

UN TRIPLE JEU COMPLETEMENT FOU - ACTION GARANTIE !

Ces souris n'ont peur de rien : casquées et gantées, elles piaffent d'impatience !
 Leur mission : filer à travers la maison pour collecter 8 délicieuses parts de fromage.
 Elles sont très fortes quand il s'agit de se tirer d'affaire, mais sauront-elles éviter
 de réveiller Carlos le chat et de déclencher les dangereux Pièges à Souris ?

CONTENU

1 plateau de jeu, 4 souris, 3 billes en acier inoxydable, 1 cuve de toilettes, 3 pièges à souris (à assembler), 1 clé, 32 parts de fromage, 3 feuilles de cartes, 1 dé, 2 élastiques.

BUT DU JEU

Eviter les pièges et être la première souris à collecter 8 parts de fromage (miam !).

1 PREMIER MONTAGE (SUIVRE L'ORDRE DES NUMEROS)

Prends la plaque de jeu et les feuilles de carton. SEPARÉ TOUTES LES PIÈCES DE CARTON PREDECOUPEES.

Place toutes les pièces dans le couvercle de la boîte. Jette les sacs en plastique en respectant les règles. Et maintenant, commence à construire ! Pour gagner du temps, demande à tes amis d'assembler des pièges. Tu dois juste vérifier qu'ils sont montés sur la plaque dans le bon ordre - les parties en rouge précisent ce qui va où (les chiffres et les lettres au bas des pièces en plastique correspondent aux chiffres et aux lettres de la plaque).

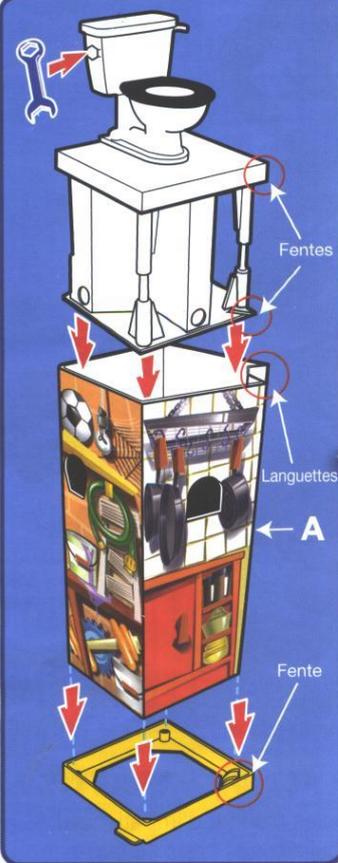
DEUXIEME MONTAGE

Si tu as déjà joué, tu ne dois plus assembler les pièges à partir de zéro. Suis simplement les instructions en rouge, dans l'ordre des numéros.

2 TOUR DES TOILETTES

Plie le carton A (qui comporte maintenant QUATRE trous protubérants) suivant les plis. Les languettes étroites doivent être dirigées vers l'intérieur pour se rencontrer face à face. Enfonce-les dans la fente de la base, comme illustré. Dépose prudemment la cuve des toilettes dans le sommet de la tour. Ici encore, les languettes du sommet de la tour doivent se toucher. Cette fois, enfonce-les sous le plancher des toilettes. Fixez la clé.

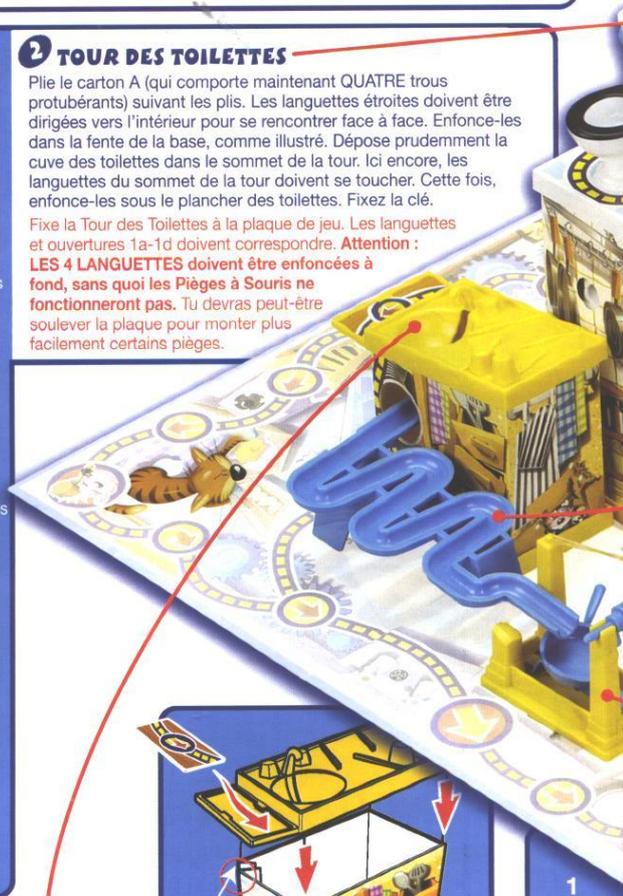
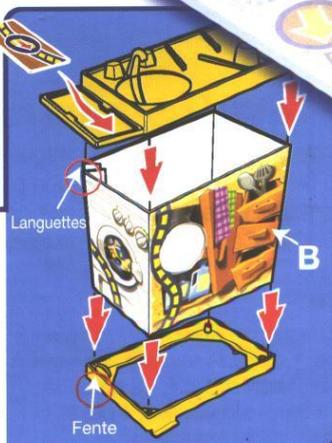
Fixe la Tour des Toilettes à la plaque de jeu. Les languettes et ouvertures 1a-1d doivent correspondre. **Attention :** LES 4 LANGUETTES doivent être enfoncées à fond, sans quoi les Pièges à Souris ne fonctionneront pas. Tu devras peut-être soulever la plaque pour monter plus facilement certains pièges.

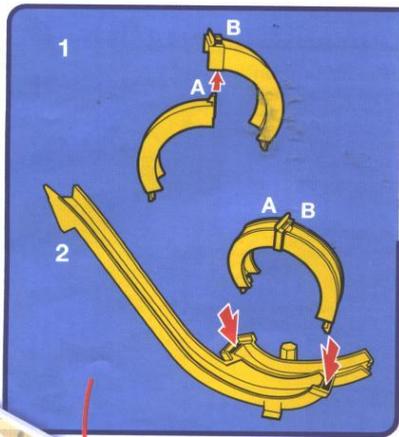


3 EVIER DE CUISINE

Plie le carton B (qui comporte maintenant un trou protubérant) suivant les plis. Les languettes étroites doivent être dirigées vers l'intérieur pour se rencontrer face à face. Enfonce-les dans la fente de la base, comme illustré. Appuie fermement sur l'évier pour le mettre en place, comme illustré. Vérifie que l'évier et la base sont fermement fixés. Fais glisser le rectangle de carton sous les fentes (la flèche doit pointer dans la bonne direction).

Fixe l'Évier de Cuisine à la plaque de jeu. Les languettes et fentes 2a & 2b doivent correspondre.

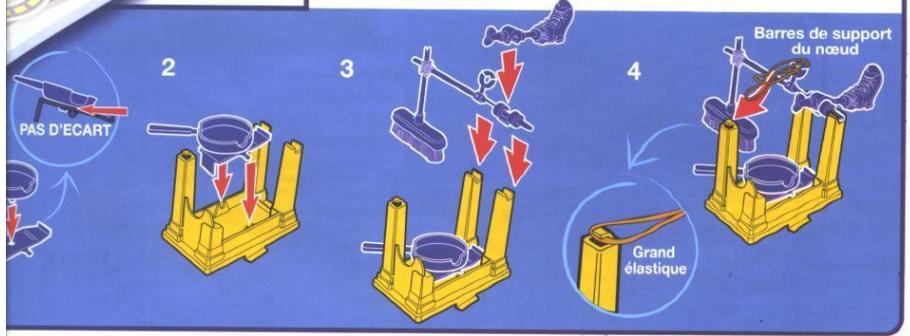


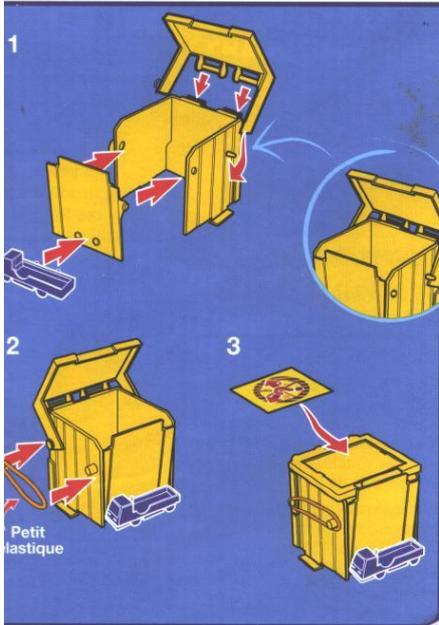


6 LOOPING
 Assemble les petites pièces A et B (appuie jusqu'au dé clic). Fixe ensuite la pièce longue, comme illustré.
 Fixe le Looping à la plaque de jeu. Commence par enfoncer le sommet dans l'espace carré (en dessous du grand trou) à côté de la Tour des Toilettes. Enfonce ensuite la longue languette et la languette 5a dans la plaque.

5 TUYAUTERIE
 Fixe la Tuyauterie en zigzag sur la plaque de jeu. Fais glisser le haut de la Tuyauterie sous l'Évier, puis insère la languette 3a dans sa fente.

4 TABLE DE CUISINE
 Ici, tu auras peut-être besoin de l'aide d'un adulte ! Enfonce fermement la poêle dans le trou du support bleu. Ensuite, place la barre du bas du support dans les rainures de la table retournée, comme illustré. Fixe fermement la chaussure sur la barre transversale du balai. Prends le GRAND ELASTIQUE et fais passer une de ses extrémités dans l'anneau de la barre transversale, puis glisse-la dans l'autre bout de l'élastique. Le nœud doit se trouver entre les barres, comme illustré ci-dessous. Tire sur l'élastique pour l'accrocher à la languette sur le pied de table.
 Fixe la Table de Cuisine à la plaque de jeu. Les languettes et les fentes 4a-4c doivent correspondre.

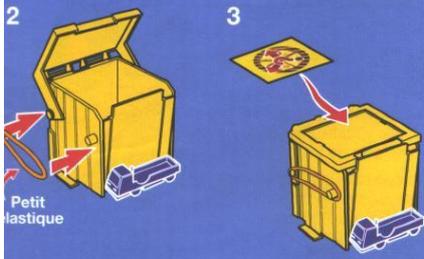




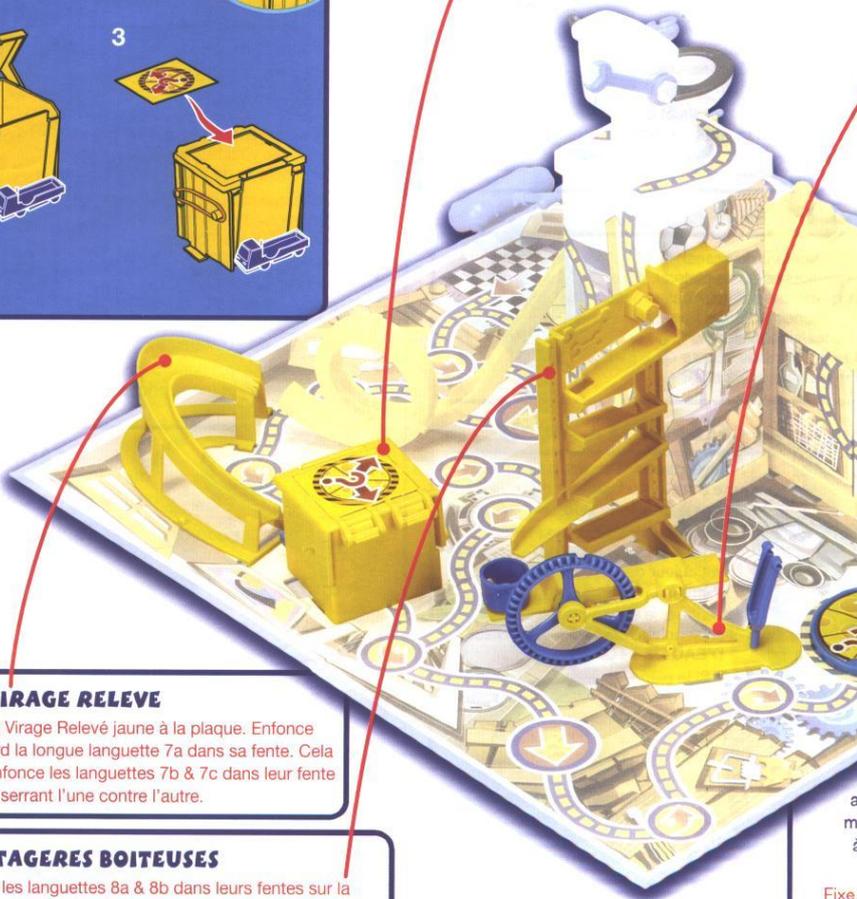
7 COFFRE A JOUETS

Fixe le camion sur l'avant du coffre à jouets. Ensuite, fixe cette partie avant sur le reste du jouet. Le couvercle s'accroche par les deux charnières au dos du coffre. Puis, fais glisser le rectangle de carton sous les languettes du couvercle, en respectant les flèches comme illustré. Mets le petit élastique en place pour que le couvercle s'ouvre et se ferme.

Fixe le Coffre à Jouets à la plaque de jeu. Les languettes et fentes 6a & 6b doivent correspondre.



Petit élastique



8 VIRAGE RELEVÉ

Fixe le Virage Relevé jaune à la plaque. Enfonce d'abord la longue languette 7a dans sa fente. Cela fait, enfonce les languettes 7b & 7c dans leur fente en les serrant l'une contre l'autre.

9 ETAGERES BOITEUSES

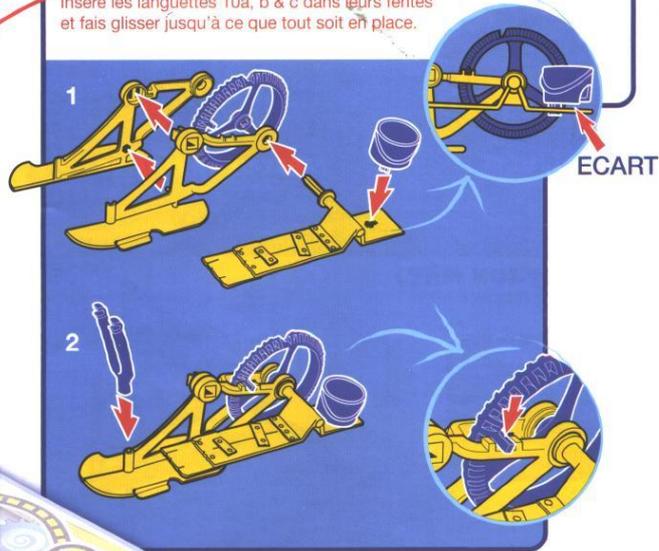
Insère les languettes 8a & 8b dans leurs fentes sur la plaque. Repousse les Etagères Boiteuses pour que leur sommet se bloque dans la Tour des Toilettes.

al
me
à
Fixe l

11 VELO A LIRE ATTENTIVEMENT !

Appuie fermement les deux côtés du support l'un contre l'autre. Place la roue entre les deux côtés du support. **La languette de butée (deuxième schéma ci-dessous) doit pénétrer dans la fente.** Monte la roue sur l'axe de la planche. Fixe fermement le seau au bout de la planche (il ne doit pas être à plat). Fixe les fourches sur la base.

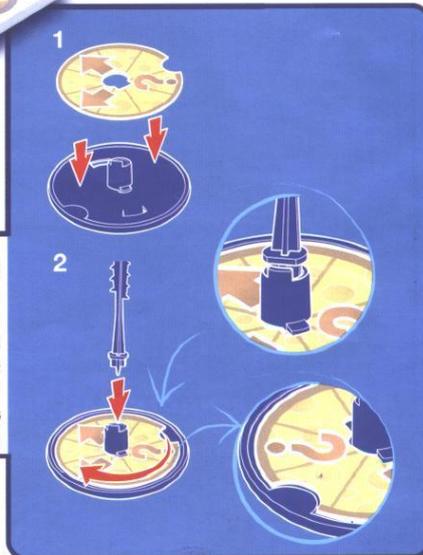
Insère les languettes 10a, b & c dans leurs fentes et fais glisser jusqu'à ce que tout soit en place.



10 MAT DE LA CAGE

Pose le cercle de carton sur la base en plastique, en alignant le trou. Fais tourner le cercle de carton jusqu'à ce qu'il soit en place où les découpes semi-circulaires correspondent à l'encoche du bord. Aligne le mât et enfonce-le dans le trou. S'il se plie, redresse-le prudemment.

Place le Mât de la Cage sur la plaque de jeu. Les languettes et fentes 9a-9c doivent correspondre.



**POUR ENCLANCHER LES
PIEGES CHAQUE FOIS QUE
VOUS JOUEZ !**



COFFRE À JOUETS

Refermer en même temps le couvercle et le devant du coffre à jouet. Puis, pour maintenir ce coffre fermé, relâcher d'abord le couvercle (1) et ensuite, le devant du coffre (2).



TABLE DE LA CUISINE

Appuyez doucement la chaussure vers le bas jusqu'à ce que le talon accroche le rebord de la languette bleue.

**CAGE (ET SON MÂT)
A LIRE ATTENTIVEMENT !**

1.



2a.



2b.



1. Enfoncer l'extrémité fourchée du bras dans le trou de la roue. Ensuite, poser l'autre extrémité du bras sur le sommet du mât.
2. Lever le bout du bras et tenir la cage au-dessus du mât.
3. Il y a 1 forme image de A retourné de chaque côté de l'ouverture de la cage (voir ci-dessous). Déposer la plus proche sur le rameau en V (voir cercle rouge ci-dessus). Si la cage n'arrive pas au rameau en V, essayer de redresser le mât.

REMISE EN PLACE DE LA CAGE



**AVANT DE JOUER
PLACE LES BILLES DANS
DECLANCHER UN PIEGE**

**SI UN PIEGE NE FONCTIONNE
VERIFIE QUE TOUTES LES
PLAQUE.**



LORSQUE VIEN

Lance le dé et déplace correspondant, en suivant la couleur correspondante, en suivant la couleur correspondante. Les souris peuvent partager un point d'interrogation l'une de ces cases, tu peux aller dans des 2 directions. Suis le dé jusqu'à l'arrêt, s'il y a lieu.



R, LORSQUE TOUS LES PIÈGES SONT ENCLENCHÉS, LA CUVE DES TOILETTES ET TIRE LA CHASSE POUR REPÈTE JUSQU'À DÉCLENCHER LES 3 PIÈGES.

NE PAS, RELIS LA PARTIE QUI LE CONCERNE. LES PIÈCES SONT CORRECTEMENT FIXÉES A LA

MISE EN PLACE DU JEU

Chacun prend une souris. Aligner les souris le long de la grille de départ, représentée par le quadrillé noir et blanc, situé sur le plateau, à côté du balai.

Jeter la bille restante dans le lavabo : elle va déclencher le piège de la cuisine et le balai va balayer toutes les souris. La souris projetée le plus loin du tapis commence la partie. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Récupérer la bille et la mettre avec les autres, dans la cuvette des toilettes. Remettre en place le piège de la cuisine et replacer les souris sur la grille de départ.

TON TOUR

Soit du nombre de cases ont les flèches sur le plateau. Deux sur la même case. Il y a 2 cases avec 2 flèches : lorsque tu es sur ces cases, tu dois choisir d'aller dans l'une des deux cases (voir les instructions de la case où tu es, voir sections suivantes).



CASE PIÈGES À SOURIS

Il y a 3 cases "Pièges à Souris" : une à côté du balai, une sur le coffre à jouets et une sous la cage.

1. Quand tu arrives sur un Piège à Souris, prend 2 parts de fromage de la couleur de ta souris. Les fromages s'emboîtent comme un puzzle.
2. Vérifie que les pièges sont bien enclenchés, puis **TIRE LA CHASSE D'EAU DES TOILETTES**.
3. Si le piège sur lequel tu te trouves se déclenche, tu perds une part de fromage. Si une autre souris est attrapée avec toi dans le piège, elle perd aussi une part. Remets le fromage dans la boîte. Si un autre piège que celui sur lequel tu te trouves se déclenche, tu gardes tes parts de fromage. La ou les souris qui se font prendre à ce piège perdent une part de fromage.
4. Remets la bille dans la cuvette des toilettes et réenclenche le piège ayant déjà servi. **Note** : si un piège se déclenche et que la souris n'est pas attrapée (par exemple quand le piège n'est pas correctement enclenché), elle a de la chance : elle en réchappe !



CASE PIÈGE

Lorsque tu touches la Case Piège Sur la case Piège la plus proche et instructions (voir Case Piège à :

TU AS RÉVEILLÉ CARLOS LE CHAT !

Si tu tombes sur cette case :

1. Toutes les AUTRES souris RECULENT immédiatement jusqu'au piège le plus proche. Si une souris se trouve déjà sur un piège, elle y reste. Personne ne prend de part de fromage.
2. Vérifie que tous les pièges sont bien enclenchés. Puis, tire la chasse d'eau 3 FOIS de suite.
3. Les trois pièges peuvent se déclencher ! Si tu es attrapé, tu perds une part de fromage (si tu en as). Tu perds au maximum un morceau de fromage.
4. Remets les billes dans la cuvette des toilettes et réenclenche les pièges.



CASE CLÉ

Sur le côté des toilettes clé, qui te permettra d'avoir, bien condition de l'avoir, bien

1. Pour prendre la clé, prend l'embranchement de la cuisine et arrives au coffre à jouets la case Clé (au sommet des toilettes) avec le com à toi ! Pose-la devant
2. Plus tard, si tu te trouves sur un Piège à Souris et que la souris attrapée avec toi dans le piège ne peut pas déclencher !
3. Tout de suite après même si le Piège à Souris se déclenche, remets la cuvette des toilettes pas.

Note : Si une autre souris attrapée avec toi dans la case Clé avant que tu ne touches la clé, pas de chance ! à cette souris !



LE SUIVANT

Quand tu arrives sur une case, rends-toi compte si tu es sur un Piège à Souris la souris (sous la cage, dans l'atelier, sans prendre de fromage).



Si tu es sur une case, accroche la clé sur le Piège à Souris, à l'endroit où se trouve la souris !

Si tu es sur une case, rends-toi compte si tu es sur un Piège à Souris la souris (sous la cage, dans l'atelier, sans prendre de fromage).

Si tu es sur une case, rends-toi compte si tu es sur un Piège à Souris la souris (sous la cage, dans l'atelier, sans prendre de fromage).

Si tu es sur une case, rends-toi compte si tu es sur un Piège à Souris la souris (sous la cage, dans l'atelier, sans prendre de fromage).

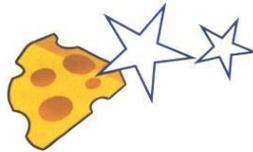
Si tu es sur une case, rends-toi compte si tu es sur un Piège à Souris la souris (sous la cage, dans l'atelier, sans prendre de fromage).

CASE RETOUR

Si tu arrives sur la case Retour, tu es en sécurité... sauf si quelqu'un déclenche le Piège à Souris de l'évier !

Dans ce cas, tu dois revenir en arrière jusqu'au dernier Piège à Souris (sous la cage, dans l'atelier), sans prendre de fromage.

Vérifie que tous les pièges sont enclenchés et tire la chasse. Les règles normales d'Attrap'Souris s'appliquent !



LE GAGNANT

Pour gagner la partie, il faut avoir un jeu complet de 8 parts de fromage.

Quand tu arrives sur un Piège à Souris et que tu gagnes ton dernier fromage, tire la chasse normalement.

Si tu as pu utiliser la clé ou qu'un des autres Pièges à Souris se déclenche, pas de souci : tu as gagné !

Mais si tu es pris au piège, tu perds une part de fromage et tu dois continuer à jouer : ce sera pour la prochaine fois !



RANGEMENT

Inutile de démonter tout le jeu ! Il suffit d'enlever les Pièges à Souris de la plaque et de les ranger dans la boîte Attrap'Souris avec le reste du jeu.



© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tel.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.



www.hasbro.fr
www.hasbro.be

050648221101 01

MB
JEUX