

CHAT ET

Un jeu de mémoire



Le jeu en bref:

Type: jeu de mémoire

Nombre de joueurs: 2 - 4

Age: 4 - 8 ans

Durée: 30 minutes environ

Contenu de la boîte:

1 Plateau de jeu (Fromage)

1 Chat

20 Souris avec base colorée (5 de chaque couleur: orange, bleu, blanc et noir)

20 Cache - Souris

But du jeu:

Etre le joueur qui réussit à faire glisser le plus de souris dans le trou qui leur correspond: souris à base bleue dans le trou bleu, souris à base orange dans le trou orange, etc...

Mise en place:

Un joueur:

- (1) Place les 20 souris dans un sac (non fourni) et le secoue.
- (2) Retire au hasard les souris du sac (une par une).
- (3) Dispose les souris sur le fromage. En partant de l'extérieur, il place les souris sur les cercles, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il place le chat au centre et laisse à tous les joueurs le temps d'observer le fromage et de se souvenir de la disposition. Lorsque tous se disent "prêts", recouvrez chaque souris d'un cache.

LE SOURIS

jeu super amusant!



Comment jouer:

Les joueurs (en commençant par celui qui a installé le jeu, et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre) jouent tour à tour en faisant glisser un cache - souris vers un des quatre trous de façon à ce que la souris tombe dedans. Si la couleur de la base de la souris correspond à celle du trou, le joueur conserve le cache. Mais, s'il s'est trompé, il doit: remettre la souris sur le fromage, sur n'importe quel cercle libre, la recouvrir de son cache, et placer le chat sur ce cache. Le chat doit rester sur ce cache jusqu'à ce qu'un joueur se trompe de couleur à son tour.

Précisions:

- (1) Un cache - souris surmonté du chat ne peut être déplacé.
- (2) Glissez les caches vers les trous sans bousculer les autres. S'il arrivait qu'un cache - souris bouge de son cercle, remettez-le en place.
- (3) Laissez les souris qui sont tombées dans les trous de leur couleur à côté de ceux-ci.
- (4) Les joueurs doivent déplacer une souris à chaque tour: on ne peut pas passer son tour.
- (5) Le joueur qui a fait tomber une souris dans le bon trou garde le cache en récompense; et il ne rejoue pas.

Fin de la partie:

La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus sur le fromage qu'une souris surmontée du chat.

Chaque joueur marque 1 point par cache - souris gagné.

