

CHAT, TRAPPE

ECHAPPE AUX GRIFFES DU CHAT
ET PRENDS SA PLACE !

Entre 3 et 6 joueurs. A partir de 5 ans

CONTENU

1 chat servant de piège, 5 souris, 1 dé, 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Etre la dernière souris à se faire capturer par le chat !

DEBUT DE LA PARTIE

C'est le joueur le plus âgé qui est le chat pour la première manche.

Il prend le piège en forme de chat dans une main et le dé dans l'autre.

Les autres joueurs choisissent chacun une souris qu'ils posent sur la table de façon à ce qu'elles se touchent toutes au niveau du museau.

Le chat annonce ce qu'il veut obtenir sur le dé avant de le lancer.

Si le lancé obtenu correspond à l'annonce, le chat doit attraper les souris en rabattant le piège sur elles :

- Toutes les souris capturées sont éliminées.
- Celles qui se sont échappées restent en jeu.

Si le lancé obtenu ne correspond pas à l'annonce, le chat ne bouge pas :

- Les souris qui ont tenté de s'échapper sont éliminées.
- Celles qui n'ont pas bougé ou qui se sont fait capturer par erreur restent en jeu.

Remarque : pour plus de fun, tous les joueurs peuvent bluffer.

Ensuite, le chat fait une nouvelle annonce et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une souris en jeu.

La dernière en jeu remporte la manche et devient le chat pour la manche suivante.

MISE EN GARDE: Risque d'étouffement - Petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

Fabriqué en Chine. La présence d'un adulte est nécessaire.

Distribution : ©Goliath BV, Vijzelpad 80, 8051 KR, Hattem - Holland.

Informations à conserver.

Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement.

©Goliath France, Zone d'activité, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France

Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration.

www.goliathgames.nl



#70 412

CHAT, TRAPPE

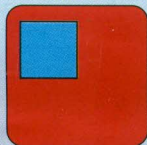
ECHAPPE AUX GRIFFES DU CHAT
ET PRENDS SA PLACE !

NIVEAUX DE DIFFICULTE :

Il existe deux niveaux de difficulté. Il est recommandé de commencer par le premier niveau puis de passer au second pour accélérer le jeu et le rendre encore plus vivant.

Voici les 6 différentes faces du dé :

Face 1



Face 2



Face 3



Face 4



Face 5



Face 6



Niveau Débutant – Le chat peut choisir d'annoncer une couleur ou une forme.

Exemple 1 : le chat annonce "triangle". Les souris tentent de s'échapper si le dé indique une face avec un triangle. Par exemple : Face 2.

Exemple 2 : le chat annonce "rouge". Les souris tentent de s'échapper si le dé indique une face avec un fond rouge ou une forme rouge. Par exemple : Face 1 ou face 6.

Niveau Expert – Le chat peut faire n'importe quel type d'annonce y compris ce qu'il ne veut pas voir apparaître.

Exemple 1 : Le chat annonce "pas de cercle". Les souris tentent de s'échapper si le dé indique une face avec un triangle ou un carré. Par exemple : Face 2 ou face 3.

Exemple 2 : Le chat annonce "pas de bleu". Les souris tentent de s'échapper s'il n'y a de bleu sur la face du dé. (Face 4 et 5 uniquement.)

Exemple 3 : Le chat annonce "cercle rouge". Les souris tentent de s'échapper si le dé indique une face avec un cercle rouge. (Face 5 uniquement.)

Variante pour les tout-petits : il est possible de jouer avec des enfants à partir de 4 ans en utilisant uniquement les couleurs de fond du dé. Il ne faut pas tenir compte de la forme ni de sa couleur.

Exemple : Le chat annonce "Jaune" ! Les souris tentent de s'échapper si le dé indique une face où le fond est jaune. Par exemple : Face 2.

VAINQUEUR :

Le joueur qui parvient à devenir chat à trois reprises remporte la partie.

Celui qui est désigné chat au tout début de la partie ne remporte pas de point pour cette manche.

Suggestion pour rendre le jeu encore plus drôle : à chaque fois qu'un joueur réussit à devenir chat, on peut lui dessiner deux moustaches (une de chaque côté du visage) avec un crayon à maquillage. Dès qu'un joueur obtient 3 paires de moustache, il est le grand gagnant de la partie.