

# HEAD OF MOUSEHOLD

RULEBOOK

LIVRE DE RÈGLES



ADAM WYSE

# CLAIM YOUR CHEESE SUPREMACY!

Five hungry mice clans have overtaken the residence, but only one can reign supreme. Survival of the fittest remains the only real rule! One controls the Kitchen, whereas another is the master of the Garden. The third clan declared the Toy Room as their kingdom, while the fourth dominates the Office and the last one claimed hegemony of the Bathroom, of all places!

In Head of Mousehold, each player heads a mouse clan and strives to outwit the other clan leaders by sending their mice on risky missions. If successful, the mice will bring back a nice piece of smelly cheese for the entire group to enjoy. Sadly, some will fail at terrible cost!

## COMPONENTS

75 MOUSE CARDS



Office

Kitchen

Toy Room

Garden

Bathroom



5 Speed cards



5 Mousetrap cards



10 Daily Event cards



5 Player Aid cards

36 Cheese tokens



25 Mouse meeples



1 First Player token



apply stickers before the first game

# OBJECT OF THE GAME

Amass the most points after five rounds of play.

## GAME SET UP (4 PLAYERS)



1 In the center of the table, place the same number of Cheese tokens (4) and the Speed cards (5), both face-down, on the table;

2 Shuffle the Daily Event cards, take the first five cards and create a face-down deck in the center of the table (6). Put the other cards aside. **NOTE:** For an easy play variant, leave aside the Daily Event cards;

3 Give to each player a set of 15 cards of the same mouse clan (2). The clan icon is located on the back of the cards and on the top right corner on the front of the Mouse cards. Leave aside all cards with a 2P icon when playing a 3 to 5 player game;

4 Place the Cheese tokens (4) and the Speed cards (5), both face-down, on the table;

5 Shuffle the Daily Event cards, take the first five cards and create a face-down deck in the center of the table (6). Put the other cards aside. **NOTE:** For an easy play variant, leave aside the Daily Event cards;

6 Give to each player a set of 15 cards of the same mouse clan (2). The clan icon is located on the back of the cards and on the top right corner on the front of the Mouse cards. Leave aside all cards with a 2P icon when playing a 3 to 5 player game;

7 Place the First Player token (7). The token will be passed to the next player clockwise at the end of each round.



# PLAYING HEAD OF MOUSEHOLD

At the beginning of each round, draw and place, face up, one Cheese token on each Mousetrap. These Cheese tokens will be the available points to collect for the round. The First player shuffles the Speed cards and lays them face-up on the table to form a column. The order of the Speed cards determines, for the rest of the round, the speed of each mouse color relative to the others, starting from the fastest (at the top) to the slowest (at the bottom).

## 1. CHOOSING YOUR MICE

All players choose three Mouse cards (or four when playing a 2-player game) and place their selected cards face down in front of them. The other Mouse cards are set aside.

Once everyone has chosen their Mouse cards, players place the Mouse meeples that match the color of their selected Mouse cards in front of them so that they are visible to the other players

## TO HELP YOU WITH YOUR MICE SELECTION

In Head of Mousehold, players need to avoid getting their mice caught! The first Mouse card in line under a mousetrap will get discarded. Next mouse in line gets the cheese (unless a Squeaker is put into play!).

(leave the unused colored meeples aside). These meeples give partial information on the color of the cards the other players have selected.

**Note:** If a player chooses two or more Mouse cards of the same color, only one Mouse meeple of that color needs to be placed up front.

## SLOWEST MOUSE

Each round, the mice of the slowest color is careful enough to avoid being caught by mousetraps. However, the slowest mouse can be caught by the house cat (the squeaker effect).

As an example, if an orange Mouse card ends first below a mousetrap, the owner of that card claims the Cheese token if that mouse color is the slowest. If the orange mouse card is below a Squeaker mouse that was caught by a mousetrap, it then gets caught by the house cat and is discarded.



## SQUEAKERS

Players have one Squeaker mouse of each color in their hand. They are identified by an icon at the top left corner of the card.

When a Squeaker mouse is trapped, the next fastest mouse is also caught by the house cat who was alerted by the squeak! In this case, place the second Mouse card in the discard pile as well. The next mouse in line gets the cheese.

**Note:** The Squeaker's effect only applies when a Mouse is caught by a mousetrap. The house cat does not trigger the squeaker effect.

## 2. REVEAL THE DAILY EVENT CARD (skip for an easy play variant)

Each round, the first player flips the top card from the Daily Event pile and reads it aloud. The effect of the card is applied for the duration of the round (see the detailed description of the Daily Events at the end of the rules).



## 3. PLACING YOUR MICE

Starting with the first player, and then proceeding clockwise, each player places one Mouse card below a Mousetrap card. The first card placed below each Mousetrap is played face down; the second card is played face up. Subsequent played cards below each Mousetrap will continue alternating between face down and face up. (See example on page 6)

**Remember:** the Mouse meeples give partial information on the Mouse cards' colors chosen by the other players. By deduction, players can guess their opponent's card placement strategy.

Once all players have placed all their Mouse cards, all the cards that were placed face down in each column are carefully flipped face up conserving the order in which they were played.

## NOTES

There is no limit to the number of cards that can be placed below a particular Mousetrap card.

If a player has less than 3 mice left in their clan at the start of the round, that player may choose which turns to pass (and not place a card).





In a four-player game, Philippe is the first player to put a card under Mousetrap #1. His card is placed face down. Alex then places her card (green) face up under Philippe's card. On his turn, Thomas decides to play his card face down under empty Mousetrap #2 and David adds his card face down under Alex's face up card.

Philippe places his second card face up under Thomas' card (Mousetrap #2), Alex places her next card under Mousetrap #4 face down. Thomas adds his card under the mousetrap #4 face up and David finally plays his second card face down under trap #2.

Each player will have one other card to play on their turn under one of the four available Mousetrap cards.

#### 4. CLAIM THE CHEESE TOKENS

For each Mousetrap card, rearrange the Mouse cards according to the speed order set this turn. If two Mouse cards of the same color have been placed below the same Mousetrap card, consider the first one played ahead of the second one played.

The first mouse in line got there too soon and was caught by the mouse trap! The Mouse card is discarded next to the Daily Event cards. In addition, if the first mouse is a Squeaker, then the second mouse is caught by the house cat and is discarded as well!

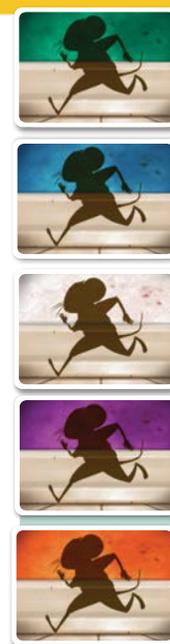
The next mouse in line grabs the Cheese token. The owner of that Mouse card gets the token, which they place in front of them face down. The mouse that got the Cheese token returns proudly to its owner and can be played again on subsequent rounds.

All other mice get no Cheese token and are claimed back by the players. Those Mouse cards can be played again on subsequent rounds.

The First player token is given to the next player on the left. Place a new Cheese token on each Mousetrap card and start a new round.

#### NOTE

If a Cheese token has not been claimed by any player, leave the token on the trap (there will be two tokens on it next round).



The two green cards (Philippe's and Alex's) under Mousetrap #1 are first in line. Philippe's card was placed first and his mouse has been trapped! Since Philippe's card has a squeaker icon, Alex's Mouse card is also trapped and discarded. David's blue Mouse card is next in line and he wins the Cheese token. David's winning card and the remaining cards under the Mousetrap #1 are given back to their owners.



# END OF THE GAME



At the end of the fifth round, players add up the value of their Cheese tokens. The player with the most points wins! If there is a tie, the player with the most mice left in his clan wins.

## DAILY EVENTS INDEX

1

### TOTAL BLACK OUT!

Play all Mouse cards face down.

2

### MOUSE HELD HOSTAGE!

Players pass one of their Mouse cards to the player on their left. That player will be in charge of sending it out for them this round. Hostage mice only win Cheese tokens for their own clan.

3

### FALSE START!

The fastest mouse color becomes the slowest. Move the top Speed card to the bottom.

4

### CHEESE HEIST!

Add an extra Cheese token to each Mousetrap card.

5

### BLIND TASTING!

Redraw the Cheese tokens, but do not turn them face up.

6

### HEROIC SPRINT!

The slowest mouse color becomes the fastest. Move the bottom Speed card to the top.

7

### MIRACULOUS SLEEPING PILLS!

Squeakers do not wake up the cat today.

8

### MICE AT THE FRONT!

Only the first mouse played to a trap is played face up, the rest are played face down.

9

### DEFECTIVE TRAP!

The fastest mouse under the Mousetrap(s) with the most mice takes the Cheese token.

10

### LINEUP CHANGE!

Before the mice placement phase, each player may change one of their Mouse cards without changing their colored Mice meeples.



# À LA CONQUÊTE DU FROMAGE!

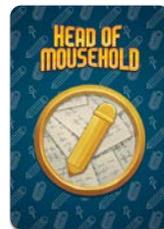
Cinq clans de souris affamées rôdent dans la résidence, mais un seul pourra trôner au sommet. La loi du plus fort est la seule chose qui compte lorsqu'il est temps d'éviter des pièges et de ramasser le plus grand nombre de morceaux de fromage! Un clan contrôle la cuisine alors qu'un autre règne sur le jardin. Le troisième clan a déclaré la salle de jeux comme étant son royaume alors que le quatrième domine le bureau; sans oublier le dernier clan qui a proclamé sa domination dans la salle de bain!

Dans Head of Mousehold, chaque joueur est à la tête d'un clan de souris et doit déjouer les autres chefs en envoyant ses souris dans de dangereuses missions. Pour chaque réussite, les souris rapportent un joli morceau de fromage à son clan. Malheureusement, d'autres échoueront à fort prix!

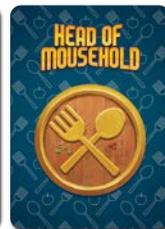
Faites appel à votre sens de la déduction et anticipez les mouvements de vos adversaires, car seul le chef le plus astucieux remportera la victoire!

## CONTENU

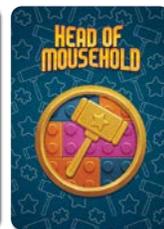
75 CARTES SOURIS



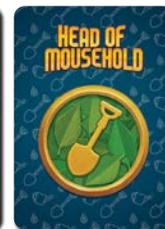
Bureau



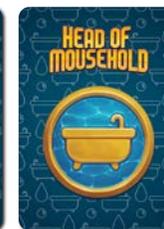
Cuisine



Salle de jeux



Jardin



Salle de bain



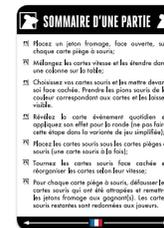
5 cartes vitesse



5 cartes piège à souris



10 cartes événement quotidien



5 aides de jeu

36 jetons fromage



25 pions souris



1 jeton premier joueur  
appliquez les collants  
avant la première partie

# BUT DU JEU

Amasser le plus de points après 5 rondes de jeu.

## MISE EN PLACE (4 JOUEURS):



- ❑ Au centre de la table, placez autant de cartes piège à souris qu'il y a de joueurs (1). Dans une partie à 2 joueurs, placez trois cartes piège à souris;
- ❑ Donnez à chaque joueur un ensemble de 15 cartes souris du même clan (2). L'icône du clan est visible au dos et au coin supérieur droit du devant des cartes souris. Laissez de côté les cartes avec un symbole 2P dans une partie de 3 à 5 joueurs;
- ❑ Chaque joueur prend 5 pions souris (un de chaque couleur) (3). Laissez les pions souris restants dans la boîte; Placez les jetons fromage (4) et les cartes vitesse (5), face cachée, sur la table;

- ❑ Mélangez les cartes événement quotidien. Prenez cinq cartes pour créer une pile face cachée au centre de la table (6). Mettez les autres cartes dans la boîte du jeu. **Note:** pour une variante simplifiée, laissez de côté les cartes événement.
- ❑ Le joueur qui raconte la blague la plus rigarde obtient le jeton premier joueur (7).
- ❑ Le jeton premier joueur sera remis au joueur de gauche à la fin de chaque ronde.



# JOUER À HEAD OF MOUSEHOLD

Au début d'une ronde, pigez et placez, face ouverte, un jeton fromage sur chaque carte piège à souris. Ces jetons fromage seront les points disponibles pour la ronde. Le premier joueur mélange les cartes vitesse et les étend face ouverte dans une colonne. L'ordre des cartes détermine, pour le reste de la ronde, la vitesse de chaque couleur de souris par rapport aux autres, en commençant par la plus rapide (en haut) jusqu'à la plus lente (en bas).

## 1. CHOISIR SES SOURIS

Tous les joueurs choisissent trois de leurs cartes souris (ou quatre lors d'une partie à deux joueurs) et les déposent face cachée devant eux. Les autres cartes sont mises de côté.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes souris, ils placent devant eux des pions souris de la couleur correspondant à leurs cartes de manière visible (les autres pions sont mis de côté).

Ces pions donnent une information partielle aux autres joueurs sur la couleur des cartes mises en jeu par les adversaires.

**Note:** Si un joueur choisit deux cartes souris ou plus ayant la même couleur, seulement un pion souris de cette couleur doit être placé devant le joueur.

## POUR VOUS AIDER À CHOISIR VOS SOURIS

Dans Head of Mousehold, les joueurs doivent éviter que leurs cartes souris soient capturées par les pièges à souris! À la fin d'une ronde, la première souris sous un piège est défaussée, alors que la suivante en ligne obtiendra un fromage (à moins qu'une souris qui couine ne soit jouée!).

## ICÔNE COUINEMENT



Les joueurs ont une carte souris de chaque couleur avec un icône couinement dans leur main. Elles sont identifiées par un icône dans le coin supérieur gauche au-devant de la carte.

Lorsqu'une souris avec l'icône couinement est capturée par le piège à souris, la souris suivante est aussi capturée par le chat de la maison. Dans un tel cas, les deux cartes souris sont défaussées. La souris suivante dans la file remporte alors le morceau de fromage.

**Note:** L'effet du couinement s'applique seulement lorsqu'une souris est attrapée par un piège à souris. Le chat n'engendre pas l'effet de l'icône couinement.

## LA SOURIS LA PLUS LENTE

Les souris de la couleur la plus lente sont suffisamment prudentes pour éviter d'être prises par les pièges à souris. Cependant, ces souris ne sont pas à l'abri du chat de la maison.

Par exemple, si la couleur orange est la plus lente et qu'une carte souris de cette couleur est la première sous un piège à souris, le joueur de ce clan peut remporter le morceau de fromage et récupérer sa carte. Si la carte souris orange est placée sous une souris qui couine qui est capturée par un piège, elle est alors capturée par le chat de la maison et est défaussée.



## 2. RÉVÉLER LA CARTE ÉVÈNEMENT QUOTIDIEN (sauter cette étape pour une partie simplifiée)

Chaque ronde, le premier joueur retourne la carte événement quotidien du dessus de la pile et la lit à voix haute. L'effet de la carte est appliqué pour la durée de la ronde (voir la description détaillée des événements à la fin des règles).



## 3. PLACER SES SOURIS

En commençant par le premier joueur et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur place une de ses cartes souris sous une carte piège à souris. La première carte sous un piège est placée face cachée; la seconde face ouverte. Les cartes subséquentes doivent continuer d'alterner entre face cachée et face ouverte. (Voir exemple à la page 13)

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs trois cartes souris, toutes les cartes jouées face cachée sont tournées face ouverte (tout en prenant soin de conserver l'ordre dans lequel elles ont été placées).

### NOTES

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes placées sous une carte piège à souris.

Si un joueur a moins de trois souris dans son clan au début de la ronde, ce joueur peut choisir quand passer son tour (et ne pas placer de carte).

**Rappel:** Les pions souris donnent une information partielle sur les cartes jouées par les autres joueurs et permettent de déduire la stratégie employée par les adversaires.



Dans une partie à quatre joueurs, Philippe est le premier joueur à placer une carte sous la carte piège à souris 1. Sa carte est placée face cachée. Alex place sa carte (verte) face ouverte sous la carte à Philippe. À son tour, Thomas place sa carte face cachée sous la carte piège à souris 2 et David ajoute sa carte face cachée sous la carte d'Alex.

Philippe place sa deuxième carte face ouverte (bleue) sous la carte à Thomas (piège à souris 2) et Alex place sa prochaine carte souris sous le piège numéro 4 face cachée. Thomas ajoute sa deuxième carte (face ouverte) sous le piège 4 et David joue sa deuxième carte sous le piège 2.

Chaque joueur aura encore une carte à placer sous l'une des quatre cartes piège à souris.

## 4. REMPORTEZ LES JETONS FROMAGE

Pour chaque carte piège à souris, réorganiser les cartes en fonction de l'ordre de vitesse établi en début de ronde. Si deux cartes souris de la même couleur ont été placées sous la même carte piège à souris, considérez que la première placée sous le piège devance la seconde.

### POUR CHAQUE CARTE PIÈGE À SOURIS :

La première souris en ligne est arrivée trop tôt et a été attrapée par le piège. La souris est défaussée à côté de la pile de cartes événement quotidien. Si cette carte identifie également une souris avec un couinement, la deuxième souris en ligne est attrapée par le chat de la maison et est défaussée.

La prochaine souris en ligne attrape le jeton fromage. Le chef du clan récupère le jeton qu'il place devant lui face cachée. La souris qui a récupéré le jeton fromage retourne fièrement dans la main de son propriétaire et pourra être jouée à nouveau lors des rondes subséquentes.

Les autres souris n'obtiennent aucun jeton fromage et retournent dans la main de leur propriétaire. Ces cartes pourront être jouées à nouveau lors des rondes subséquentes.

Le jeton premier joueur est remis au joueur suivant à gauche. Placez un jeton fromage sur chaque carte piège à souris et commencez la prochaine ronde.

**NOTE** Si un jeton fromage n'a pas été réclamé par les joueurs, laissez le fromage sur le piège (il y aura un jeton supplémentaire sur le piège à la prochaine ronde).



## FIN DE PARTIE



À la fin de la cinquième ronde, les joueurs additionnent la valeur de leurs jetons fromage. Le joueur avec le plus de points remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes souris dans son clan gagne.

## INDEX DES CARTES ÉVÈNEMENT QUOTIDIEN

1

### NOIRCEUR TOTALE!

Jouez toutes les cartes souris face cachée aujourd'hui.

2

### SOURIS PRISE EN OTAGE!

Chaque joueur donne une de ses cartes souris au joueur de gauche. Ce joueur devra la placer pour eux durant le tour de jeu. Les souris prises en otages gagnent des jetons fromage uniquement pour leur propre clan.

3

### FAUX DÉPART!

La couleur de souris la plus rapide devient la plus lente. Placez la carte vitesse la plus haute au rang le plus bas.

4

### VOL DE FROMAGES!

Ajoutez un jeton fromage sur chaque carte piège à souris.

5

### DÉGUSTATION À L'AVEUGLE!

Pigez les jetons fromage à nouveau et les placer face cachée.

6

### SPRINT HÉROÏQUE!

La couleur de souris la plus lente devient la plus rapide. Placez la carte vitesse du bas vers le rang le plus élevé.

7

### SOMNIFÈRES MIRACULEUX!

Les souris avec l'icône couinement ne réveillent pas le chat aujourd'hui.

8

### SOURIS AU FRONT!

Seule la première souris jouée sous chaque piège est jouée face ouverte. Les autres sont placées face cachée.

9

### PIÈGE DÉFECTUEUX!

La souris la plus rapide sous le(s) piège(s) avec le plus de cartes souris prend le jeton fromage.

10

### CHANGEMENT D'ALIGNEMENT!

Avant le placement des souris, chaque joueur peut changer une de ses cartes sans devoir changer leur pion souris.



Les deux cartes vertes (Philippe et Alex) sous le piège à souris sont les premières en ligne. Philippe a placé sa carte en premier et est piégé! Puisque la carte de Philippe avait un icône couinement, la carte souris d'Alex est capturée par le chat de la maison et est aussi défaussée. La carte bleue de Thomas est la prochaine en ligne et il gagne donc le jeton fromage. La carte de Thomas et les autres restantes sous le piège à souris sont récupérées par leurs propriétaires respectifs.



GAGNANT

© **FoxMind Canada Enterprises Ltd.**

All rights reserved

Tous droits réservés

Published by / Publié par:

FoxMind Canada Enterprises Ltd.

Distributed in North America by /

Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada Enterprises Ltd.

1104-5530 St-Patrick,

Montréal, Qc, H4E 1A8, CANADA

Distributed in Europe by/

Distribué en Europe par:

FoxMind Games BV

Beechavenue 129,

1119 RB Schiphol Rijk,

The Netherlands



FoxMind® is a registered Trademark  
of FoxMind Games

FoxMind® est une marque de commerce de  
FoxMind Games

Head of Household™ is a Trademark  
of FoxMind Canada Enterprises Ltd.

Head of Household™ est une marque de  
commerce de FoxMind Canada Enterprises Ltd.

Made in China / Fabriqué en Chine

**USA and Canadian Concept and Design**

**Concept et Design des États-Unis  
et du Canada**

