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 ieux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



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













micyntrap.com Jouez au Chat et à la Souris!

Votre chat devra attraper le maximum de souris en évitant de perdre la tête pour un bon poisson. Mais attention, vos souris peuvent se sauver à la vue d'un fromage!

Et méfiez-vous du chien qui peut attraper votre chat, à moins que...

# But du jeu :

Avoir devant soi en fin de partie le maximum de cartes chat/souris et chien/chat. Se joue en trois manches.

# Règle du jeu :

On mélange les cartes et on en distribue 4 à chaque joueur. Le reste forme la pioche.

Le joueur qui débute la partie est celui qui a imité en premier les trois animaux.

Chacun, dans le sens des aiguilles d'une montre, pose une carte puis en prend une.

# On pose une carte:

- devant soi : une souris, un chat, ou un chien ;
- ou en défausse : un fromage, un poisson, ou un os.

# Les cartes jouées ont les effets suivants :

- un fromage placé en défausse permet d'y attirer la souris d'un autre joueur.
- un poisson placé en défausse permet d'y attirer le chat d'un autre joueur.
- un os placé en défausse permet d'y attirer le chien d'un autre joueur.
- une souris placée devant soi augmente son tas de cartes.

- Un chat placé devant soi attrape la souris d'un autre joueur et permet de la placer sur son chat ; sauf si le joueur choisi ou un autre détient un poisson et qu'il le jette immédiatement en défausse ; alors le chat court après le poisson et se retrouve en défausse.
- Un chien placé devant soi attrape le chat d'un autre joueur et permet de le placer sur son chien ; sauf si le joueur choisi ou un autre détient un os et qu'il le jette immédiatement en défausse ; alors le chien court après l'os et se retrouve en défausse.

#### Remarques:

- Le joueur qui a jeté un poisson ou un os pour défendre une souris ou un chat complètera immédiatement sa main à 4 cartes :
- Vous devez avoir joué votre poisson ou votre os avant que le joueur ayant attrapé une souris ou un chat ne refasse sa main.

### Fin de manche :

La manche se termine quand la pioche est épuisée et quand les joueurs n'ont plus de cartes en main. À la fin d'une manche, comptabilisez les duos chat/souris et les duos chien/chat; chaque duo rapporte un point.

# Fin de partie :

La partie se termine au bout de trois manches, le vainqueur est celui qui comptabilise le plus de points.



# Répartition des 55 cartes :

14 cartes souris, 14 cartes chat, 14 cartes chien, 4 cartes fromage, 4 cartes poisson et 4 cartes os; 1 carte tapette facultative; à vous d'en faire bon usage.

