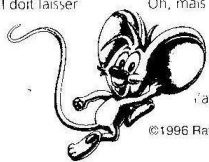


C'est clair pour tout le monde ? Bien ! Tout ceci serait très simple si, tapi dans l'ombre, il n'y avait pas un chasseur de souris ! Après le coup à la souris, c'est au tour du chasseur de souris. Il pourra placer à sa guise, dans les rainures du plan de jeu, le nombre d'obstacles correspondant au résultat du dé. Son but consiste à barrer la route de la souris pour l'empêcher d'atteindre le fromage et pour finalement la prendre au piège.

La souris ne peut pas sauter par-dessus l'obstacle mais se voit contrainte de le contourner. Lorsque le chasseur de souris a placé les 5 obstacles sur le plan de jeu, il peut ensuite les déplacer lorsque c'est son tour.

La souris est prise au piège lorsqu'elle se trouve cernée d'obstacles, sans qu'il n'y ait aucune issue possible. Lorsqu'un des joueurs obtient « X » au dé, il doit laisser passer son tour.



Important :

Les parties du jeu peuvent se dérouler de manière très régulière. Si la souris a de la chance au dé, elle peut atteindre son but très rapidement. Si elle est malchanceuse, elle peut à l'inverse se faire prendre en très peu de temps. Il vous est donc recommandé de jouer plusieurs parties et d'inverser les rôles. Au fil du jeu, chaque joueur développera sa propre tactique de souris et de chasseur de souris.

Fin du jeu :

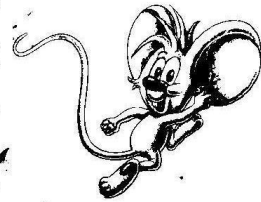
Le jeu est terminé lorsque :
1. La souris a atteint le fromage. Youpi ! C'est un festin pour Oscar et Lilly et c'est la souris qui gagne la partie !
2. La souris est cernée d'obstacles et n'a plus aucune issue. Dans ce cas, c'est le chasseur de souris qui a gagné.

Oh, mais voilà une autre petite souris qui se faufile dans la cuisine... Croyez-vous que le chasseur de souris l'aura remarquée ?

©1996 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger - 24 rue de Paris - F-68220 Attenschwiller

ATTRAPE-MOI!



Jeu Ravensburger N. 21298-9
 un jeu de plein de suspense pour 2 joueurs de 5 à 10 ans.
 Licence: Cactus Services, Illustration: DL

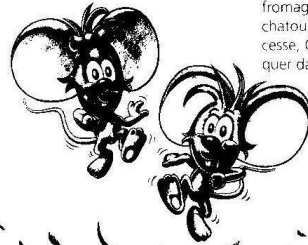
Contenu :

- 1 plan de jeu en plastique
- 11 autocollants pour le plan de jeu
- 5 obstacles
- 2 figurines prédécoupées avec leurs socles
- 1 dé

La petite histoire...

Oscar la petite souris maligne et sa copine Lilly sont tranquillement installées dans leur trou de souris autour d'une tasse de thé. Soudain, Oscar lève son museau et renifle l'air : «Snif, Snif». C'est une délicieuse odeur de fromage qui de la cuisine vient chatouiller ses narines ! Sans cesse, Oscar et Lilly vont se risquer dans la cuisine pour chiper un bout de fromage...

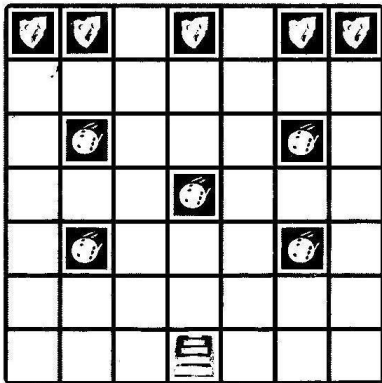
Mais attention : le chasseur de souris les guette !



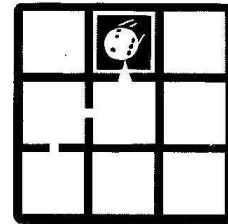
Quelques petits préparatifs avant de commencer :

Tout d'abord, on colle les autocollants sur le plan de jeu, comme l'indique le schéma. Il est important que les images soient collées exactement sur ces cases-là et qu'elles soient toutes orientées dans le même sens. Vous reconnaîtrez les cases destinées à recevoir des autocollants par leur léger renforcement.

Puis, il s'agit de détacher délicatement les petites souris Oscar et Lilly de leur support. Le jeu contient 7 figurines mais on ne joue qu'avec une seule à la fois : il faut bien permettre à l'autre de souffler un peu ! Elle reste dans son trou de souris en attendant son tour.



Et voilà, le jeu peut commencer ! Vous pouvez poser le plan de jeu sur la table ou le laisser dans le fond de la boîte.



But du jeu :

Souris ou chasseur de souris, quel des deux sera, le premier à atteindre son but ?



Pour la souris, il s'agira d'atteindre au plus vite le morceau de fromage. Pour le chasseur de souris par contre, il s'agira d'intercepter avant qu'elle n'atteigne le morceau de fromage.

Un exemple : si le joueur à la souris a obtenu 3 au lancer de dé, il a plusieurs possibilités : - 1 case en avant, 2 cases de côté

Règle du jeu :

Chaque joueur jette le dé. Celui qui obtiendra le plus de points pourra choisir s'il préfère jouer le rôle de la souris ou du chasseur de souris.

Le joueur qui a le rôle de la souris place Oscar ou Lilly sur la case départ, celle de l'escalier. Le chasseur de souris reçoit les 5 obstacles.

Le joueur qui a la souris jette le dé. Il pourra la déplacer du nom-

bre de cases correspondant au résultat du dé, à la verticale et/ou à l'horizontale, mais jamais en diagonale. On peut aussi changer de direction au cours d'une même avancée. Un exemple : si le joueur à la souris a obtenu 3 au lancer de dé, il a plusieurs possibilités : - 1 case en avant, 1 case de côté, et a nouveau 1 case en avant etc...

Toutes les combinaisons sont possibles, seule l'avancée en diagonale n'est pas admise. Si la souris s'arrête sur la case « dé », elle pourra relancer le dé et avancer une seconde fois. Le but de la souris consiste à atteindre le fromage à l'autre extrémité du plan de jeu.

