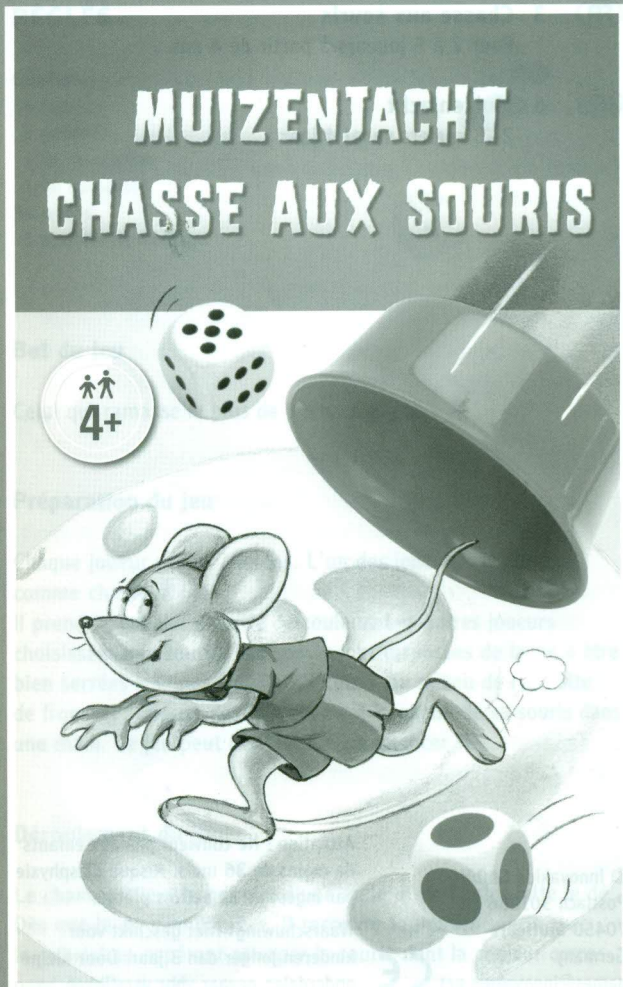


Spelvariant

Oudere kinderen kunnen ook met de gewone dobbelsteen spelen. Aan elke speler resp. elke muis wordt een cijfer tussen 2 en 5 toegekend.

Voorbeeld: de speler met de blauwe muis krijgt het cijfer 2. Als een "2" gegooid wordt, moet hij zijn muis redden en weg-trekken. Het cijfer 1 komt overeen met de kleur wit, 6 met zwart.

Innovakids wenst jullie veel speelplezier!



FR

3 Chasse aux souris

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans

NL

6 Muizenjacht

2-5 spelers vanaf 4 jaar

RÈGLES

FR

Contenu

- 4 souris
- 1 gobelet
- 1 dé de couleur
- 1 dé numéroté
- 36 jetons
- 1 assiette de fromage

**But du jeu**

Celui qui ramasse le plus de jetons a gagné.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend 7 jetons. L'un des joueurs est désigné comme chasseur.

Il prend le gobelet et le dé de couleur. Les autres joueurs choisissent une souris. Les souris sont disposées de façon à être bien serrées les unes à côté des autres au milieu de l'assiette de fromage. Chacun des joueurs tient la queue de sa souris dans une main. Le jeu peut maintenant commencer !

Déroulement du jeu

Le chasseur tient le gobelet d'une main et de l'autre jette le dé. Dès que le dé s'immobilise, il recouvre toutes les souris avec le gobelet en espérant attraper la souris dont la couleur correspond à celle du dé.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Door kleine onderdelen gevaar voor verstikken.

© Innovakids GmbH
Postfach 301066
70450 Stuttgart
Germany
games@innovakids.net



Exemple : Le dé s'immobilise, face bleue vers le haut. Le chasseur tente d'attraper la souris bleue. Le joueur qui possède la souris bleue doit retirer sa souris le plus vite possible. Les autres souris ne bougent pas.

Attention ! Le chasseur ne peut attraper les souris que sur l'assiette de fromage et non pas à coté.

Face noire ou blanche

Si le dé s'immobilise face noire vers le haut, toutes les souris doivent se mettre à l'abri. Car le chasseur peut attraper n'importe quelle souris ! Si le dé s'immobilise face blanche vers le haut, pas de danger. Le chasseur ne peut attraper aucune souris !

Comptage des points et changement de chasseur

- Si la souris bleue est attrapée, le joueur possédant cette souris remet un jeton au chasseur. Il devient à son tour chasseur et prend le gobelet et le dé.
- Si la souris bleue réussit à s'échapper, le chasseur donne un jeton au joueur possédant la souris bleue. Il reste chasseur.
- Si un joueur retire sa souris de l'assiette de fromage bien que le dé n'ait pas désigné sa couleur, il doit également donner un jeton au chasseur.
- Le gobelet et le dé changent de main si le chasseur n'arrive pas à attraper de souris trois fois de suite.

Fin du jeu

- 4 Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs n'a plus de jetons. Les autres joueurs comptent alors leurs jetons. Celui qui a le plus de jetons a gagné.

Variante de jeu

Les enfants plus âgés peuvent aussi jouer avec le dé numéroté. Un chiffre entre 2 et 5 est affecté à chaque joueur ou à chaque souris.

Exemple : Le joueur avec la souris bleue a le chiffre 2.

Si le chiffre 2 sort, il doit alors sauver sa souris en la retirant très vite. Le chiffre 1 correspond à la couleur blanche, le 6 à la noire.

Innovakids vous souhaite beaucoup de plaisir avec ce jeu !

