

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.

**ESCALE À
JEUX**

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



SQUEEKY

UNE COURSE AU FROMAGE ENTRE SOURIS TURBULENTES

Un jeu de : Rosanna Leocata & Gaetano Evola

2 à 6 joueurs

Age : 6 ans et plus

Durée : 20 minutes environ

Il reste un gros morceau de fromage sur la table de la cuisine et il embaume... jusqu'à dans le trou des souris. Évidemment, alléchées, elles veulent toutes en récupérer un bout. Mais ce n'est pas si simple ; à peine les souris sont-elles sorties de leur trou que la bousculade commence et rapidement, les plus imprudentes tombent de la table.

Les souris ont des valeurs différentes, qui correspondent au chiffre inscrit sous elles. C'est pourquoi, avec habileté et un bon sens du bluff, les joueurs doivent essayer d'emmener leurs souris jusqu'au fromage... et de chiper les souris des autres joueurs. C'est la seule façon d'amasser les points et de gagner la partie.

Contenu

Un plateau

42 souris en bois (7 par joueur x 6 couleurs)

42 autocollants (6 séries numérotées de 1 à 7)

2 dés : un numéroté de 1 à 6 et un numéroté de 0 à 5

6 cartes « souris » : une par joueur, chacune de couleur différente

Une règle de jeu

Préparation

Collez les autocollants sous les souris, de manière, bien sûr, à ce que dans chaque couleur, les souris soient numérotées de 1 à 7.

Chaque joueur reçoit une famille de souris (7 souris d'une même couleur) et les place en rang dans l'ordre qu'il veut sur le plateau, sur les 7 dessins de souris de sa couleur. Vous connaissez la valeur de vos souris, que vous pouvez vérifier à tout moment au cours de la partie, mais efforcez-vous de ne pas dévoiler vos chiffres aux autres joueurs.

Chaque joueur reçoit enfin la carte souris de sa couleur et la place devant lui.

But du jeu

Essayer d'atteindre le fromage avec si possible beaucoup de ses petites souris (avant tout avec celles qui ont le plus de points), sans être attrapé par les souris des autres joueurs – et en même temps essayer d'attraper les souris des autres, pour amasser le plus possible de points.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement :

A son tour, le joueur lance les deux dés et déplace deux de ses souris du nombre équivalent de cases, toujours dans la direction des flèches. Les deux actions doivent toujours être exécutées.

Si un dé indique zéro, on n'avance qu'une souris. Si, en fin de partie, il ne vous reste qu'une souris sur le plateau, lancez quand même les deux dés et choisissez celui des deux chiffres qui vous convient le mieux.

Capturer des souris :

Tant que les souris se déplacent sur leur couleur, elles sont en sécurité. Mais dès qu'une souris atteint une case blanche, elle est en danger, car elle peut être capturée. Quand au cours d'un déplacement un joueur peut atteindre ou dépasser une souris adverse, cette dernière est capturée. Le joueur la retire du plateau, montre à tous les autres joueurs la valeur de la souris capturée, et la place sur sa carte souris (la carte souris ne sert qu'à enfermer les souris capturées). Au cours d'un même tour de jeu, il est possible de capturer plusieurs souris.

IMPORTANT :

Il peut arriver que vous soyez obligé de capturer une de vos propres souris si une autre solution est impossible ou pire (parce qu'une autre possibilité, par exemple, mettrait en danger une souris de plus forte valeur). L'infortuné rongeur se retrouve de toute façon sur votre carte souris. Dans ce cas précis, vous n'êtes pas obligé de révéler la valeur de votre souris aux autres joueurs.

Grignoter le fromage :

Lorsqu'une de vos souris a atteint le fromage (il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact avec les dés, les nombres supérieurs sont acceptés), vous pouvez grignoter un bout de fromage. Puis, montrez aux autres joueurs la valeur de cette souris et placez-la à côté de votre carte souris.

Fin de la partie – Le vainqueur

Le jeu cesse dès qu'un joueur n'a plus aucune souris sur le plateau (parce qu'elles ont atteint le fromage ou parce qu'elles ont été capturées). Si la dernière souris d'un joueur a été capturée, le joueur qui vient de capturer cette souris peut continuer à avancer sa souris vers le fromage et comptabiliser les points de sa souris avant que la partie ne cesse.

Chaque joueur compte alors ses points et celui qui en a le plus est le vainqueur.

Comptage des points :

Chaque souris marque autant de points que le chiffre indiqué sous elle.

Commencez par comptabiliser les points de toutes les souris adverses capturées, puis additionnez les points de celles de vos souris qui ont réussi à grignoter le fromage. En dernier, déduisez les points de celles de vos souris qui ont été capturées par vos adversaires. Si vous avez capturé une de vos propres souris, elle ne marque aucun point.

Exemple :

A la fin de la partie, le joueur rouge a encore 3 souris sur le plateau, sa souris 4 et sa souris 7 ont atteint le fromage et sont donc placées près de sa carte souris ; par ailleurs, il a capturé les souris bleues 3 et 4, la souris jaune 6 et la verte 1. Ses souris (rouges) 3 et 5 ont été capturées :

Le joueur rouge obtient donc 14 points ($3+4+6+1$) pour les souris capturées, plus 11 points ($4+7$) pour les souris rouges ayant atteint le fromage, soit 25 points ($14+11$), desquels il faut soustraire 8 points ($3+5$) pour les souris rouges capturées. Le joueur rouge comptabilise donc en tout 17 points ($25-8$).

Les souris qui restent sur le plateau ne comptent pas.



Winning Moves
France

© 2008 Winning Moves France.

Tous droits réservés.

Un jeu sous licence Venice Connection, Venise, Italie.