Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











Chaos de souris et de fromage

Jeff Widderich 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Objectif du jeu

Celui qui ramène les souris correctes dans sa cachette en premier remporte la partie. Et on peut aussi atteindre cet objectif en plaçant discrètement quelques souris dans les cachettes de ses partenaires...

Préparation et matériel.

Mettre le plan de jeu sur la table de telle sorte que chaque joueur soit assis devant un coin. Les parois établissent comme un cadre autour d'un sol de cuisine. Dans les coins se trouvent quatre cachettes. La table de cuisine avec les morceaux de fromage est placée sur le tapis rouge au milieu du plateau de jeu.

Les 6 cloches à fromage sont mélangées et posées sur les morceaux de fromage sur la table. A l'intérieur des cloches à fromage est indiqué un nombre entre 1 et à 4 (1 x 1,.1 x 2,.2 x 3 et 2 à x 4). Les morceaux de fromage sont sans importance pour le jeu.

Une des quatre grandes souris est placée dans chaque cachette. Puis, 12 petites souris (trois par couleur) sont placées sur le plateau.

La grande souris et les 3 petites souris montrent sur le dessous la même couleur. Pendant les préparations, la couleur des souris doit rester secrète. Les 4 chaises viennent sur les cases en diagonale des cachettes et les chats sont disposés dessus. Maintenant, chaque joueur tire une des cartes de couleurs et la tient secrète. Elle indique de quelle couleur sont les souris que le joueur doit réunir dans sa cachette.



Disposition au début du jeu

Expiration de jeu

A son tour, le joueur doit mettre les actions suivantes en œuvre :

- 1) Déplacer une cloche à fromage.
- 2) Déplacer une souris ou un chat.

Pour les mouvements du fromage, des souris et des chats que le joueur doit utiliser totalement le nombre de points de déplacement. Ces trois types de déplacement peuvent être effectués verticalement et horizontalement et en changeant de direction en cours de route.

Déplacer les cloches à fromage

Le joueur prend au choix une cloche à fromage et regarde le nombre indiqué à l'intérieur. Si une souris se trouve en dessous, il peut regarder discrètement sa couleur. Alors, il déplace la cloche à fromage sur le plan de jeu (sans la souris éventuellement présente dessous) en fonction du nombre indiqué. Il ne peut la placer que sur une case libre ou sur une souris. Si la cloche à fromage est posée sur une case occupée par une souris, elle la recouvre. Dans ce cas le joueur peut aussi tourner cette souris et regarder sa couleur. Les cloches à fromage ne peuvent pas non être placées dans les cachettes, sous les chaises ou sous la table et être déplacées par les trous de souris ou sous les morceaux de meubles. Au début du jeu, quand une cloche à fromage est descendue de la table, on commence sur une case au choix touchant directement la table. (Si on ne peut pas déplacer une cloche à fromage du nombre de case indiqué, on la laisse sur place et on doit alors choisir et déplacer une autre cloche à fromage conformément à son nombre.)

Déplacer une souris ou un chat

Le joueur déplace une souris ou un chat au choix sur le plateau conformément au nombre indiqué sous la cloche à fromage. La souris doit se déplacer sur une case non occupée. Chaque souris peut aussi emprunter un trou dans la paroi et apparaître par un autre pour continuer son parcours. Une souris peut passer à travers une chaise, mais unique de l'avant vers l'arrière ou inversement, pas de gauche à droite ou inversement). Si la souris reste sous une chaise ou sous la table, elle est à l'abri des cloches à fromage et des chats. Si une souris commence son mouvement sous la table, elle peut commencer son train sur une case au choix adjacente à la table. Si un chat est placé sur la case d'une souris, le joueur qui a déplacé le chat, peut placer la souris sur le tapis rouge sous la table. Des chats ne peuvent pas être placés sous la table, sous les chaises, dans les cachettes ou sur une cloche à fromage. Ils peuvent sauter par dessus les chaises, les cloches à fromage et la table. Ces choses comptent respectivement comme une case. Un chat peut également sauter sur la table ou sur une chaise.

Déplacer la chaise

Après avoir déplacé une cloche à fromage et une souris ou un chat, le joueur peut déplacer une chaise, à la condition qu'aucun chat ne soit assis dessus.

Une chaise peut être déplacée de différentes manières d'un nombre de case au choix :

- 1.) Sur la case d'une souris, pour la protéger des chats et cloches à fromage.
- 2.) A côté de la case d'une souris pour créer une barrière que les cloches à fromage ne peuvent dépasser.
- 3.) Devant un trou de souris alors aucune souris ne peut entrer ou sortir.

Les chaises ne peuvent pas seulement être déplacées, mais aussi être renversées sur le côté - alors elles sont des obstacles pour des souris. Des cloches à fromage peuvent être placées entre les pieds de chaises renversées. La chaise peut être inclinée vers la gauche, la droite, en avant ou en arrière. Deux de ses pieds doivent être le long de la case, sur laquelle elle était. Un joueur peut déplacer ou renverser une chaise pendant son tour, mais pas les deux. Les joueurs doivent essayer d'amener les souris de leur couleur dans leur cachette, mais peuvent aussi y amener des souris de leur choix ou en placer dans les cachettes de leur adversaires.

Pour arriver dans une cachette, la souris peut sauter la paroi entourant la cachette et arriver à l'intérieur sur une case libre, pour autant que le nombre de déplacement le permette. Toutefois, une souris ne peut plus être retirée d'une cachette. Si une souris arrive dans une cachette, elle peut aussi arriver sur des cases déjà occupées.

Fin du jeu

Si un joueur a quatre souris dans sa cachette, il montre sa carte de couleur. Alors, il tourne les souris, de sorte que les couleurs deviennent visibles. Si la première souris montre sa couleur, il tourne la deuxième et ainsi de suite. Si la couleur des quatre souris correspond à la couleur de sa carte, il a gagné. Toutefois, si une souris a la couleur d'un adversaire, le propriétaire de cette souris doit maintenant se faire connaître. Il reçoit sa souris et la place dans sa cache. S'il a maintenant de son côté ainsi quatre souris dans sa cache, il les retourne. Il procédera selon le principe exposé ci-dessus. Un joueur ne peut retourner ses souris que s'il pense que les quatre se trouvent dans sa cache. Si aucun joueur n'a les quatre souris correctes dans sa cachette, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur réunisse toutes ses souris.

Variante pour 2 joueurs

Les règles de la version de base sont en vigueur avec la modification suivante : chaque joueur joue avec deux couleurs et a gagné si dans ses deux cachettes se trouvent respectivement toutes les souris de la couleur correspondante.

Variante pour 3 joueurs

Les règles de la version de base sont en vigueur avec la modification suivante : la quatrième couleur reste tout à fait normalement dans le jeu. Dans la phase finale si des souris de cette couleur sont découvertes dans les cachettes, les joueurs les placent dans la cachette restante. Ainsi, il se peut aussi que la quatrième couleur gagne alors qu'aucun joueur ne la possède.

KÄSE-MÄUSE-CHAOS [FROMAGE, SOURIS, CHAOS]

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur: Jeff Widderich Traduction: Hexagonal

But du jeu

Le premier à avoir réuni les quatre souris de sa famille dans son nid gagne la partie. On peut également parvenir à ses fins en faisant entrer clandestinement quelques souris dans les nids de ses camarades de jeu ...

Préparatifs et matériel

Placez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que chaque joueur ait un coin du plateau devant lui. Montez les murs autour du sol de la cuisine. Il résulte de ce montage quatre nids délimités dans les coins. Placez la table de cuisine avec les morceaux de fromage dessus, sur le tapis au milieu du plateau de jeu. Mélangez les six cloches à fromage (de forme triangulaire), face cachée, et posez-les sur la table, sur les morceaux de fromage. À l'intérieur des cloches, on peut lire un chiffre de 1 à 4 (1 x 1, 1 x 2, 2 x 3 et 2 x 4). Les morceaux de fromage ne jouent aucun rôle pendant la partie, mais ils sont jolis! Placez les quatre grandes souris mères dans les cachettes, une par cachette, dessous caché (donc debout). Ensuite, placez les 12 souriceaux (trois par couleur) sur les cases situées autour de la table. La couleur d'une souris est visible sur son ventre. Il y a toujours une grande souris (qu'on ne peut pas déplacer) et trois petites d'une même couleur. Pendant la préparation, la couleur de toutes les souris est cachée aux joueurs. Placez les quatre chaises sur les cases qui touchent l'angle libre des nids. Les chats sont sur les chaises, prêts à bondir. Maintenant, chaque joueur pioche une carte de couleur et la garde secrète. Elle indique la couleur des souris que le joueur doit emmener dans sa cachette.

Déroulement du jeu

Les souriceaux sont déplacés, stratégiquement, vers leurs nids. Les autres pièces, chats, cloches à fromage et chaises, sont utilisées pour défendre des souris ou empêcher leur progression.

Qui commence?

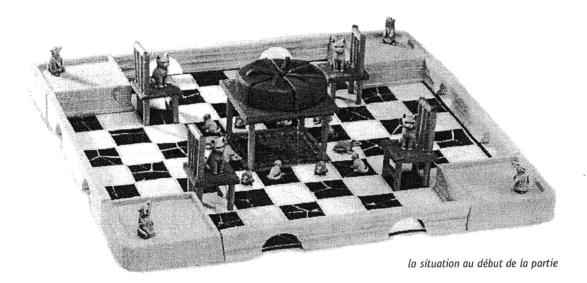
Chaque joueur choisi une cloche à fromage. Celui qui a le plus gros chiffre commence, en cas d'égalité, les joueurs concernés en repiochent un, et ainsi de suite. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur fait toutes ses actions du round, puis c'est au joueur suivant, et ainsi de suite.

Déplacements

Le joueur dont c'est le tour doit exécuter les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1. Déplacer une cloche à fromage
- 2. Déplacer une souris ou un chat
- 3. Déplacer une chaise (optionnel)

Quand un joueur déplace une cloche à fromage, une souris ou un chat, il doit toujours utiliser tous ses points de déplacement. On peut déplacer ces trois sortes de "pions" horizontalement et verticalement. Pendant leur trajet, ils peuvent tourner à gauche ou à droite aussi souvent qu'ils veulent. Les mouvements en diagonale ne sont pas autorisés. Chaque joueur est autorisé à placer un souriceau de n'importe quelle couleur dans n'importe quel nid. Pour entrer dans un nid, une souris doit être placée sur une case libre de celle-ci. Une fois dans un nid, une souris ne peut plus en sortir (elle peut en être enlevée lors de la révélation de sa couleur, voir Fin de partie).



Déplacer une cloche à fromage

À son tour, s'il y a des cloches à fromage sur la table, le joueur doit prendre l'une d'entre elles. Si ce n'est pas le cas, il peut choisir toute cloche à fromage au sol. Il regarde ensuite le chiffre à l'intérieur de celle-ci et l'annonce à voix haute. Ce chiffre servira pour le déplacement de la cloche et du chat ou de la souris. S'il y a une souris sous la cloche, il peut regarder sa couleur, à l'abri du regard des autres. Ensuite, il déplace cette cloche à fromage (sans la souris qui se trouve éventuellement dessous) du nombre de cases indiqué à l'intérieur. Quand on déplace une cloche se trouvant sur la table, on commence à compter à partir de l'une des 12 cases adjacentes à la table. Déplacez la cloche du nombre de cases adéquat.

Quand vous choisissez une cloche se trouvant sur le sol, il est possible qu'une souris se trouve dessous. Regardez alors secrètement sa couleur et essayez de vous en souvenir pour la suite. Ensuite, déplacez la cloche, sans la souris. Une cloche à fromage ne peut pas être déplacée dans les nids, sous la table de cuisine, sous une chaise ou sur un chat. Si à la fin de son déplacement, une cloche se trouve sur une souris, vous pouvez regarder sa couleur (on peut donc voir les couleurs de deux souris en un tour). Si une cloche à fromage est placée devant un trou de souris, elle empêche toute souris d'entrer ou de sortir par ce trou.

Déplacer une souris ou un chat

À chaque tour, un joueur peut choisir de déplacer un chat ou une souris. Tout chat ou toute souris visible et non bloquée (y compris celles se trouvant sous la table) peut être déplacé. La figurine sera déplacée du même nombre de cases que la cloche à fromage qui vient d'être déplacée.

Déplacer une souris

Après avoir bougé une cloche à fromage, vous pouvez déplacer une souris si vous n'avez pas déplacé de chat. Vous pouvez déplacer une souris sur n'importe quelle case libre. Si son mouvement se termine sous une chaise ou sous la table, elle sera à l'abri des chats et des cloches à fromage. Toutes les souris sont autorisées à entrer par un trou de souris non bloqué et à ressortir par n'importe quel autre trou de souris non bloqué, en continuant à compter les cases de déplacement à partir de là. Une souris est autorisée à passer sous ou à travers une chaise si l'un des barreaux de chaise ne lui bloque pas le chemin (donc d'avant en arrière et vice-versa, et non de gauche à droite, par rapport au-devant de la chaise). Les souris ne peuvent pas sauter sur une chaise ou sur la table. Tout joueur peut placer toute souris dans son nid ou dans tout autre nid d'un autre joueur.

Déplacer un chat

Après avoir bougé une cloche à fromage, vous pouvez déplacer un chat si vous n'avez pas déplacé de souris. Les cloches à fromage, les chaises et la table, protègent les souris des chats. Les chats peuvent passer sur les chaises et la table, et peuvent même terminer leur mouvement dessus. Les chats ne sont pas autorisés à se déplacer ou à s'arrêter dans une case contenant une cloche ou dans un nid. Si un chat s'arrête dans une case occupée par une souris non protégée, celle-ci fuit jusque sur le tapis, sous la table, pour être à l'abri.

Déplacer une chaise

Voilà l'élément le plus chaotique du jeu! Après que le joueur a déplacé une cloche à fromage et une souris ou un chat, il peut déplacer une chaise, s'il le désire. Cela n'est possible que si la chaise n'est pas occupée par un chat. Elle peut être placée n'importe où et est utilisée de trois manières:

- Elle peut être placée debut, sur la case d'une souris pour la protéger des chats et des cloches à fromage.
- Debout, placée dans la case adjacente d'une souris, avec un barreau de chaise (celui qui maintient les pieds entre eux) parallèle à celle-ci, pour bloquer la progression de la souris.
 On procède de la même manière pour bloquer un trou de souris
- Une chaise peut être couchée pour obliger les pièces du jeu à en faire le tour. Le dossier d'une chaise peut également être utilisé pour bloquer un trou de souris.

Deux pieds de la chaise doivent toujours être parallèles au sol de la cuisine.

Fin de la partie (4 souris dans un nid)

Quand un joueur a quatre souris dans sa cachette, il montre sa carte de couleur aux autres joueurs. Ensuite, il retourne les souris, l'une après l'autre, révélant leur couleur. Si la première souris est de la couleur de sa carte, il la laisse sur le ventre et en retourne une deuxième et ainsi de suite. Si ses quatre souris sont de la couleur indiquée sur sa carte, il a gagné. Mais s'il retourne une souris de la couleur d'un autre joueur, le joueur concerné la demande. Ce joueur reçoit la souris et la place dans sa cachette. Si maintenant, cet autre joueur a également quatre souris dans sa cachette, il les retourne, l'une après l'autre. Ce faisant, il doit observer les règles mentionnées ci-dessus. En tout cas, un joueur ne peut retourner ses souris que s'il en a quatre dans sa cachette. Si finalement aucun joueur ne possède quatre souris de sa couleur dans sa cachette, on continue à jouer jusqu'à ce que quelqu'un ait de nouveau 4 souris, et a réuni toute la famille des souris de sa couleur.

Variante pour 2 joueurs

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, chaque joueur joue avec deux couleurs. On a gagné si on a réuni dans ses cachettes à chaque fois toutes les souris de la couleur correspondante.

Variante pour 3 joueurs

Les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale, mais ici, la quatrième couleur reste dans le jeu même si personne ne la possède. Si, dans la phase terminale, un joueur retourne une souris de cette couleur dans sa cachette, il la place dans la cachette restante. Il est donc possible que la quatrième couleur gagne la partie!