

Variation:

Before starting to play, you can agree that the mice only have to run away when the cat appears on the dice. In this case nothing happens if any other color appears on the dice.

Attrape-moi

Un jeu pour 3 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Contenu : 5 souris,

1 dé

1 tapis rond en feutre

But du jeu :

Qui va être rapide comme l'éclair en retirant sa souris avant que le chat ne la prenne ?

Préparatifs :

Déplier le tapis rond en feutre et le poser au milieu de la table. L'un des joueurs est le chat : il prend le dé et la boîte qui servira de gobelet pour prendre les souris.

Les autres joueurs choisissent chacun une souris, la posent au milieu du tapis rond en feutre en tenant la queue bien fort dans une main.

Déroulement du jeu :

Celui qui va essayer de prendre les souris, c'est-à-dire le joueur qui est le chat, lance le dé plusieurs fois de suite.

Attention : les autres joueurs doivent pouvoir tous voir le dé. Si le dé tombe sur le chat, ils doivent retirer leur souris à toute

vitesse avant que le chat ne leur tombe dessus, car celui-ci essaye bien sûr de les attraper avec le gobelet.

Toutes les souris prises par le chat sont éliminées pour cette partie.

Si le dé tombe sur la couleur de l'une des souris, seule la souris de cette couleur doit se sauver. Les autres ne bougent pas. Celui qui retire sa souris alors qu'il n'a pas la bonne couleur ou qui se laisse tromper par le chat, est aussi éliminé pour la partie. Les souris qui n'ont pas été prises sont reposées sur le tapis rond en feutre et une nouvelle partie commence.

Fin de la partie :

Le jeu se joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule souris. Le joueur correspondant a le droit d'être le chat à la partie suivante ou de nommer l'un des joueurs.

Variante :

On peut aussi décider au début de la partie que les souris devront se sauver seulement lorsque le dé tombera sur le chat. S'il tombe sur un point de couleur, les souris ne bougeront pas.

Pak me dan!

Een vangspel voor 3 – 6 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelinhoud: 5 muizen
1 gekleurde dobbelsteen
1 vilten cirkel

Doel van het spel:

Wie ziet bliksemsnel het gevaar en kan zijn muisje voor de kat in veiligheid brengen?