

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



Croque Fromage

Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Concept du jeu : Manfred Ludwig

Illustration : Doris Rübel

Durée d'une partie : environ 10 minutes

Miaou... Félix le chat a les yeux ouverts. Les souris veulent chiper le précieux fromage, cependant, elles ne peuvent y parvenir que lorsque le chat détourne son attention...

Contenu du jeu :

- 4 plateaux de jeu
- 21 morceaux de fromage sans trous
- 8 morceaux de fromage avec des trous
- 1 dé chat/souris
- 1 dé fromage



But du jeu :

Quelle souris parviendra la première à rapporter 8 morceaux de fromage dans son trou ?

Préparation du jeu :

Chaque enfant prend un plateau de jeu de trous de souris.

Les **morceaux de fromage** sont placés au centre de la table. Certains comportent des trous : ceux-ci deviendront par la suite particulièrement précieux.

Placez maintenant ces morceaux sur la table de sorte

que les **trous soient cachés**.

Mélangez prudemment tous les morceaux de fromage (personne ne doit pouvoir remarquer ceux qui parmi les 29 morceaux ont des trous). Chauffez les **dés**.

Déroulement d'une partie :

Qui a les plus petites oreilles de souris ? Cet enfant peut commencer. **Lance le dé de couleur chat/souris**.

Le dé chat/souris montre :

- **Félix le chat**. Le chat te fixe bien du regard. Pour le moment, tu n'a pas l'occasion de tenter quoi que ce soit. Passe le dé au suivant.
- **Une souris**. Tu as de la chance : Félix ne fait pas attention à toi. Prend vite le **dé fromage jaune** et lance-le.

Le dé fromage montre :

- **Un morceau de fromage**. Chipec un morceau de fromage de la **table** et place-le dans ton **trou de souris**.
- **Un morceau de fromage dans un trou de souris**. Chipec un morceau de fromage du trou de souris d'un autre enfant. Si personne ne possède encore de morceau de fromage, tu ne peux malheureusement rien chiper.
- **Du blanc**. Rien ne se passe. Tu sors bredouille.

Lorsqu'un enfant tente sa chance avec le dé fromage, **les autres enfants continuent à lancer le dé chat/souris chacun à leur tour.** Ensuite, chaque fois qu'un enfant obtient une souris sur le dé, il prend rapidement le dé fromage.

Attention : on lance le **dé fromage plusieurs fois à la suite !** Et ceci aussi longtemps qu'un autre enfant obtienne le symbole d'une souris en lançant le dé chat/souris. Il doit alors se saisir immédiatement du dé fromage.

Conseil : As-tu déjà un des précieux morceaux de fromage à trous dans ton propre trou ? Fais attention à ce qu'il reste bien caché dans celui-ci, car les autres souris chipent volontiers ce type de fromage...

Fin de partie :

La partie se termine...

... dès qu'un enfant a rapporté **huit morceaux** de fromage,
... ou lorsqu'il **n'y a plus de morceaux de fromage** au centre de la table.

Comptez maintenant les morceaux de fromage qui se trouvent dans les trous. Examinez bien les morceaux afin de ne pas oublier ceux qui valent plus.

En effet :

Chaque **morceau normal** vaut un point.

Chaque **morceau comportant des trous** vaut deux points.

Quelle souris a le **plus de points** ?

Cette dernière gagne la partie.