

Au secours, une souris !

Une course d'éléphants passionnante pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Bernhard et Micha Kraus

Illustration : Reiner Stolte

Durée de la partie : 15 - 30 minutes



« Hiiiiii, une souris » s'écrie Daisy l'éléphante en essayant d'arrêter sa course. L'effrontée souris Suzie lui barre le chemin qui mène au temple et s'amuse comme une folle en effrayant la troupe d'éléphants. Est-ce que les taquineries de Suzie vont influencer l'issue de la course annuelle des éléphants ?

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 1 souris
- 12 éléphants (de quatre couleurs différentes)
- 1 dé
- 1 règle du jeu

Idée

Les éléphants organisent une course de dé jusqu'au temple des éléphants. Mais la souris Suzie vient contrecarrer la course en passant à côté des éléphants et en effrayant ceux qui se trouvent tout seuls sur une case-forêt. Ils ont tellement peur qu'ils repartent vite sur la case départ. Le but du jeu est d'arriver en premier au temple avec deux de ses éléphants.

*amener deux
éléphants sur la case
d'arrivée*

Préparatifs

déplier le plateau de jeu, poser les éléphants et la souris sur leur case de départ, préparer le dé

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend trois éléphants et les pose sur la case de départ des éléphants. La souris est posée sur sa case de départ. Préparer le dé.

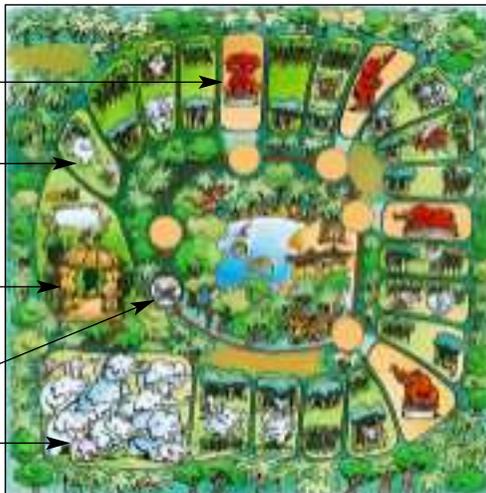
case avec statue d'éléphant

case « forêt »

case d'arrivée = le temple des éléphants

case de départ de la souris

case de départ des éléphants



Déroulement de la partie

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un éléphant en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé.

lancer le dé

nombre de points = avancer un éléphant du nombre de cases correspondantes

souris = avancer la souris d'une case

Qu'indique le dé ?

• Un nombre de points ?

Avance l'un de tes éléphants du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Il peut y avoir plusieurs éléphants sur une case.

• La souris ?

Avance la souris le long des cases « forêt » et pose-la sur la case « souris » suivante dans le sens de la flèche.

Les cases du plateau de jeu



Cases « forêt »

Si la souris passe le long de cases « forêt » sur lesquelles il y a un éléphant, celui-ci est remis sur la case de départ.

S'il y a deux éléphants ou plus sur une case « forêt », ils n'ont pas à craindre la souris, car ils sont en sécurité.



Cases avec statue d'éléphant

Sur les quatre cases avec une statue d'éléphant, les éléphants sont toujours protégés de la souris. Même si la souris se trouve à côté d'une telle case, les éléphants ont le droit d'y être posés ou de la dépasser.



Case d'arrivée avec temple des éléphants

Pour arriver sur la case d'arrivée, il ne faut pas avoir obligatoirement le nombre de points exacts. Si on a plus de points, ils sont perdus. Sur la case d'arrivée, les éléphants sont évidemment en sécurité.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur amène deux de ses éléphants sur la case d'arrivée : il gagne cette passionnante course d'éléphants.

*deux éléphants sur la
case d'arrivée =
gagnant*