

# ATTENTION AU MATOU !

SCHMID 70530.8

*Le matou est malin. Entre le garde-manger et le nid à souris, il pose 13 pièges : de grosses boîtes de conserves. Si une souris s'y pose, c'en est fini pour elle, elle n'arrivera jamais à la maison.*

*Le matou n'est pourtant pas tout-à-fait intelligent : un piège ne sert qu'une fois et si une souris l'occupe, elle est solidaire de ses soeurs et fait le gros dos pour que les autres ne tombent pas dedans...*

## Matériel

plan de jeu, 16 pions *souris* en 4 couleurs différentes, dé.

## Préparation

Avant la première partie, détachez les ronds qui bouchent encore les pièges. Vous obtenez ainsi un plan de jeu avec 13 trous. Le plan est placé au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit 4 souris d'une même couleur. Chacun entasse ses quatre pions sur sa case de départ, dans le garde-manger.

## Déroulement

Désignez le premier à jouer. Par exemple, le plus grand amateur de fromages... On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour, lance le dé et avance une de ses souris du nombre correspondant. Il choisit quel pion il veut avancer. Un joueur n'est pas obligé d'introduire tous ses pions en même temps sur le chemin. La première case du parcours est marquée d'une flèche. S'il obtient *Trèfle*, il déplace un de ses pions, selon son choix, de 1 à 5 cases.

Une souris peut passer sans danger au-dessus d'un piège mais si son trajet finit dans un piège, cette souris est perdue et remplit le piège. Désormais, toutes les autres peuvent s'arrêter sans danger sur son dos. Si toutes tes souris sont tombées dans des pièges, tu es éliminé de la partie.

Si une souris finit son trajet sur une case jaune, elle s'y arrête sans danger.

Si une souris finit son trajet sur une case occupée, elle s'installe sur le ou les pions qui s'y trouvent. *Une souris bloque toutes celles qui stationnent sous son pion.* De véritables tours se forment ainsi où les souris se bloquent les unes les autres.

Seule la souris qui se trouve tout au-dessus, peut repartir quand son propriétaire le veut. On comprendra vite que c'est une façon efficace de bloquer les souris adverses pour obliger certaines autres à se déplacer... et à tomber dans des pièges.

Si toutes tes souris sont coincées, tu passes ton tour. Si tu peux déplacer au moins une de tes souris, tu dois jouer... même si cette souris tombe ainsi dans un piège.

Pour arriver à la souricière, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste.

## FIN DE JEU

Gagne celui qui est parvenu à rentrer le plus de souris dans le trou à souris. En cas d'égalité, le plus rapide (à nombre de tours égaux), l'emporte.

## Des trucs :

Veille à séparer le plus possible tes souris l'une de l'autre.

Coince celles des autres.

Ne râle pas si ta souris est coincée : en quelque sorte, elle est pour le moment protégée du danger des pièges.

Au plus tard tu engages ta souris sur le chemin, au plus les pièges sont déjà remplis...

## CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles tél 19.32.2537.83.92

rue Longue 15 - 1950 Kraainem tél 02/731.68.11

