

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)



# Hide your Mouse

F

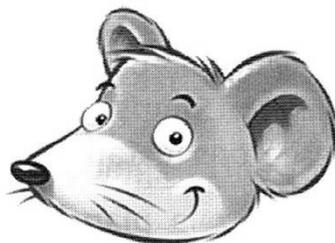
Jeux Ravensburger® n° 23 342 7

Un jeu de bluff et de cache-cache  
pour 2 à 5 joueurs de 5 à 10 ans.

Auteur : Kirsten Hiese

Illustrations : Oliver Freudenreich

Rédaction : Monika Gohl



*Amusez-vous ensemble à bouger avec la gamme « Move & Fun » ! « Hide your mouse » vous invite à garder la pause. Trompez vos adversaires en adoptant de drôles de positions avec votre corps pour cacher les petites souris et simuler d'autres cachettes. Tous les autres joueurs essayent de deviner et misent : Où sont-elles donc ?*

**Contenu :** 2 souris en mousse, 8 cartes Cache, 10 jetons  
Mise de 5 couleurs, 1 planche, 5 jetons Souris en carton.

## **But du jeu**

Après que chacun a caché les souris une fois, le vainqueur est celui dont le jeton Souris a le plus avancé sur les cases Fromage de la planche.

# Règle de base

Pour 2 à 5 joueurs

## Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de la planche prédécoupée.

Alignez **les 5 cartes Cachette bleues** les unes à côté des autres sur la table, face visible. Les **3 cartes vertes** ne servent que pour la variante par équipe. Chacun choisit un **jeton Souris** et prend les **jetons Mise** de même couleur. Les jetons restants sont laissés de côté.

Installez la **planche** au milieu de la table. Placez vos jetons Souris en dessous, près de la flèche Fromage. C'est le point de départ des cases Fromage qui conduisent jusqu'au délicieux morceau de lard, tout en haut.

Le plus grand d'entre vous cache le premier les souris et les prend toutes les deux.

## La partie de cache-cache commence

### *Cachettes*

Les **autres joueurs** se retournent et ferment les yeux pendant que **celui qui les cache** cherche deux endroits **différents** sur son corps.

Les 5 cartes indiquent les 5 cachettes admises dans le jeu : dans le poing, sous les bras, dans les coudes repliés, entre la tête et les épaules ou coincées dans le creux des genoux (il est possible de s'accroupir plus ou moins).

## **Bluff**

Le joueur qui cache les souris peut naturellement mener en bateau ceux qui cherchent.

*Exemple* : Le joueur a caché une souris dans le poing droit et l'autre dans le creux du genou. Il place en plus sa tête sur son épaule et serre bien le bras contre son corps. Les autres joueurs ne peuvent donc pas deviner tout de suite où sont cachées les souris.

À chaque tour, celui qui cache les souris est obligé de changer de position : se mettre plus ou moins accroupi, serrer tantôt aucun, tantôt les deux poings... Une fois qu'il est en position, il crie « Pips ! ».

## **Mise**

Aussitôt, tous les autres joueurs se retournent et observe attentivement celui qui a caché les souris. Où peuvent-elles bien être ?

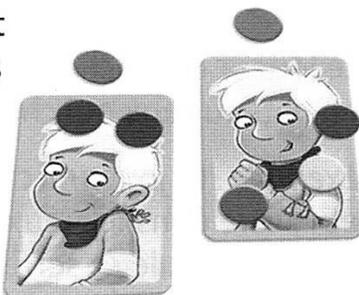
Chacun d'eux mise alors rapidement ses 2 **jetons** en les plaçant sur 2 **cartes différentes**.

Les joueurs n'ont pas tout leur temps car le joueur qui a caché les souris est dans une position parfois inconfortable et doit garder la pause.

Lorsque les paris durent trop longtemps et que le joueur sent qu'il ne va plus pouvoir garder la pause très longtemps, il entamellement le compte à rebours :  
5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0 !

Les jetons qui n'ont pas encore été posés sont malheureusement ignorés pour ce tour.

Le joueur dévoile alors où sont cachées les souris et placent ses deux jetons **sur** les deux cartes Cachette correspondantes.



### **Points**

Chaque joueur, parmi ceux qui cherchaient, dont le jeton se trouve sur la bonne carte Cachette peut avancer son jeton Souris d'1 case sur la planche (2 cases si les 2 réponses sont bonnes, bien sûr). Il peut y avoir plusieurs jetons Souris par case. Le joueur qui s'est trompé deux fois repart malheureusement bredouille.

Si le joueur qui a caché les souris a tellement bien bluffé qu'une ou les deux cachettes n'ont pas été découvertes, il avance son jeton Souris de 1, voire 2 cases.

Un nouveau tour commence. Un autre joueur reçoit les souris et doit les cacher. Chacun reprend ses jetons Mise.

### **Vainqueur**

Une fois que tous les joueurs ont caché les souris, regardez qui a avancé le plus sur les cases Fromage conduisant au morceau de lard.

**Conseil :** Si vous ne jouez qu'à 2 ou 3 joueurs, la partie est terminée lorsque chacun a caché deux fois les souris.

## Règle pour les plus jeunes

Pour 2 à 5 joueurs

Ne cachez qu'**une seule souris**. Les joueurs ont toujours deux jetons Mise. Le déroulement de la partie reste identique. Lors du décompte des points, les joueurs ne peuvent avancer que d'une case au maximum.

## Règle par équipe

Pour 3 à 5 joueurs

Dans la règle par équipe, il y a toujours **deux enfants** qui cachent les souris. **Ajoutez** les trois cartes Cachette vertes ; il y a maintenant 8 cachettes possibles.

À chaque tour, un joueur peut cacher les souris deux fois avec un partenaire différent :

*Exemple* : À trois joueurs, les joueurs 1 & 2 commencent par cacher les souris, puis les joueurs 2 & 3 et enfin les joueurs 3 & 1. Chacun a donc caché les souris deux fois en changeant de partenaire à chaque fois.

À quatre joueurs : 1 & 2 ; 2 & 3 ; 3 & 4 ; 4 & 1

À cinq joueurs : 1 & 2 ; 2 & 3 ; 3 & 4 ; 4 & 5 ; 5 & 1

### ***Cachettes***

Tous les joueurs qui cherchent se retournent et ferment les yeux pendant que les deux partenaires cachent les souris. Ils peuvent bien sûr se consulter en montrant les deux cartes Cachette. Pssit ! Ne dévoilez pas vos cachettes en parlant !

*Exemple* : Le joueur 1 a coincé une souris dans le creux de son coude, les deux joueurs tiennent l'autre souris cachée entre leurs têtes.

### **Bluff**

Pour tromper les joueurs qui cherchent, ils peuvent également, par exemple, tenir leurs poings fermés et coller leurs hanches l'une contre l'autre.

### **Mise**

Au signal (Pips !), les joueurs qui cherchent se retournent et effectuent leurs deux mises le plus vite possible. Là aussi, les deux partenaires peuvent lancer lentement un compte à rebours de 5 à 0 si les mises durent trop longtemps.

### **Points**

Le décompte est identique à celui de la règle de base. Chaque souris non trouvée permet à chacun des joueurs qui les ont cachées d'avancer d'1 case.

## **Fin de la partie**

Lorsque chaque joueur a caché deux fois les souris, comme expliqué auparavant, la partie est terminée. Qui aura le plus avancé sur les cases Fromage ?

© 2012

Ravensburger Spieleverlag

