

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Le jeu qui rigole!



D'après l'univers de **Ramadier & Bourgeau**

De 3 à 103 ans  
De 2 à 4 joueurs

## Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu (9 pièces de puzzle à assembler)
- 4 pions « Souris »
- 1 dé
- 50 cartes « Défi »

## But du jeu :

Être le premier à atteindre la case « Souris » au centre du plateau en réalisant les défis lancés en cours de partie.



## Préparation du jeu :

Assemblez les 9 pièces du plateau. Faites 5 tas de cartes, 1 par couleur, face visage (sans texte) visible.



## Déroulement du jeu :

Les joueurs placent leur pion sur la case « Départ ». Chaque joueur lance le dé. Le premier qui tombe sur la face « Souris » commence. Sinon, c'est celui qui rit le plus fort qui commence. Le premier joueur lance le dé.



- Si le dé tombe sur une face « Couleur », le joueur avance son pion jusqu'à la case de la couleur indiquée par le dé. Il pioche alors la carte de la couleur correspondante et réalise l'action demandée. Si le défi est relevé, le joueur reste sur sa case et attend le tour suivant pour relancer le dé. Sinon, il recule de 2 cases.



- Si le dé tombe sur la face « Souris », le joueur avance son pion jusqu'à la prochaine case « Souris » et réalise l'action demandée.



**Souris sur une patte :** fais le tour de la pièce à cloche-pied ou passe ton tour !



**Souris qui fait un clin d'œil :** tout le monde fait un clin d'œil.



**Souris qui rigole :** tout le monde se regarde et se marre !



**Souris à la queue leu leu :** tout le monde se place à la queue leu leu ! C'est parti pour faire un tour de la pièce en avançant comme une chenille !



**Souris qui tire la langue :** faites tous une belle grimace !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si 2 joueurs se retrouvent sur la même case, ils se font des grimaces pour se faire rire. Le premier qui parvient à faire rire l'autre gagne le droit de rejouer !

### Fin de la partie :

Le premier à atteindre la case « Souris » au centre du plateau a gagné ! Le joueur doit tomber une dernière fois sur la face « Souris » du dé pour se rendre sur la case finale et remporter la partie !

**Retrouvez les albums de Cédric Ramadier  
et Vincent Bourgeau à l'école des loisirs :**

Dans chaque titre de la collection, le livre est confronté à une nouvelle situation ou une nouvelle émotion. Heureusement, son amie la souris est toujours là pour l'aider, lui poser les bonnes questions et lui proposer des solutions.



**Retrouvez tous les jeux de Cédric Ramadier  
et Vincent Bourgeau à l'école des loisirs :**



Retrouvez dans la même collection :

Pour les tout-petits



À partir de 4 ans



À partir de 6 ans



À partir de 7 ans

