

ATTRAPE-MOI (Ravensburger)

Règle reconstituée, avec suggestions, par Cl. Oger.

Jeu d'adresse et de rapidité pour 3 à 6 joueurs de 5 ans et plus

NB. Il existe un autre « attrape-moi » chez Ravensburger : un jeu de stratégie avec des souris également, pour 2 joueurs, sans rapport avec le jeu décrit ci-après.

Contenu

5 souris en bois de couleurs différentes, avec chacune, une longue queue

1 dé à couleurs (bleu, rouge, jaune, vert, mauve, noir)

1 gobelet en plastique

1 règle

Ajout Cl. Oger : des jetons (la couleur importe peu) et un carton délimitant l'espace de jeu.

Le jeu

Les jetons sont placés en tas, sur la table.

Les souris sont réparties entre les joueurs.

Chacun, sauf un, dépose la sienne sur le carton et tient la ficelle.

Celui qui n'a pas de souris en jeu prend le gobelet et lance le dé.

Quand le dé s'arrête, ce joueur doit essayer d'attraper la souris de même couleur.

S'il y arrive, il reçoit un jeton et passe le gobelet et le dé au suivant.

S'il attrape une autre souris, il doit lui donner un jeton.

Le joueur qui enlève sa souris avant que le dé soit arrêté, doit remettre un jeton sur le tas.

Le premier joueur à obtenir 5 jetons a gagné la partie.

Variantes possibles

- 1) Chaque joueur joue 3 fois de suite. Et peut gagner un jeton à chaque fois.
- 2) Le joueur doit attraper n'importe laquelle des souris sauf celle du dé.
- 3) On peut convenir d'un autre nombre de jetons à gagner. Et bien sûr, se servir de boutons, allumettes ou autres menus objets, en guise de jetons.

Si l'on joue à moins de joueurs : variantes possibles

- 1) On peut retirer du jeu les souris en trop.
- 2) On peut en donner 2 à chaque joueur qui en tiendra une dans chaque main.
- 3) Pour des joueurs plus âgés : on peut décider que les couleurs non attribuées donneront lieu à d'autres actions.

Ex. On joue avec 4 souris. La mauve et la verte sont mises de côté.

Si le dé joue « mauve », le joueur ne fait rien (et doit donner un jeton s'il pose le gobelet sur le plan de jeu).

Si le dé joue « vert », le joueur rejoue immédiatement et essaie d'attraper la souris de son 2^e lancer.