



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

GREIF ZU!



Act Fast! • Attrape vite !
Gris en grijp! • ¡Atrápalo! • Afferra la tessera!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Attrape vite !



Un jeu de réaction animé pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Wolfgang Kramer
Illustration: Ramona Wultschner
Rédaction : Tim Rogasch
Durée du jeu : 5 - 10 Minuten



Dans ce jeu animé, il s'agit d'attraper le plus rapidement possible les images correspondant aux symboles des dés. Le joueur qui réagit le plus rapidement remporte la partie.

Contenu du jeu

4 dés
24 tuiles « image »
1 règle du jeu

Préparatifs

Placez toutes les tuiles faces visibles au milieu de la table en les espaçant légèrement de façon à ce qu'elles soient à portée de main de tous les joueurs.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune prend les quatre dés et les lance tous en même temps.

- *Des symboles de tuiles posées au milieu de la table ?*

FRANÇAIS



- **Des symboles de tuiles déjà récupérées par des joueurs ?**

Si les dés lancés indiquent des symboles de tuiles déjà attrapées par un joueur, ceux-ci ne sont pas pris en compte et ne servent pas pendant cette manche.

Important : si les symboles des quatre dés correspondent à des tuiles que les joueurs ont déjà récupérées, vous devez attraper l'arc-en-ciel multicolore ! Celui d'entre vous qui s'en empare peut prendre une tuile de son choix (excepté l'arc-en-ciel) au milieu de la table.

Si un joueur attrape l'arc-en-ciel alors qu'il y avait encore au milieu de la table des tuiles correspondant à un symbole des dés, il devra redéposer une de ses tuiles (à moins qu'il n'en ait pas !) au milieu. Dans tous les cas, l'arc-en-ciel retourne au milieu.



Le symbole « feu »

Lorsque ce symbole apparaît sur un dé : « bas les pattes » ! Personne ne doit attraper de tuiles. Si un joueur en attrape une par mégarde (même s'il ne fait que toucher la tuile !), il doit remettre une des tuiles qu'il a attrapées au milieu de la table. S'il n'en a pas, il ne se passe rien.

Nouvelle manche

Une fois toutes les tuiles attrapées, une nouvelle manche commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer les quatre dés en même temps.

Fin de la partie :

Le jeu s'achève après la manche à la fin de laquelle il ne reste plus que 5 tuiles ou moins au milieu de la table. Le joueur qui a attrapé le plus de tuiles a gagné. Il est recommandé d'empiler toutes vos tuiles. Le vainqueur est celui qui a la pile la plus haute. S'il y a égalité, les joueurs ex aequo gagnent ensemble.