

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).

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

**ESCALE À JEUX**



CHEESE PARTY

2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans
Un jeu de réflexes de Max Gerchambeau

Matériel

1 dé multicolore
6 souris de différentes couleurs
6 gobelets Chat
1 plateau représentant un fromage
30 jetons

But du jeu

A chaque tour de jeu, un joueur sera souris et tous les autres seront des chats. Le but du jeu est d'attraper les souris des autres joueurs et bien sûr d'éviter à ses propres souris d'être capturées.

Préparation :

Le plateau « fromage » est disposé au centre de la table.

A 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit deux souris.

A 4, 5 ou 6 joueurs, chaque joueur n'a qu'une seule souris.

A 2, 4 et 5 joueurs, les souris non utilisées sont écartées du jeu.

Le dé peut indiquer une couleur non attribuée, auquel cas il n'y a pas d'action de jeu, c'est un coup nul. Les joueurs placent devant eux leurs souris grignotant le fromage, prêts à les tirer par la queue. Chaque joueur reçoit un gobelet « chat », qu'il dispose devant lui, prêt à attraper les petites souris, et 1 jeton.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, prend son gobelet dans lequel il met le dé, l'agite, le retourne sur la table puis le soulève pour faire apparaître la face du dé qui détermine l'action de jeu.

Chaque joueur est à la fois « souris » ou « chat ». La couleur en jeu indique qui doit tirer sur la queue de sa souris pour lui éviter de se faire attraper par les autres joueurs à l'aide de leurs gobelets « chat ».

Si le joueur évite à sa souris de se faire capturer, il reçoit un jeton du pot.

Si un joueur réussit à capturer la souris avec son gobelet, il reçoit un jeton du joueur concerné.

Si ce joueur n'en possède pas, il le reçoit du pot.

Pénalités

Devra rendre un jeton au pot (s'il en possède, bien sûr), le joueur qui aura tiré la queue d'une souris dont la couleur n'est pas celle indiquée par le dé, ou qui aura capturé avec son gobelet une souris qui ne correspond pas à la couleur recherchée.

Fin et gain de la partie.

A 2 ou 3 joueurs, le premier joueur qui obtient 10 jetons est le gagnant.

A 4 joueurs et plus, le premier joueur qui obtient 7 jetons est le gagnant.