

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS

5 à 9 ans
2 à 4 joueurs

LE BUT DU JEU

Être la première souris à son arrivée, sachant qu'il y a quatre arrivées différentes (voir ci-dessous), une arrivée par joueur. Mais laquelle est la tienne ? C'est la carte «MAISON», tirée au hasard au début du jeu, qui définira ton arrivée, mais celle-ci peut changer au cours de la partie.

CONTENU

1 PLATEAU
31 CARTES «ACTION»
4 CARTES «MAISON»
1 «PANNEAU STOP»
1 CARTE «PIÈGE»
4 FIGURINES «SOURIS»
1 DÉ ET UNE RÈGLE DE JEU



CARTES «ACTION»
FACE ACTION

CARTE «ACTION»
FACE CACHÉE



CARTES «MAISON»
FACE MAISON

CARTE «MAISON»
FACE CACHÉE



PANNEAU «STOP»



CARTE «PIÈGE»



LÈS 4 FIGURINES «SOURIS»

PRÉPARATION DU JEU

1. Pose toutes les cartes «ACTION», faces cachées sur les cases vides du plateau,
2. Mélange les cartes «MAISON», et chaque joueur en tire une mais ne la montre pas,
3. Garde le panneau «STOP» et la carte «PIÈGE» à portée de main,
4. Chaque joueur choisit une couleur de «SOURIS», et place sa figurine au départ.

1 case vide

Départ



Arrivées = Maisons

Les maisons correspondent à une case, et pour y accéder, il n'est pas obligatoire de faire le chiffre exact.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence la partie. Tu lances le dé et tu avances ta souris du même nombre de cases que le nombre de points indiqués sur le dé. Tu retournes et tu poses la carte «ACTION» (face action visible) sur le plateau et maintenant tu réalises l'action indiquée sur la carte (voir tableau au verso). Cette action peut générer le mouvement d'une autre souris, et dans ce cas, dès que cette souris s'arrête sur une case, elle doit retourner et poser la carte (face action visible) sauf si celle-ci est déjà retournée et dans tous les cas elle doit réaliser immédiatement l'action demandée. Ainsi plusieurs actions vont s'enchaîner les unes après les autres et quand il n'y a plus d'actions, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé. Il peut y avoir plusieurs souris sur la même case. Quand tu lances le dé tu avances obligatoirement dans le sens du parcours, sauf si tu as dépassé ta maison.

ATTENTION ! INFORMATIONS A CONSERVER

DISTRIBUÉ PAR
ZOÉ YATÉKA CRÉATIONS
BP 80153
91241 ST-MICHEL SUR ORGE CEDEX
FRANCE

CRÉATEUR DU JEU :
JEAN-LUC RENAUD

ILLUSTRÉ PAR
PANKA PASZTOHY
WWW.PANKIMANKI.COM



Attention !
Danger d'étouffement

FABRIQUÉ
EN EUROPE
PAR
CARTAMUNDI

WWW.ZOEYATEKA.COM



Zoé Yatéka Créations
vous remercie d'avoir
acheté ce jeu et vous sou-
haite de bons moments
de détente et de rigolade.

ACTION A RÉALISER IMMÉDIATEMENT QUAND UNE SOURIS S'ARRÊTE SUR CETTE CARTE :

QUI AVANCE ?



Tu choisis une souris adverse, qui avance du nombre de cases indiquées sur la carte.

QUI RECULE ?



Tu choisis une souris adverse, qui recule du nombre de cases indiquées sur la carte.

TU AVANCES ENCORE !



Tu avances ta souris du nombre de cases indiquées sur la carte.

C'EST ELLE QUI AVANCE !



La souris dont la couleur est indiquée sur la carte avance de deux cases.

AIE ! AIE ! AIE ! UN CHAT !



Tu retournes au départ, sauf si le chat est de la même couleur que ta souris.

CHANGEMENT DE MAISON !



Tu échanges obligatoirement ta carte «MAISON» avec un autre joueur ou avec la pioche, sans la montrer.

LA CASE «FUSÉE» !



Quelle chance ! Grâce à la fusée tu rattrapes le premier, sans t'arrêter au «STOP» !

QUELLE GOURMANDE !



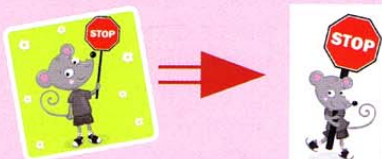
Tu vas sur la case fromage, sans t'arrêter au «STOP», pour en manger.

A TOI DE JOUER !



C'est à toi de jouer ou de rejouer !

PLACE LE «STOP» !



Tu poses ou tu déplaces le panneau «STOP» où tu veux sur une carte du parcours, sauf sur une carte «CHAT» déjà visible.

Toutes les souris sont obligées de s'arrêter au «STOP», et peuvent repartir au tour suivant. La carte en dessous du panneau «STOP», ne compte plus provisoirement.

PLACE LE «PIÈGE» !



Tu poses ou tu déplaces la carte «PIÈGE» où tu veux sur une carte du parcours, sauf sur une carte «CHAT» déjà visible.

Si ta souris est prise au «PIÈGE», tu devras réussir 3, 5 ou 6 pour en sortir. La carte sous le «PIÈGE» ne compte plus provisoirement, et tu ne peux pas déplacer le «PIÈGE» si une souris est dedans.

TON COPAIN LE «CHIEN» !



Tu prends la carte «CHIEN», et tu la gardes, c'est un bonus.

Si tu tombes plus tard sur un chat, grâce à ton copain le chien tu ne retournes pas au départ. Ce bonus n'est utilisable qu'une seule fois, et après l'avoir utilisé, tu reposes la carte «CHIEN» sur le plateau à sa place initiale.