

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)



# La souricière - Mausefalle

Un jeu de Ingeborg Ahrenkiel pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans  
Édité par Bookmark Verlag et Ravensburger  
Traduction française par François Haffner

## Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit une souris et la place sur sa case dans la maison de départ.  
Le plus jeune joueur joue en premier.

## Déroulement du jeu

1. Le joueur actif lance le dé et avance sa souris d'autant de cases que la valeur du dé.
2. Si sa souris doit normalement arriver sur une case occupée par un autre joueur, elle s'arrête alors sur la case précédente.
3. Si sa souris s'arrête sur un trou, elle tombe dans la salle qui est reliée à ce trou. À partir du prochain tour il faudra essayer d'en sortir. Pour cela Le joueur lance le dé et en fonction du résultat, une des options suivantes se produit :

*Dé Action*

**6** Le joueur suit la flèche VERTE et place sa souris sur la case indiquée dont elle repartira au prochain tour.

**3** Le joueur place sa souris sur le trou par lequel elle est tombée et dont elle repartira au prochain tour.

**2, 4, 5** Le joueur suit la flèche ROUGE et place sa souris sur la case indiquée dont elle repartira au prochain tour.

**1** Le joueur perd son tour. Il essaiera de sortir à nouveau au prochain tour.

4. Note du traducteur : cette règle 4 est spécifique à la version Ravensburger. Dans la version Bookmark, la souricière est une case comme les autres et on ne tient pas compte de cette règle 4.  
Si une souris s'arrête sur la case qui tombe dans la souricière, ou si elle sort de la dernière salle par la flèche rouge, alors, elle tombe dans la souricière. Le joueur perd deux tours. Au troisième tour, il place la souris sur la case d'entrée de la souricière.
5. Pour atteindre la dernière case où se trouve le fromage, il faut obtenir le compte exact au dé. Sinon, rebondit et on recule du surplus de la valeur du dé.
6. Le premier joueur à atteindre la case avec le morceau de fromage gagne la partie.

## Variantes

Pour un jeu plus rapide, vous pouvez ignorer la règle numéro 5. Il n'est alors pas nécessaire de faire le nombre exact avec le dé pour arriver au fromage.

Vous pouvez également modifier la règle numéro 2 et déplacer la souris sur la case libre suivante après l'adversaire, quand une case est occupée.