



Catch the Mouse



Règles du jeu

Qu'est-ce que je vois là ? Les souris mangent tout le fromage ! Heureusement il y a Tonnerre, notre chat gris. Il est certainement beaucoup plus rapide que les souris... Attrape la souris est un palpitant jeu d'adresse pour petits et grands.

Contenu

- 1 Plateau avec du fromage (en carton)
- 4 Souris de différentes couleurs
- 1 Patte de chat
- 1 Dé

Avant de commencer

Détache délicatement toutes les pièces du carton. Le dé doit être assemblé avant de pouvoir jouer. Plie le cube en carton et place-le dans les parties en plastique du dé. Assemble ensuite soigneusement les deux pièces de manière à ce qu'elles soient bien fixées l'une à l'autre.

Place le plateau avec le fromage au milieu de la table. Désigne un joueur qui jouera en premier le chat Tonnerre. Inutile de miauler, chacun le fera à son tour ! Les autres joueurs choisissent une souris et la posent sur le plateau de fromage, de telle sorte que toutes les souris puissent se faufiler sous la patte de Tonnerre.

Les résidus de carton peuvent être jetés avec le tri sélectif des papiers et emballages cartons.

Comment jouer à « Attrape la souris » ?

Au début du tour, Tonnerre doit maintenir sa patte à au moins 20 cm au-dessus des souris (les joueurs plus jeunes peuvent commencer plus près). Le chat jette le dé. Assure-toi que tous les joueurs puissent bien voir les dés. Le chat est tombé sur l'image avec le chat ? Tonnerre peut alors frapper à la vitesse de l'éclair et essayer d'attraper les souris avec ses griffes. Tonnerre marque un point pour chaque souris qu'il attrape.

Tonnerre tombe sur l'image avec la souris ? Dans ce cas, il ne se passe rien et toutes les souris doivent rester à leur place. Tonnerre peut en revanche taquiner les souris en faisant semblant de les attaquer. Des souris en ont profité pour s'échapper ? Tonnerre marque un point pour chaque souris qui s'est enfuie.

Rappelle-toi : si Tonnerre est tombé sur l'image avec la souris, il n'a pas le droit de toucher les souris avec sa patte et il ne peut donc pas les attraper non plus. S'il le fait malgré tout, Tonnerre perd un point pour chaque souris qu'il a touché ou attrapé.

Les joueurs jouent cinq manches de la manière précédemment décrite, pendant lesquelles les points sont à chaque fois comptabilisés. Ensuite, le chat échange sa patte contre la souris du joueur à sa gauche et cinq nouveaux tours sont joués. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué chacun à leur tour le rôle de Tonnerre.

Qui a gagné ?

Le joueur qui à la fin du jeu a réuni le plus de points, a gagné !



19729

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

