

La souricière

Déroulement de la partie :

Chaque joueur reçoit une souris qu'il pose sur la grille de départ. Le plus jeune commence. On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

On avance sur les cases, en fonction du nombre de points amenés par le dé .

Trou de souris

On arrive, au cours de la partie, sur une case qui conduit à une galerie de souris, dans laquelle on doit se glisser.

Avantages : on ne peut pas être expulsé du trou de souris, et avec un peu de chance, partant de là, on arrive même plus rapidement au but final.

Comment la souris peut-elle s'extraire de son trou?

Ici, intervient à nouveau le dé .

Si le joueur amène un 3, il continue la partie en partant de la case représentant le trou dans lequel il est tombé.

S'il amène un 6, il continue sa route en empruntant le raccourci, (flèche verte).

S'il amène un 2, un 4, ou un 5, il doit prendre le détour, (flèche rouge).

S'il amène un 1, le joueur doit laisser passer un tour, mais seulement s'il se trouve dans le trou de la souris.

Souricière

Celui qui tombe dans la souricière installée en fin de parcours, laissera passer 2 tours sans jouer.

Fin de la partie :

Sera déclarée vainqueur, la souris qui la première entrera dans le fromage, après avoir obtenu le nombre exact de points qui la séparait de la case finale .

Exemple : Si un joueur se trouve à proximité du but, par exemple à 4 cases, et qu'il amène un 6, il ne devra pas bouger avant d'avoir obtenu le nombre 4, ou inférieur à 4.

Jeu de l'oie :

Chaque joueur fait avancer son oie du nombre indiqué par le dé .

S'il tombe sur une case avec une oie il obéit à la flèche .

Le premier qui arrive à la case 63 a gagné .