

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

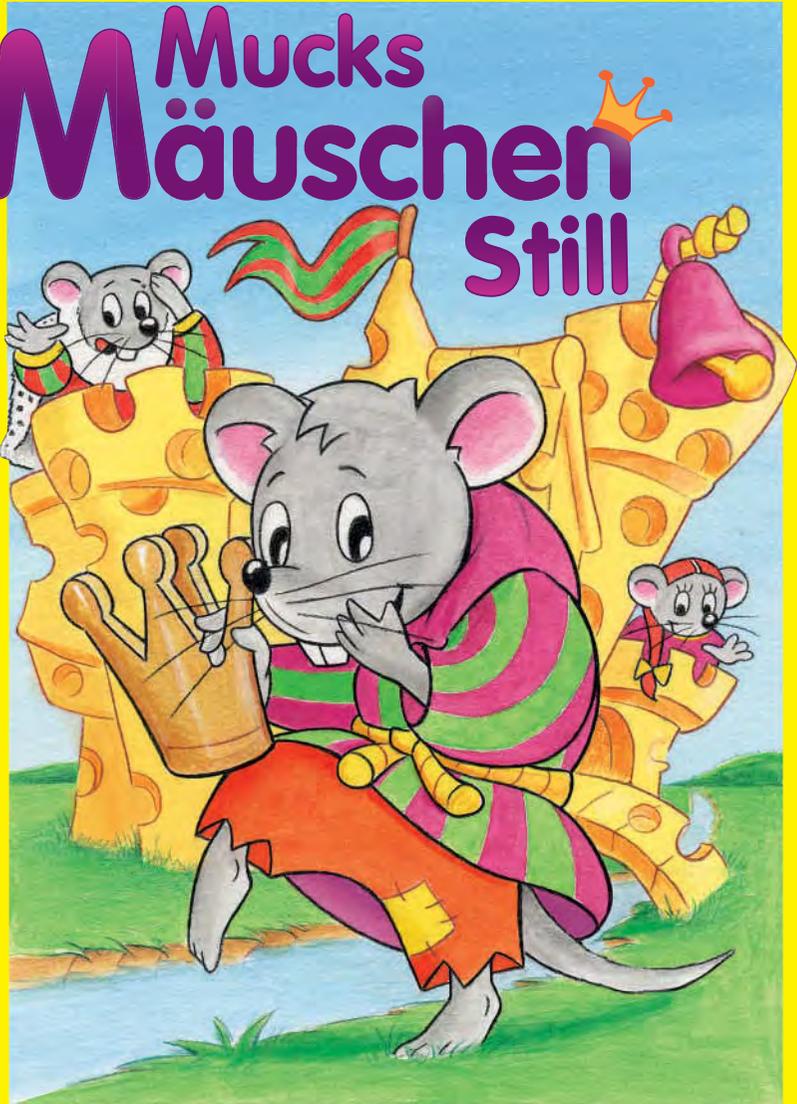
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Mucks Mäuschen Still



Quiet as a Mouse • Chut ! • Muisstil  
A la chita callando • Zitto zitto, quatto quatto!

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Chut !

Un jeu d'adresse à jouer tout en silence, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Reinhard Staupe  
**Illustration :** Andreas von Frajer  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

À pas feutrés, le souriceau Silvio se faufile dans le château en fromage pour voler un morceau du fromage royal. Il doit être très silencieux pour ne pas réveiller les gardiens endormis. Mais ceux-ci ont installé un système d'alarme raffiné : dès que Silvio bouge un peu trop fort, les clochettes retentissent et les gardiens retiennent l'intrus. Alors, prudence et silence !

## Contenu du jeu

- 1 château-fromage (en quatre parties)
- 2 clochettes d'alarme
- 2 dés multicolores
- 16 bâtonnets en bois
- 1 règle du jeu



*enfoncer le plus de bâtonnets possible*

*assembler le château-fromage, fixer les clochettes d'alarme*

*distribuer les bâtonnets en bois, préparer les dés*

*lancer les deux dés*

*enfoncer le bâtonnet dans le château suivant la couleur des dés*

## Idée

Les joueurs essaient d'enfoncer leurs bâtonnets en bois prudemment à travers les trous du château-fromage. Pendant cela, les autres joueurs doivent garder le silence et être attentifs, car si un joueur a trop de force, les clochettes d'alarme se font entendre et le tour s'achève. Seul celui qui enfonce un bâtonnet en bois dans le château-fromage sans faire de bruit a le droit de le laisser dedans. Le but du jeu est d'avoir le plus de bâtonnets possible dans le château à la fin de la partie.

## Préparatifs

Assembler le château-fromage comme illustré. Emboîter les quatre parties les unes dans les autres. Ensuite, fixer une clochette d'alarme sur deux côtés du château. Poser le château au milieu de la table.

Voilà à quoi ressemble le château une fois assemblé :



Distribuer les bâtonnets en bois en quantité égale entre les joueurs et les poser devant soi. S'il y a trois joueurs, il y a un bâtonnet en trop. Le remettre dans la boîte. Préparer les deux dés multicolores.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux se faufiler sans faire de bruit a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les deux dés multicolores.

Essaye d'enfoncer un de tes bâtonnets tout doucement dans le château-fromage sans faire retentir de clochette d'alarme. Les couleurs des dés indiquent à travers quels trous tu dois enfoncer le bâtonnet.

### Exemple :

Simon a obtenu un point rouge et un point jaune avec les dés. Il faut alors qu'il enfonce un bâtonnet à travers un trou rouge et un trou jaune du château-fromage. Il décide lui-même par quelle couleur il commence.

### Est-ce qu'une clochette retentit pendant ton essai ?

- **Non ?**  
Super bien joué ! Tu laisses ton bâtonnet dans le château.
- **Oui ?**  
Si un des joueurs entend une clochette, il annonce « Alarme ». Les gardiens sont alors réveillés et le joueur doit retirer son bâtonnet du château et le poser devant lui.

C'est ensuite au joueur suivant de tenter sa chance.

### Règles importantes à suivre :

- Pendant un tour, il faut que **le plus grand** calme règne dans la pièce, car parfois les clochettes d'alarme sont à peine perceptibles !
- Le joueur a le droit d'utiliser les deux mains, mais ne doit toucher que le bâtonnet en bois. Il ne doit toucher ni le château ni les clochettes d'alarme.
- Les joueurs ne doivent pas toucher la table sinon ils feraient sonner les clochettes !
- Si une combinaison de couleurs indiquée par les dés n'est plus disponible, le joueur n'a pas de chance et ne peut pas poser de bâtonnet pendant ce tour.
- Si, pendant la tentative d'un joueur, un bâtonnet d'un autre joueur tombe, il est retiré du jeu et le tour est aussitôt terminé.

### Fin de la partie

La partie se termine lorsque le douzième bâtonnet de bois a été enfoncé dans le château. Chacun compte alors les bâtonnets qu'il lui reste. Le joueur qui aura le moins de bâtonnets devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

La partie se termine également lorsqu'un joueur a réussi à enfoncer son dernier bâtonnet dans le château. Ce joueur gagne la partie.

*pas d'alarme =  
le bâtonnet reste dans  
le château-fromage*

*alarme =  
un joueur donne l'alarme ;  
le bâtonnet est retiré*

*joueur suivant*



## L'auteur



**Reinhard Staupe** est né en 1968 à Kassel. En 1995, il interrompit ses études d'enseignant dans le primaire pour se consacrer au métier d'inventeur de jeux. Depuis, environ une centaine de ses jeux ont été publiés dans le monde entier. Reinhard Staupe vit et travaille dans la Lüneburger Heide ainsi que dans sa ville natale de Kassel. *Chut !* est le premier jeu qu'il a créé pour HABA.

FRANÇAIS

## L'illustrateur



**Andreas von Frajer** est né en 1971 à Duderstadt et a fait des études de Design en communication et d'illustration à l'IUT de Design + Média de Hanovre. Il est le créateur, l'auteur et l'illustrateur de nombreux personnages, d'histoires et d'images qu'il a créés pour des éditeurs de livres pour enfants et de jeux ainsi que pour des entreprises. Actuellement, Andreas von Frajer vit à Isernhagen avec son épouse Nina et ses fils Moritz et Henry.