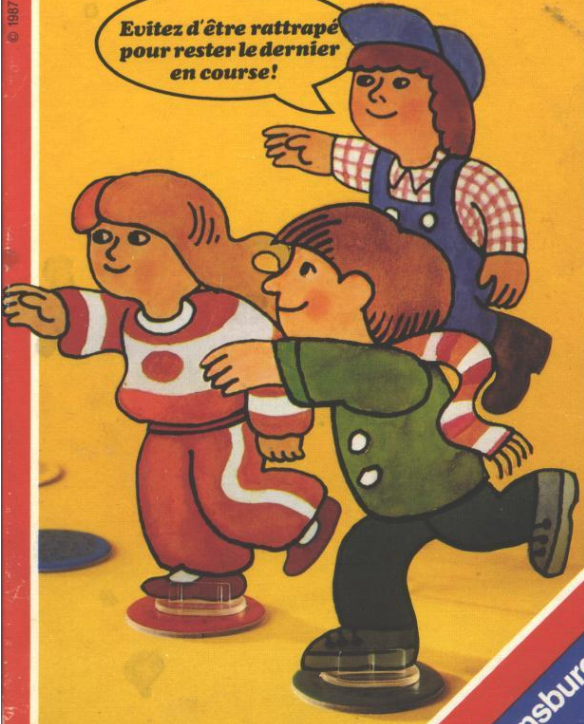


© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

ca
0,50€

Attrapé!

Évitez d'être rattrapé
pour rester le dernier
en course!



Ravensburger

Editions Ravensburger Attenschwiller, France

Lorsqu'un joueur rattrape ou dépasse une autre figurine, celle-ci est éliminée et retirée du jeu.
De même, toutes les cartes correspondant à sa couleur sont enlevées du circuit.
Lorsqu'une de ces cartes est encore occupée par une autre figurine, elle est retirée aussitôt qu'elle est libérée. Les autres participants continuent de jouer.

Exemple:

La figurine bleue est rattrapée par la figurine jaune. Alors sont retirées du jeu, la figurine bleue ainsi que toutes les cartes bleues. L'ensemble est remis dans la boîte de jeu.

Fin du jeu:

Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur sur le circuit. Ce joueur est le gagnant.

Pour finir, un bon conseil:

Plus on fait attention et on retient la situation des cartes, plus les chances de gagner une partie sont grandes.

Information:

Ce jeu faisait partie de la collection «SPEAR» de 1982 à 1985 sous la dénomination «Fang mich! ... wenn du kannst» («Attrape-moi! ... si tu peux»).

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger
Attenschwiller, France**



Attrapé!



Évitez d'être rattrapé pour rester le dernier en course.

Jeu Ravensburger® n° 00 426 3

Auteur: Oded Berman

Réalisation graphique: Wolfgang de Haën/

Atelier graphique Otto Maier Verlag

Jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Contenu: 4 figurines avec pieds supports
24 cartes rondes

But du jeu:

Le but du jeu est de rattraper ou de dépasser les figurines des autres joueurs. Les figurines qui ont été rattrapées ou dépassées sont éliminées.

Le dernier joueur qui reste en course est le gagnant.

Préparation:

Avant le début de la partie, les figurines et les cartes rondes du jeu doivent être soigneusement retirées des tablettes prédécoupées. Ensuite les figurines sont glissées dans les pieds supports transparents.

Chaque joueur choisit sa couleur (figurine et cartes).

Avant le début du jeu, les cartes de chiffres et de «stop» sont retournées sur la table, afin que n'apparaisse plus que le côté des cartes matérialisant des pavés.

Il y a toujours autant de couleurs qu'il y a de participants par partie.

Exemple:

Avec 4 joueurs, toutes les figurines et toutes les cartes sont utilisées pour la partie.

Avec 2 ou 3 joueurs, seules seront utilisées les figurines et cartes correspondant aux couleurs choisies par eux.

Les cartes retournées sont bien mélangées sur la table et disposées en cercle formant un circuit.

Il n'y a cependant pas d'ordre déterminé à respecter pour la suite dans les couleurs.

Ensuite les joueurs placent leur figurine sur les cartes, de telle manière à laisser des intervalles réguliers entre elles.

Et c'est parti, à vous de jouer!

Règle du jeu:

Le plus jeune joueur commence. On joue tour à tour suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, il faut savoir qu'il existe deux possibilités selon lesquelles vous pouvez déplacer votre figurine **dans le sens des aiguilles d'une montre:**

1ère possibilité: Vous placez votre figurine sur la prochaine carte. Vous avancez ainsi d'une case;

2ème possibilité: Vous retournez la carte placée devant votre propre figurine de manière à ce que tous les joueurs puissent lire en même temps que vous ce qui y est indiqué.

La carte est alors à nouveau retournée et remise à sa place. Puis vous évoluez selon l'indication.

La signification des indications figurant sur les cartes:



On reste sur la carte sur laquelle on se trouve à ce moment-là. Au prochain tour, on fera usage de la première possibilité du jeu, c'est-à-dire qu'on avancera sur la carte suivante sans l'avoir retournée au préalable.

1

On avance d'une case et on change de place deux cartes quelconques du circuit sans lire auparavant les indications figurant sur celles-ci.

Les cartes sur lesquelles se trouvent des figurines ne peuvent être déplacées.

2

On avance de deux cartes.

3

On avance de trois cartes.

Attention:

Dans le cas où il n'y a que deux joueurs ou qu'il n'en reste plus que deux, le joueur qui tire une indication «3» a le droit après avoir effectué son jeu, de retirer une carte supplémentaire du circuit, quelle qu'elle soit.

Naturellement, il ne peut retirer du jeu qu'une carte n'étant pas occupée par une figurine.

Il est important que les cartes soient toujours remises **faces cachées** à leur place après y avoir lu les instructions.