

Jeu Habermaass N° 4361

# Les souris se mettent à table

Une course de souris pour 2 - 4 enfants à partir de 4 ans.

**Durée de la partie:** environ 15 minutes

**Auteur du jeu:** Heinz Meister

**Graphisme:** Haralds Klavinus

C'est la fête chez les souris: elles sont seules dans le cellier avec un grand fromage tout en haut d'une étagère.

## Contenu de la boîte:

- 1 plateau de jeu
- 4 souris
- 5 morceaux de fromage
- 6 plaquettes de couleur
- 1 dé de couleur

## But du jeu:

Quelle souris sera la première à avoir descendu 2 morceaux de fromage de l'étagère?

## Préparation du jeu:

Chaque enfant reçoit une souris et la pose sur la case "départ", directement en dessous de l'étagère.

Les 6 plaquettes de couleur et le dé sont mis à côté du plateau de jeu.

Les morceaux de fromage sont posés sur l'assiette de l'étagère supérieure.

## Déroulement de la partie:

Le premier enfant à jouer lance le dé autant de fois qu'il le veut,

**Souris sur la case "départ"**

**Fromage sur les assiettes**

afin de rassembler un maximum de plaquettes de couleur. Le joueur peut faire avancer sa souris en fonction du nombre de plaquettes rassemblées. Mais attention: si une couleur est lancée une seconde fois, la souris ne peut plus avancer et elle doit même reculer.

**Lancer le dé →  
prendre  
plaquette**

L'enfant le plus jeune commence la partie. Il lance le dé et prend ensuite une plaquette de la couleur indiquée par le dé.

Ensuite il existe 2 possibilités pour continuer la partie:

**Avancer avec la  
souris et  
remettre la  
plaquette**

1. Le joueur ne continue pas à lancer le dé. La souris monte d'une étagère et le joueur remet la plaquette de couleur en place.

**Sur chaque étagère peuvent se trouver plusieurs souris.**

C'est le prochain enfant (dans le sens des aiguilles d'une montre), qui reçoit le dé.

**Relancer le dé →  
prendre  
plaquette**

2. Le joueur continue à lancer le dé. Il peut le lancer deux, trois, voir jusqu'à six fois. A chaque fois on prend la plaquette de couleur correspondante et l'enfant peut à nouveau décider s'il veut continuer à lancer le dé.

Après chaque fois il y a donc à nouveau deux possibilités de continuer la partie:

**Remettre pla-  
quette, avancer  
la souris**

1. Si l'enfant décide de ne pas continuer à lancer le dé il avance sa souris d'une case par plaquette et remet les plaquettes en place. Ensuite c'est au prochain joueur de jouer. (Exemple A)

2. Si l'enfant décide de continuer à lancer le dé, il risque éventuellement que sa souris redescende l'étagère d'une ou de plusieurs cases. (Exemple B)

**Rejouer la même  
couleur → remet-  
tre plaquette,  
reculer souris**

Si un enfant lance la même couleur une seconde fois, il remet cette plaquette à sa place. S'il lui reste encore d'autres plaquettes, sa souris doit alors reculer:

**Règle du jeu à  
partir de 4 ans  
Règle du jeu à  
partir de 5 ans**

Les enfants plus jeunes descendent leur souris d'une étagère.

Les enfants plus grands remettent d'abord la plaquette qu'ils ont jouée une deuxième fois. Ensuite, ils doivent reculer leur

souris d'autant d'étagères qu'ils ont de plaquettes.

Une souris peut reculer au maximum jusqu'à la deuxième case derrière la case " départ " .

#### **Exemple A:**

Si un enfant lance à la suite la couleur rouge, violette et jaune, il peut décider ensuite de s'arrêter de lancer le dé. Il avance alors sa souris de trois cases et remet les trois plaquettes (rouge, violette, jaune) à leur place et passe le dé au prochain.

#### **Exemple B:**

Si un enfant lance à la suite la couleur rouge, bleue et qu'au prochain lancement le dé indique à nouveau la couleur bleue, il remet alors directement la plaquette bleue à sa place. Il lui reste donc deux plaquettes ( rouge et verte). Sa souris doit alors reculer de deux cases.

On remet les plaquettes à leur place et on passe le dé au prochain joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre).

**Etagère de couleur** → prendre  
si une souris tombe sur l'étagère de couleur, l'enfant doit au prochain tour prendre une **plaquette** de son choix **avant de lancer le dé**. Si le dé indique ensuite une autre couleur que la plaquette choisie auparavant, la souris peut monter une case. Si le dé indique par contre la même couleur que la plaquette choisie auparavant, la souris doit rester sur sa case et c'est au tour du prochain joueur.

L'étagère de couleur qui se trouve en dessous du fromage joue un rôle spécial:

Un enfant dont la souris atteint l'étagère supérieure avec l'assiette reçoit un morceau de fromage. La souris est ensuite reposée sur la case " départ " .  
Les souris qui se trouvent à ce moment là derrière la case " départ " peuvent avancer jusqu'à cette case. Toutes les autres souris restent sur l'étagère.  
La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Souris atteint l'étagère supérieure** → prendre un morceau de fromage, replacer la souris sur la case " départ "

Les souris qui se trouvent à ce moment là derrière la case " départ " peuvent avancer jusqu'à cette case. Toutes les autres souris restent sur l'étagère.

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### **Fin de la partie:**

La souris qui en premier a réussi à prendre deux morceaux de fromage de l'étagère emporte la partie.