

**MB**  
JEUX



# Attrap' Souris

## RÈGLE DU JEU



Pour 2, 3 ou 4 joueurs

### Contenu du Jeu

1 plateau de jeu

4 souris

1 dé

Un piège à souris comprenant 25 éléments plastique, 1 boulet, 1 bille d'acier, 1 élastique et 1 ressort.

### But du Jeu

Etre la dernière souris en piste alors que toutes les autres ont été capturées.

### Préparation

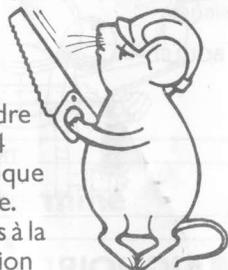
1. S'assurer que tous les trous pré-perforés du plateau de jeu sont ouverts puis placer celui-ci sur une surface plate.
2. Placer tous les éléments en plastique à proximité du plateau de jeu.
3. Chaque joueur choisit une souris qu'il place sur la première case marquée **DEPART** puis lance ensuite le dé. Le joueur qui obtient le plus grand nombre commence la partie, le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



## Le Jeu

1. C'est à vous de jouer. Lancez le dé puis avancez votre souris du nombre de cases correspondant au nombre indiqué sur le dé.

- Si vous vous arrêtez sur une case de couleur, restez-y ou suivez les instructions qui y sont inscrites.
- Si vous vous arrêtez sur une case blanche, prenez un élément du piège à souris et ajoutez-le à la construction, (sauf dans le cas où tous les éléments du piège ont été déjà assemblés).



### Construction du Piège à Souris

Il convient de construire le piège à souris dans l'ordre indiqué sur le livret et de réaliser l'ensemble des 24 démarches prévues. La plupart des éléments plastique sont numérotés afin de vous aider à les reconnaître. Lorsque c'est votre tour d'ajouter un des éléments à la construction, reportez-vous au plan de construction donné au verso du livret.

2. Deux ou plusieurs souris peuvent partager la même case.



3. La course se poursuit sur le circuit tandis que s'échafaude le piège à souris. Lorsque vous atteignez le fromage, continuez à courir autour de la boucle en suivant les flèches jusqu'à la fin de la partie. Si vous vous arrêtez sur la case marquée **TOURNEZ LA MANIVELLE** avant que le piège soit terminé, ne faites rien. Si toutes les souris atteignent la boucle avant la construction complète du piège, la première d'entre elles qui arrive sur la case **FROMAGE** est envoyée sur la case **REFUGE**.

### 4. Fonctionnement du Piège

- Si le piège est complètement construit et que vous arrivez sur la case **TOURNEZ LA MANIVELLE** alors que la souris d'un adversaire se trouve sur celle marquée **FROMAGE**, vous pouvez faire fonctionner le piège. Toutefois, avant de tourner la manivelle qui actionnera le système, assurez-vous que:

– la **bille d'acier** (11) se trouve dans le seau (10).

– la **main complice** (15) soit "armée," l'ergot devant se trouver sous la main la plus basse des tuyaux de plomberie (14).

– le **boulet** (17) se trouve sur le plus petit trou du tremplin (16).

– le **plongeur** (20) se tient sur le demi-cercle **face au plongoir**, ses pieds reposant sur le bord de celui-ci.

– la **cage** (24) soit en équilibre au sommet de la perche (23).

– tous les autres éléments soient en position correcte sur le jeu.

- ET PUIS... tournez la manivelle **dans le sens indiqué par la flèche** et admirez le spectacle! Si vous piègez la souris (ou les souris si elles sont plusieurs à se trouver sur la case **FROMAGE**), celle-ci (celles-ci sont) est éliminée(s) du jeu. Si le piège ne fonctionne pas correctement et a raté la souris, celle-ci s'échappe en sautant sur la case suivante du jeu sans même attendre son tour.

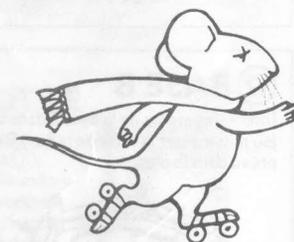


- Il vous faut ensuite remettre le piège en état de marche. Pour replacer la cage (24), retirez d'abord la perche (23) de la Base C (21). Puis enlevez la cage par le bas, replacez la perche à la verticale et coiffez-la de la cage retournée.

5. Les joueurs restants continuent de déplacer leur souris autour de la boucle en faisant fonctionner le piège lorsqu'ils se trouvent sur la case **TOURNEZ LA MANIVELLE**.

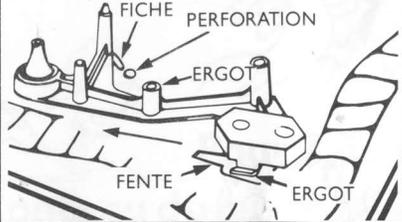
### Le Gagnant

Le joueur dont la souris se trouve sur la case **TOURNEZ LA MANIVELLE** alors que toutes les autres souris ont été capturées, remporte la partie.



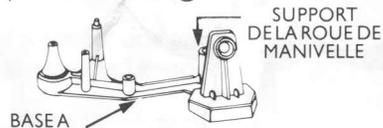
### ① BASE A

Insérer les ergots de la Base A dans les fentes prévues puis pousser la base selon la direction donnée par la flèche jusqu'à ce que la fiche se mette en place.



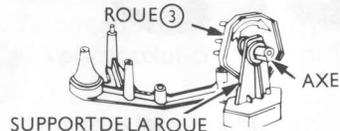
### ② SUPPORT DE LA ROUE DE MANIVELLE

Se place dans les trous prévus dans la Base A ①.



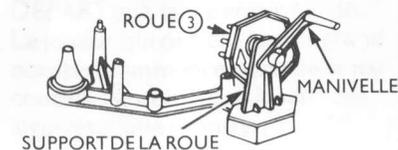
### ③ ROUE DE MANIVELLE

Glisser l'axe de la roue dans le trou prévu sur le support ②. La couleur de la roue doit être assortie à celle du support.



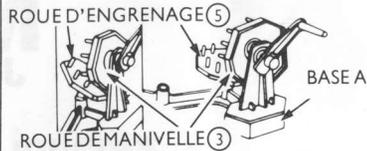
### ④ MANIVELLE

Emboîter la manivelle sur l'axe de la roue ③ en appuyant bien.



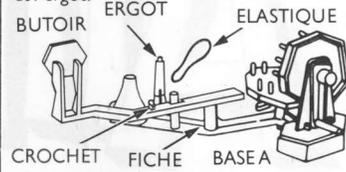
### ⑤ ROUE D'ENGRENAGE

Incliner la roue d'engrenage de façon à ce qu'elle pénètre dans le trou de la Base A. Ainsi ses fiches se mettront en prise avec celles de la roue de manivelle ③.



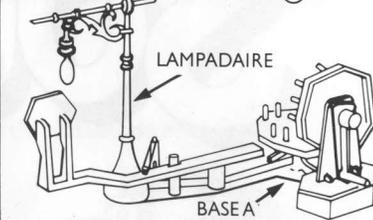
### ⑥ BUTOIR

Insérer la fiche du butoir dans le trou prévu sur la Base A ①. Tendre l'élastique entre le crochet et l'ergot.



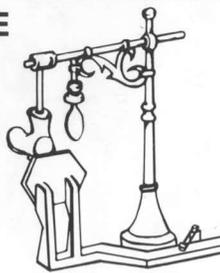
### ⑦ LAMPADAIRE

Placer le pied du lampadaire dans le trou prévu sur la Base A ①.



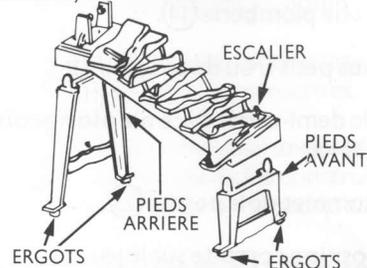
### ⑧ BOTTE

S'accroche au lampadaire ⑦, la botte elle-même se trouvant devant le poteau. Le talon de la botte doit reposer contre le butoir ⑥.



### ⑨ ESCALIER (en 3 parties)

Fixer les pieds avant et arrière de l'escalier en les enfonçant bien puis insérer les ergots situés à la base des pieds dans les trous prévus dans le plateau de jeu.



### ⑩ SEAU

Placer le seau entre les deux fiches qui se trouvent au sommet de l'escalier ⑨.



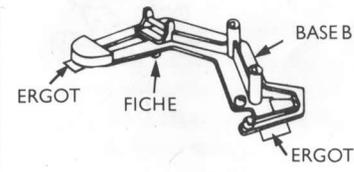
### ⑪ BILLE D'ACIER

Placer la bille dans le seau ⑩.



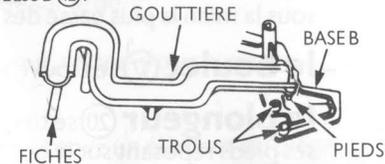
### ⑫ BASE B

Insérer les ergots de la Base B dans la planche de jeu puis insérer la fiche de la Base B dans le trou prévu dans le plateau.



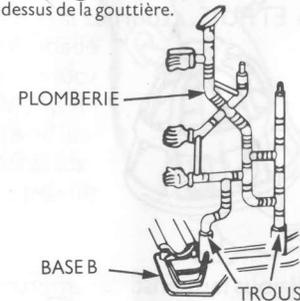
### ⑬ GOUTTIERE

Enfoncer les pieds de la gouttière dans les trous prévus dans le plateau de jeu puis insérer les fiches de la gouttière dans les trous de la Base B ⑫.



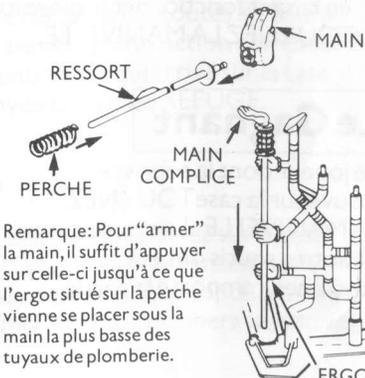
### ⑭ PLOMBERIE

Insérer les fiches de la plomberie dans les trous de la Base B ⑫, les mains devant se trouver au-dessus de la gouttière.



### ⑮ MAIN COMPLICE

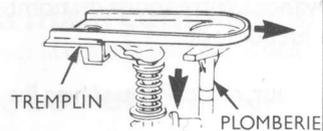
Emboîter la main sur la perche, paume en l'air. Glisser la perche dans le ressort puis entre les mains de la plomberie.



Remarque: Pour "armer" la main, il suffit d'appuyer sur celle-ci jusqu'à ce que l'ergot situé sur la perche vienne se placer sous la main la plus basse des tuyaux de plomberie.

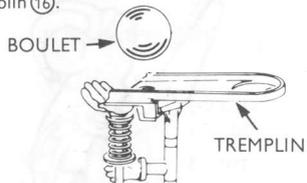
### 16 TREMPLIN

Glisser le tremplin au-dessus de la plomberie (14).



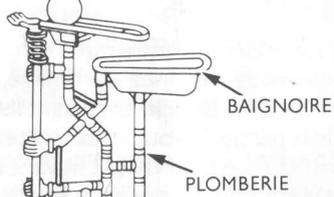
### 17 BOULET

Placer le boulet sur le plus petit trou du tremplin (16).



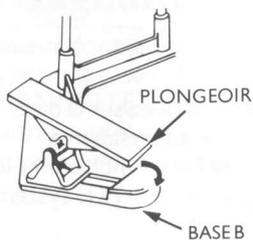
### 18 BAIGNOIRE

Raccorder la baignoire aux tuyaux de plomberie (14).



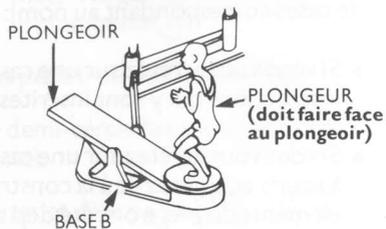
### 19 PLONGEOIR

Placer le plongeur sur la Base B (12).



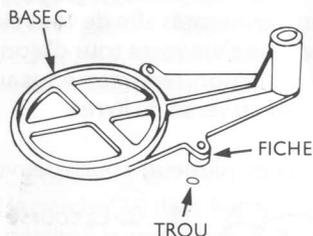
### 20 PLONGEUR

Placer le plongeur sur le bord du plongoir et sur la Base B (12). Remarque: le plongeur doit faire face au plongoir.



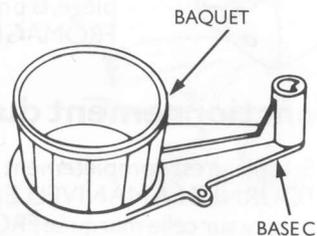
### 21 BASE C

Insérer les fiches de la Base C dans les trous prévus dans le plateau de jeu.



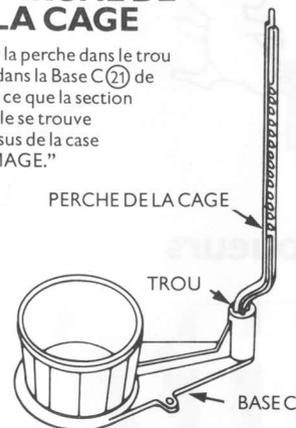
### 22 BAQUET

Placer le baquet sur la Base C (21).



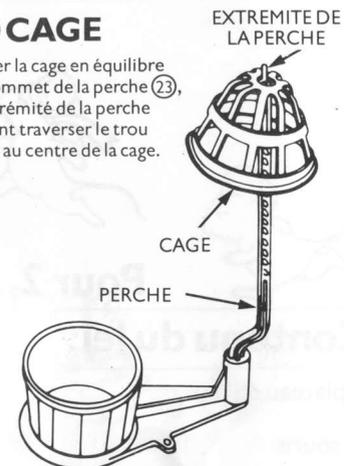
### 23 PERCHE DE LA CAGE

Insérer la perche dans le trou prévu dans la Base C (21) de façon à ce que la section verticale se trouve au-dessus de la cage "FROMAGE."



### 24 CAGE

Placer la cage en équilibre au sommet de la perche (23), l'extrémité de la perche devant traverser le trou situé au centre de la cage.



MB France, Service Contrôle Qualité, B.P. 13, 73370 Le Bourget du Lac.  
Hasbro-MB S.A., Avenue Louise 386, Bruxelles 1050.

©1986 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.