

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



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.

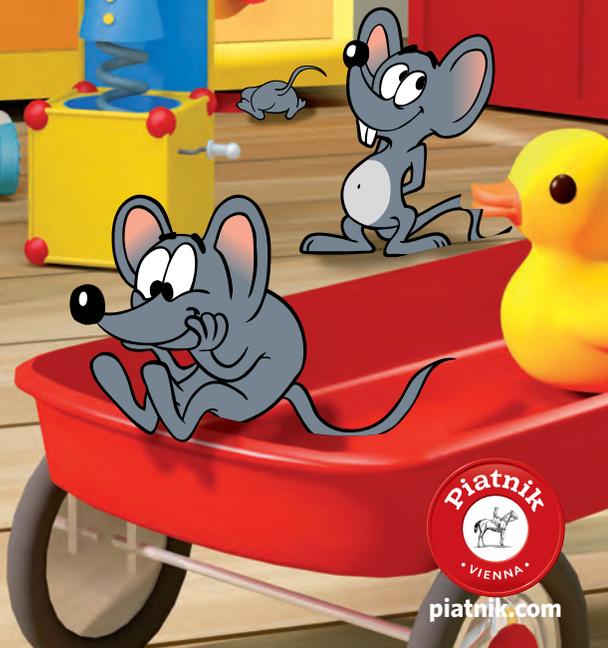


**ESCALE À  
JEUX**

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



# Mouse in the House



piatnik.com

# Mouse in the House

Sauras-tu trouver la souris ?  
pour 2 à 4 joueurs dès 3 ans

jeu Piatnik n° 713392  
© 2017 Piatnik, Vienne

F

**Z**ut alors ! Une petite souris coquine s'est fauflée dans la maison et s'est bien cachée. Elle est peut-être sous le bureau ? Ou alors elle s'est cachée derrière le cadre sur la bibliothèque ? Qui se souviendra des endroits déjà inspectés et sera le premier à déceler sa cachette ? Dès que le trou où se cache la souris a été trouvé, on entend un petit couinement.

## Contenu :

1 plateau de jeu en trois dimensions avec des trous de souris et un coussin couineur, 1 tige, 1 dé comportant les chiffres 1 à 3, 1 règle du jeu

## But du jeu :

Le but du jeu est de trouver en premier le trou où la petite souris coquine s'est cachée dans la maison en utilisant la tige.

## Préparation :

-  Posez la partie inférieure de la boîte, où se trouve le plateau de jeu en trois dimensions avec le coussin couineur, au milieu d'une table.
-  La partie supérieure du plateau de jeu comporte deux casiers à ouvrir dans lesquels se trouvent la tige et le dé. Ces deux casiers sont juxtaposés au bord du plateau de jeu, près de la porte ouverte. Sortez la tige et le dé des casiers et posez-le à côté du plateau de jeu.
-  C'est au plus jeune joueur de commencer en prenant la partie inférieure de la boîte et en l'agitant bien pour que le coussin couineur se déplace dans le plateau de jeu. Ensuite, il remet la partie inférieure de la boîte à sa place, au milieu de la table. Maintenant, les joueurs peuvent commencer à chercher la petite souris coquine

## Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lance le dé lorsque c'est à ton tour de jouer. Le chiffre sur le dé indique le nombre de tentatives dont tu disposes (une, deux ou trois) pour inspecter les trous de souris avec la tige afin de trouver la souris. Pour cela, enfonce la tige dans le trou que tu as choisi. Si tu n'entends PAS de couinement, tu n'as pas eu de chance et tu n'as pas trouvé le trou où s'est cachée la souris. Si tu as obtenu un 2 ou un 3 en lançant le dé, tu as encore une, voire deux tentatives supplémentaires pour trouver la souris. Si, malgré tout, tu ne l'as pas trouvée, c'est au joueur suivant de jouer et de lancer le dé pour tenter sa chance. Par contre, si tu entends un couinement, cela veut dire que tu as trouvé la souris !

## Comment gagner :

La partie est terminée dès qu'un des joueurs a trouvé la souris dans la maison. Ce joueur gagne la partie.

*Remarque :* si vous voulez jouer encore une partie, prenez la partie inférieure de la boîte et agitez-la pour que le coussin couineur change de place ! Le jeu reste ainsi intéressant, car la souris ne se cache jamais dans le même trou deux fois de suite.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos du jeu « Mouse in the House », merci de contacter : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien ou [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Contient des petits éléments susceptibles d'être avalés.  
Risque d'asphyxie ! Veuillez conserver l'adresse.

Likez-nous sur  
[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[piatnik.com](https://www.piatnik.com)

# PIF ET HERCULE

Une véritable partie de cache-cache

**2-4 joueurs**

## CONTENU DU COFFRET

Plateau de jeu  
1 pion "Pif"  
10 jetons "Hercule"  
1 "miauteur"  
1 dé  
1 feuille d'adhésifs

## BUT DU JEU

Trouver Hercule et gagner trois jetons "Hercule".

## REMARQUE

Hercule se manifeste par un petit miaulement lorsque Pif le trouve.

## PREPARATION

Placer les adhésifs sur la face lisse des jetons "Hercule" et s'assurer que tous les trous de la planche de jeu soient dégagés.

## LE JEU

1. Placer le pion "Pif", les jetons "Hercule" et le dé à côté du jeu et glisser le "miauteur" sous le plateau de jeu.
2. Le joueur qui commence à jouer secoue bien la boîte en la maintenant à l'endroit puis la place au milieu des joueurs.

3. Le second joueur (situé à la gauche du premier) jette le dé et essaie de trouver Hercule autant de fois que le dé l'indique.

Exemple: le dé indique "2"; le joueur prend le pion "Pif" et insère la base dans deux des cachettes de son choix :

– il trouve Hercule: celui-ci laisse entendre un petit miaulement. Le joueur gagne un jeton "Hercule". Ensuite il doit secouer de nouveau la boîte puis la replacer au milieu des joueurs, et c'est alors au joueur qui se trouve à sa gauche de jouer.

– il ne trouve pas Hercule: il donne le pion "Pif" au joueur situé à sa gauche, qui à son tour jette le dé puis tente de trouver Hercule autant de fois que le dé l'indique, et ainsi de suite.....

## LE GAGNANT

Le joueur qui possède le premier trois jetons "Hercule" gagne la partie.

**En France:**

MB France,  
Service Contrôle Qualité,  
BP13,  
73370 Le Bourget du Lac.

**En Belgique:**

MB Belgium S.A.,  
Avenue Louise, 386,  
1050 Bruxelles.