

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**



LE CLUB DE MICKEY MOUSE

Qui est le chef du club dont tout le monde veut faire partie? M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E!

Lorsque vous disputez une partie du jeu du Club de Mickey Mouse, il ne faut pas avoir peur de chanter d'une voix forte et bien nette. Vous essaierez d'être le premier joueur qui gagnera onze cartes portant des lettres vous permettant d'écrire M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

EQUIPEMENT

Un jeu de cartes — Un plateau de jeu — 11 jetons.

PREPARATION

1. Battez les cartes et placez le jeu de cartes face en dessous au centre du plateau de jeu.
2. Assurez-vous que les onglets ronds ont été enlevés des onze trous disposés autour du plateau.
3. Placez un jeton dans chacun des 11 trous.
4. Choisissez le joueur qui commencera la partie.

LA PARTIE

1. **Le premier joueur tire la carte du dessus et annonce en chantant SEULEMENT les lettres qui sont indiquées à la partie supérieure de la carte.** La dernière lettre chantée est également la lettre qui apparaît sur les oreilles de la souris. Il faut toujours annoncer la carte en chantant sur l'air du thème musical du Club de Mickey Mouse.
2. **Une fois que la dernière lettre située à la partie supérieure de la carte a été chantée,** le chanteur s'arrête et à **L'EXCEPTION** du chanteur, tous les joueurs essaient de s'emparer du jeton correspondant à la dernière lettre chantée et qui se trouve dans son trou sur le plateau de jeu.
3. **Le premier joueur qui arrive à s'emparer du jeton gagne la carte** qu'il place en face de lui, face sur le dessus. Ce joueur devient alors le chanteur pour le tour suivant.
EXEMPLE: Un joueur tire une carte et chante M-I-C. Tous les autres joueurs essaient de s'emparer du jeton sur la lettre "C". Le joueur qui enlève le jeton du "C" prend la carte M-I-C et la place devant lui, face sur le dessus. Ce joueur a gagné la lettre "C" (parce que sur sa carte, elle apparaît sur les oreilles de la souris). Il tire alors la carte qui se trouve sur le dessus du paquet de cartes et commence le tour suivant.
4. **Les joueurs ne doivent essayer de s'emparer QUE du jeton qui correspond à la lettre dont ils ont besoin pour former le nom M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.**
5. **Si "M" ou "E" est la lettre finale chantée et si elle fait partie du nom "MICKEY" sur le plateau de jeu, le jeton doit être pris du "M" ou du "E" dans le nom "MICKEY" sur le plateau de jeu et NON PAS du "M" ou du "E" contenu dans le mot "MOUSE".**
6. **Si un joueur enlève le jeton d'une lettre qu'il possède déjà OU s'il enlève le jeton de la mauvaise lettre, il doit chanter la carte au tour suivant et il perd automatiquement la lettre qu'il vient de gagner.**
7. **La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné une collection de cartes qui lui permet d'écrire M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.**

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu. Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.