aucune souris** pour continuer le jeu, le joueur peut **jouer avec le chat**. Chaque fois que c'est son tour, il peut pousser le chat à l'aide de son bâtonnet. Le chat peut donner la chasse aux souris dans n'importe quelle direction.

- **Attention !** Dès que le chat est arrivé dans le jeu, plus personne ne peut enga- ger de souris de réserve. Tous les joueurs doivent tour à tour faire bouger le chat afin de pousser les souris dans les trous.

- Lorsque toutes les souris ont disparu dans les trous ou si elles ne peuvent plus être engagées dans le jeu, chaque enfant qui possède encore des souris de réserve reçoit un morceau de fromage par souris.

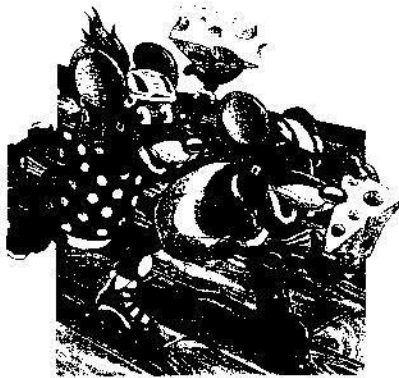
- Nouveau tour: soulever le plateau de jeu, prendre toutes les souris dans la boîte et les répartir entre les enfants. Le nouveau tour peut alors commencer.

Fin du jeu:

- Le jeu se termine dès qu'un enfant a rassemblé 10 morceaux de fromage et gagne ainsi le jeu ou dès que tous les morceaux de fromages sont répartis. Le gagnant est alors l'enfant qui a le plus de morceaux de fromage.

Astuces et particularités:

- Jeu d'adresse turbulent.
- Les joueurs les plus adroits utilisent les bords de la boîte pour pousser la souris le plus loin possible vers l'avant.



A partir
de

5