

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



Découvrez
la règle en vidéo :



[www.gigamic-adds.com/
game/maison-des-souris](http://www.gigamic-adds.com/game/maison-des-souris)

La Maison des SOURIS

Élodie Clément & Théo Rivière

Jonathan Aucomte

5-9
ans

2
6

20 min

Une famille de souris a installé sa maison dans le grenier. Pour l'aménager, elles vous ont dérobé de petits objets du quotidien. Une boîte de sardines devient une superbe baignoire. Et cette bobine de fil ? C'est un guéridon parfait ! Profitant de leur absence, vous décidez de jeter un coup d'œil à leur foyer. À quoi ressemble-t-il ? Et surtout, où sont passés les boutons, les pions de jeux, les clefs et tous les autres objets qu'elles vous ont chapardés ?

Contenu



1 boîte Maison



1 plateau Sol
(inclut les murs et éléments 3D)



2 plateaux Questions recto verso



1 pion Souris



1 pion Panier

10 disques Objet en bois



14 jetons Réponse
recto verso

14 jetons Question



10 jetons Objet



4 jetons Pièce



1 lampe
de poche

Principe et but du jeu

La Maison des Souris est un jeu d'observation coopératif. Les joueurs ont 30 secondes pour regarder par les fenêtres de la maison des souris et repérer où sont les objets chapardés. Quand la lumière s'éteint, il faut être capable de répondre aux questions posées par le jeu. Les joueurs gagnent tous ensemble s'ils arrivent à marquer 12 points ou plus au bout de quatre manches.

Les Objets

Les Souris ont emprunté de nombreux Objets aux formes et aux couleurs variées. Chaque Objet existe en deux versions, représentées au recto et au verso des disques en bois. La couleur du contour indique le niveau de difficulté (voir p. 2).



Mise en place

Pour une première partie, suivre les indications du feuillet « Montage de la maison » ou regarder la vidéo d'explication dont l'adresse se trouve sur le feuillet.

Par la suite, pas besoin de démonter les murs et les éléments, le plateau peut être rangé tel quel dans la boîte.



1 Sortir le plateau Sol, les disques Objet en bois, les jetons et la lampe de poche.

2 Placer l'un des plateaux Questions sur la table, en fonction de la difficulté souhaitée (voir ci-dessous) et prendre les disques Objets en bois correspondants (les autres sont mis de côté).

3 Placer le pion Souris (a) sur la première case de la piste de manches et le pion Panier (b) sur la première case de la piste de score.

4 Prendre les jetons Objet correspondant au niveau de difficulté choisi et les mélanger, face représentant l'objet cachée. Faire de même avec les 4 jetons Pièce. Placer les jetons Réponse près du plateau Questions.

5 Poser le plateau Sol par-dessus la cale plastique en plaçant l'encoche au coin de la Salle de Bain sur l'encoche de la cale plastique. Placez ensuite le fond de la boîte représentant le toit de la maison sur le plateau.

Note : le lierre et l'échelle vous indiquent dans quel sens placer le toit.

Difficulté

Il existe 4 niveaux de difficulté. Chaque niveau propose des questions de plus en plus précises et difficiles, associées à un nombre d'Objets croissant.

Avant chaque début de partie, il convient de déterminer la difficulté choisie et de remettre dans la cale les jetons et les disques des objets non utilisés.

Au niveau Facile, il faut utiliser les jetons et disques en bois à contour vert uniquement ; au niveau Intermédiaire, les jetons et disques en bois à contour vert et à contour orange. Au niveau Difficile et Très difficile, tous les jetons et disques en bois sont utilisés (contour vert, orange et rouge).

Difficulté des plateaux et rappel des jetons et disques en bois utilisés

FACILE	INTERMÉDIAIRE	DIFFICILE	TRÈS DIFFICILE
Plateau 1	Plateau 2	Plateau 3	Plateau 4

Exemple : si les joueurs souhaitent faire une partie en mode Intermédiaire, ils prennent le plateau 2 ainsi que les jetons et disques à contour vert et à contour orange. Ils n'utiliseront pas les autres plateaux ni les jetons et les disques à contour rouge.

La maison

Chaque pièce de la maison est représentée par une couleur et un objet :



SALLE DE BAIN



CUISINE



SALON



CHAMBRE

Déroulement de la partie

La partie se déroule en quatre manches, comprenant à chaque fois les étapes suivantes :

1. Préparation

2. Observation

3. Réponses

Préparation

Les disques Objet en bois sont glissés dans le trou du toit de la maison, puis les joueurs remuent celle-ci à tour de rôle, afin de répartir les Objets dans la Maison.

Attention : pour ne pas abîmer le jeu, il est important de secouer la boîte latéralement en la gardant posée sur la table, sans la soulever.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, un joueur place la lampe sur le trou du toit puis l'allume.

Observation

Une fois la lampe allumée, les joueurs regardent à travers les fenêtres pour observer l'intérieur de la maison et retrouver les Objets. Dans quelle pièce sont-ils ? Sur quelle face ? Il faut tout mémoriser pour répondre aux questions une fois l'observation terminée. Au bout de 30 secondes, la lampe s'éteint et les joueurs doivent arrêter de regarder dans la maison.

Astuce : il est tout à fait autorisé de tourner autour de la Maison, afin de l'observer sous tous les angles. En revanche, il est interdit de la bouger afin d'éviter que les disques ne changent de pièce.

Les joueurs peuvent se parler pour échanger leurs informations.

Réponses

Les joueurs placent alors des jetons Question sur le plateau Questions :



- un jeton Pièce sur chaque emplacement  ;
- un jeton Objet sur chaque emplacement  .

Les jetons sont retournés sur la face Objet ou Pièce. Tous ensemble, les joueurs se concertent afin de répondre à chaque question, à l'aide des jetons Réponse.



Exemple : la question est « Est-ce que la Clef se trouve dans la Salle de bain ? ». Théo se souvient de l'avoir vue dans la Chambre. Après avoir demandé confirmation à Élodie, il place un jeton « Non » sur la question.

Questions A et B

Pour indiquer une réponse positive, les joueurs placent un jeton Réponse sur la face .

Pour indiquer une réponse négative, les joueurs placent un jeton Réponse sur la face .

Questions C, D, E et F

Les joueurs placent un jeton Réponse  pour chaque Pièce ou Objet concerné.

Description des questions

A



Cet Objet se trouve-t-il dans cette Pièce ?

B



Est-ce que ces Objets sont dans la même pièce ?

C



Dans quelle pièce se trouve cet Objet ?

D



Quels sont les objets présents dans cette Pièce de la maison ?

E



Quels sont les objets présents dans cette Pièce de la maison et sur quelle face sont-ils ?

F



Sur quelle face se trouve cet Objet ?

Lorsque les joueurs ont répondu à toutes les questions, ils retirent le toit de la Maison et vérifient les réponses.
Pour chaque bonne réponse, le pion Panier avance d'une case.

Les questions à choix multiple n'apportent de point que si la réponse est complètement juste.



Exemple : le Bouton et le Bonbon se trouvent bien dans la Chambre. Malheureusement, les joueurs ont oublié la Bague ! Ils ne marquent donc pas de point pour cette question.



Précision

Un jeton à cheval entre deux pièces est comptabilisé dans les deux.



Exemple : le Timbre est au milieu de la porte. Il est donc à la fois dans la Salle de bain ET dans le Salon.

La manche est terminée. Les joueurs retirent tous les disques Objet de la Maison puis referment celle-ci. Le pion Souris avance d'une case, les jetons Question et Réponse sont retirés du plateau Questions et une nouvelle manche commence.

À la fin de la 4^e manche, les Souris rentrent chez elles et le jeu prend fin.



Fin de partie

À la fin de la 4^e manche, les joueurs comparent leur score avec le tableau ci-dessous :

16 points	<i>Félicitations, vous êtes vraiment des experts !</i>
Entre 12 et 15	<i>C'est gagné ! Vous connaissez la maison des souris comme votre poche !</i>
Entre 8 et 11	<i>Vous touchez au but !</i>
Entre 4 et 7	<i>C'est un bon début mais les souris ont encore trop de secrets pour vous !</i>
Moins de 4	<i>Et si vous recommenciez une partie pour voir si vous pouvez faire mieux ?</i>

Variante

Pour les plus jeunes, il est possible de jouer en plaçant et en retournant les jetons Question avant le début de chaque manche, afin qu'ils sachent à quelles questions ils devront répondre.

Auteurs : Élodie Clément & Théo Rivière
Illustrations : Jonathan Aucomte

Élodie & Théo dédient ce jeu à Olivia, Madeline et Gaspard.
Merci à toute l'équipe de Gigamic pour son travail, une pensée pour Benoit qui a cru au projet et pour Delphine qui a fait un travail extraordinaire.
Merci à Jonathan, on a hâte que tu joues en famille.
Enfin, merci à vous qui lisez ces règles, vous êtes chouettes, bonnes parties.

L'équipe Gigamic remercie chaleureusement tous les enfants du Centre socio-culturel Audrey Bartier pour leurs tests et leurs avis enthousiastes.

Retrouvez l'univers de la Maison des Souris et la règle en vidéo sur :
www.gigamic-adds.com/game/maison-des-souris



Données et adresse à conserver. 04-2020

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



® & © 2020 Gigamic



ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
Tel: (33) 0 321 333 737
www.gigamic.com