

DIE MAUS IM NACKEN

MATERIEL

17 socles couleurs en plastique 1 piste 16 éléphants (4 par couleur)
1 souris 1 dé spécial

BUT DU JEU

Chaque joueur essaie de marquer des points en déplaçant son ensemble d'éléphants autour de la piste et de les ramener à la maison ou sur les divans qui entourent la voie.

PRÉPARATION

Les éléphants débutent sur la pyramide d'éléphant. La souris commence sur une des cases numérotées de la piste, selon le nombre de joueurs : No.4 à 4 joueurs, No.3 à 3 joueurs et No.2 à 2 joueurs. Chaque joueur a 4 éléphants de la même couleur.

LE JEU

À votre tour vous lancez le dé et déplacez un de vos éléphants (nombre indiqué par le dé) ou la souris (symbole de souris sur le dé). Les éléphants se déplacent du nombre lancé, la souris se déplace toujours d'une case, à moins qu'elle n'arrive sur une case TURBO (image de la souris qui court). Dans ce cas elle se déplace de 2 cases la prochaine fois que le dé l'indiquera, ou quand un éléphant revient à la maison. Dans ce cas la souris se déplace de 2 cases même si elle n'est pas sur une case TURBO.

Les éléphants restés sur la pyramide après que la souris ait atteint (ou passé) la flèche de départ ne se déplacent plus.

Un nombre variable d'éléphants peut occuper un divan et chacun marque les points associés. Le nombre exact n'est pas exigé pour atterrir sur un divan.

Si la souris s'arrête ou passe par dessus une case occupée par un éléphant ou des éléphants, cet éléphant ou ces éléphants sont enlevés du jeu. Si un éléphant rattrape la souris, il est retiré du jeu.

Si un éléphant s'arrête sur un divan, il a fini la course et marque des points. La souris voyagera autour du plateau jusqu'à ce que tous les éléphants soient à la maison, en sécurité ou attrapés.

FIN DU JEU

Quand il ne reste aucun éléphant sur la piste pour faire la course, le jeu est fini.

LES POINTS

Les éléphants marquent des points comme suit :

1er arrivé	13 points
2ème arrivé	12 points
3ème arrivé	11 points
Tous les autres arrivés	10 points

Les divans rapportent les points indiqués dessus.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur dont les éléphants ont marqué le plus de points. Il est possible de faire plusieurs manches et de déterminer le vainqueur général de toutes ces manches.