

L'ARBRE À SOURIS

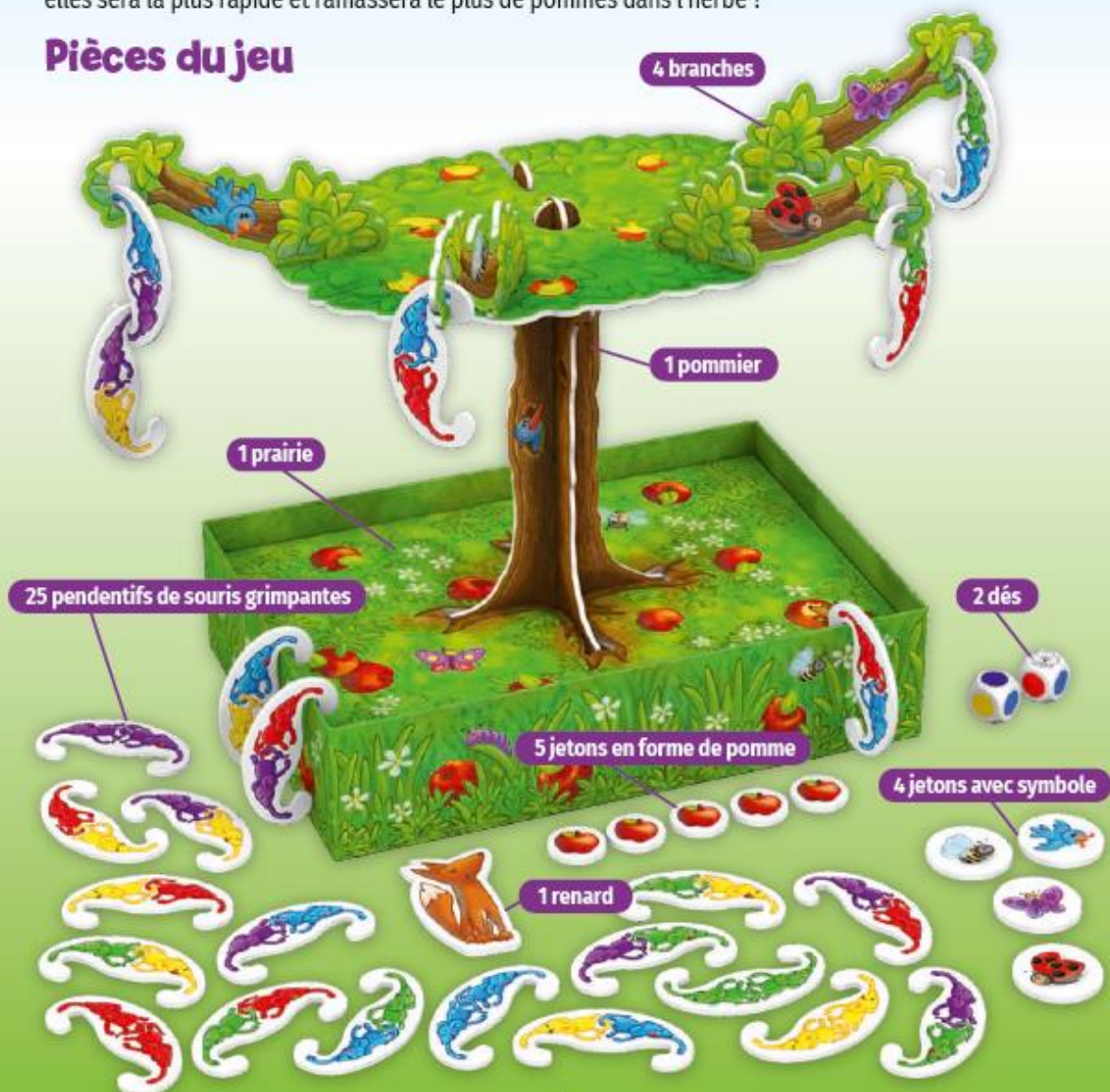
Un jeu tout en couleurs qui teste vos réactions. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Idée de jeu

Les petites souris aimeraient s'emparer des juteuses pommes que le vent a fait tomber de l'arbre. Mais qu'elles se méfient du renard rusé qui lui aussi aime les pommes. Ni une ni deux, les petites souris grimpent dans l'arbre pour se cacher.

Mais nos souris ne veulent pas renoncer aux pommes qui sont par terre et font des va et vient sur le pommier. Pour ce faire, elles s'accrochent les unes aux autres pour former une cordée. Mais qui d'entre elles sera la plus rapide et ramassera le plus de pommes dans l'herbe ?

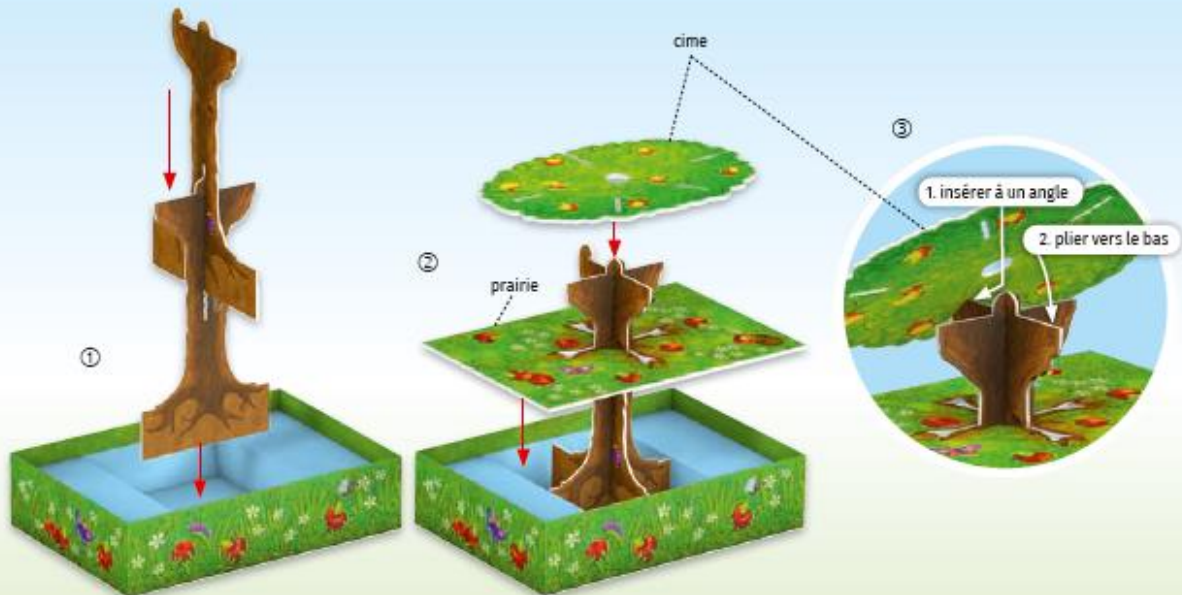
Pièces du jeu



Préparation du jeu

Avant de commencer votre première partie, détachez toutes les pièces estampillées.

Avant chaque jeu, vous devez assembler les pièces de l'arbre. Assemblez d'abord les deux pièces du tronc et enfoncez-le dans le trou de la boîte prévu à cet effet ①. Posez ensuite la prairie en faisant passer le tronc dans le trou ②. Pour finir, posez la cime de l'arbre ③.



Formez un cercle autour de la table et placez le renard et les souris au milieu. Posez ensuite la boîte avec l'arbre à côté. Veillez à ce que tous les joueurs soient à égale distance du renard et des souris et que le pommier ne les gêne pas pour s'en emparer.

Chaque joueur choisit une branche avec un symbole (papillon, coccinelle, abeille, oiseau) et prend le jeton avec le symbole correspondant. Mettez les branches et les jetons inutilisés de côté.

Chaque joueur fixe ensuite sa branche sur la cime de l'arbre (respecter le sens des flèches) à l'endroit le plus proche de lui. Chaque joueur place le jeton avec le symbole correspondant à sa branche devant lui.

Placez les 5 jetons en forme de pomme sur la table, juste devant la boîte et munissez-vous des deux dés. La partie peut alors commencer.



Déroulement de la partie

Le joueur qui a mangé une pomme en dernier commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Dès que les dés ont été lancés, essayez **tous en même temps** d'attraper aussi vite que possible un pendentif sur lequel sont représentées deux souris de la couleur des dés. Le joueur qui a posé en premier sa main sur un pendentif correspondant peut le prendre. Si vous n'êtes pas d'accord sur le premier, relancez les dés. Personne n'obtient de pendentif.

Exemple :



et



Essayez d'attraper le pendentif avec 1 souris bleue et 1 souris jaune.



et



Cherchez vite le pendentif avec 2 souris rouges.



Attention : Si vous obtenez une même couleur avec les dés, il y a pour chaque paire de couleur identique 1 pendentif correspondant. Si vous obtenez deux couleurs différentes, il y a pour chaque paire de couleurs différentes 2 pendentifs correspondants. S'il existe 2 pendentifs avec la même paire de couleurs au milieu, vous pouvez vous emparer des deux.

Vous pouvez accrocher immédiatement le pendentif que vous avez attrapé à votre branche. Si les 2 souris sur le pendentif sont de couleur différente, vous pouvez choisir vous-mêmes le sens dans lequel accrocher le pendentif.

Vous ne pouvez ensuite accrocher les autres pendentifs aux souris suspendues que si l'une des souris du pendentif est de la même couleur que la souris la plus basse. Lorsque vous ne pouvez pas accrocher le pendentif dont vous vous êtes saisi parce que les couleurs divergent, posez-le sur le bord de la boîte, sous votre branche. Vous pourrez l'utiliser ultérieurement.

Vous pouvez également déposer tous vos pendentifs devant vous. Dans ce cas, vous devrez veiller à ce que les souris que vous avez collectées ne se mélangent pas aux souris placées au milieu pendant la partie.

Exemple :



et



① Vous avez attrapé en premier le pendentif jaune/bleu et l'avez suspendu à votre branche avec la souris bleue en bas.

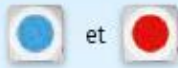


et



② Vous attrapez ensuite le pendentif rouge/jaune. Vous ne pouvez pas l'accrocher à la souris bleue car le pendentif n'a pas de souris de couleur bleue. Par conséquent, posez le pendentif sur le bord de la boîte, sous votre branche





et

③ Au tour suivant, vous attrapez un pendentif bleu/rouge. Vous pouvez l'accrocher à la souris du bas de votre branche avec la souris bleue vers le haut car les deux souris sont de la même couleur.

④ La souris la plus en bas est maintenant la souris rouge. Vous pouvez à présent utiliser le pendentif rouge/jaune que vous avez posé sur le bord de la boîte : la souris rouge du pendentif correspondant à la souris la plus basse, vous pouvez accrocher le pendentif rouge/jaune immédiatement avec la souris rouge vers le haut.



Le renard Le premier qui constate qu'il n'y a plus de pendentif correspondant aux couleurs obtenues avec les dés s'empare du renard. Vous pouvez alors l'échanger contre l'un des pendentifs placés au milieu. Si le pendentif correspond à vos souris suspendues, vous pouvez l'accrocher tout de suite en bas. Sinon, posez-le sur le bord de la boîte. Le renard doit être placé au milieu.



Le vent Lorsque vous obtenez le vent avec un ou deux dés, il secoue l'arbre énergiquement et les souris se mélangent entre elles. Les joueurs peuvent alors replacer leurs souris. Comment faire : chaque joueur reprend les pendentifs de sa branche et les pose devant lui avec les pendentifs du bord de la boîte. Vous pouvez ensuite accrocher vos pendentifs de telle sorte à obtenir la chaîne de souris la plus longue possible en veillant à bien faire correspondre les couleurs. Remplacez la chaîne sur la branche. Tous les

pendentifs qui n'ont pas pu être accrochés à la nouvelle chaîne sont placés sur le bord de la boîte, sous votre branche. Vous obtenez le vent avec les dés et ne pouvez pas réorganiser vos pendentifs ? Dans ce cas, ne faites rien et attendez que les autres joueurs aient fini de réorganiser leurs pendentifs. Ce sera sûrement votre tour la prochaine fois.

Lorsque vous arrivez à former une chaîne de souris de 5 pendentifs, vous recevez une pomme que vous déposez devant vous. Débranchez les 5 pendentifs de la branche, détachez-les et remplacez-les au milieu. Les joueurs concernés peuvent former une nouvelle chaîne de souris. Les joueurs qui ont encore des pendentifs sous leur branche peuvent les accrocher tout de suite à leur branche (un ou plusieurs) en faisant correspondre les couleurs. Les autres joueurs poursuivent avec les souris qui sont déjà suspendues.

Fin de la partie

La partie est terminée quand l'un des joueurs a 2 pommes. Il est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs y parviennent sur un même lancé de dés, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Règle alternative sans réorganisation de la chaîne pour les souris les plus jeunes

Vous jouez selon ces mêmes règles, à une exception près : lorsque vous obtenez le vent avec les dés, chaque joueur peut échanger 2 de ses pendentifs placés sur le bord de la boîte contre 1 pendentif aux couleurs assorties à sa chaîne de souris et les accrocher immédiatement. Les 2 pendentifs du bord de la boîte sont alors remplacés au milieu. Les pendentifs qui restent sur le bord de la boîte après l'échange et qui sont maintenant assortis à la souris la plus en bas peuvent y être accrochés.