



4+ 3-6 20+

F



ATTRAPE MOI !

CONTENU DU JEU :

1 plateau de jeu, 4 animaux (1 hippopotame, 1 singe, 1 éléphant, 1 crocodile), 110 cartes animaux.

BUT DU JEU

Etre le plus rapide à attraper l'animal illustré sur la carte retournée pour collecter le plus possible de cartes.

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes animaux et placez-les en pile face cachée sur la table.

Disposez sur le plateau de jeu, sur leur emplacement respectif, les 4 petits animaux en plastique à attraper à chaque tour : 1 crocodile, 1 singe, 1 hippopotame, 1 éléphant.

Vous devrez décider, avant de commencer à jouer, le nombre de tours constituant une partie (4 tours, par exemple), ou bien choisir de compter le nombre de cartes collectées par chacun lorsque toute la pile de cartes sera épuisée.

Tous les joueurs doivent garder leurs mains dans le dos, ou derrière la tête, en attendant que le meneur de jeu retourne la première carte de la pile.

COMMENT JOUER ?

Choisir un meneur de jeu, différent à chaque tour qui retourne la première carte sur le dessus de la pile (ce dernier n'attrapera aucun animal pendant ce tour de jeu). Tous les autres joueurs vont alors se précipiter pour saisir l'animal représenté sur la carte. Le premier qui réussit ce défi gagne cette carte.

Il s'agit maintenant d'être le plus réactif, le plus rapide pour réussir à collecter le plus possible de cartes.

- Si la carte représente **un nuage** : surtout **n'attrapez pas d'animal** ; et si un joueur «trop rapide» saisit tout de même un animal, il devra remettre au meneur de jeu une carte située sur le dessus de sa pile de cartes gagnées.



- Si la carte représente **les 4 animaux** : **attrapez l'animal de votre choix**. Le premier joueur qui saisira un animal gagnera la carte.



- S'il arrive que deux joueurs attrapent **le même animal en même temps**, c'est au meneur de jeu de trancher et de décider qui gagnera la carte.
- Si vous attrapez **un animal qui ne correspond pas à la carte retournée**, vous perdez la carte située sur le dessus de votre pile de cartes collectées.

Disposez bien à chaque fois les animaux sur leur emplacement respectif avant de retourner une nouvelle carte.

LE GAGNANT

Après avoir effectué le nombre de tours de jeu décidé en début de partie ou lorsque la pile de cartes est épuisée, tous les joueurs comptent leurs cartes. Celui qui a obtenu le plus de cartes gagne la partie.

ATTRAPE MOI !



VARIANTE POUR LES PLUS GRANDS

5+ ans
3-5 joueurs

BUT DU JEU

Constituer le plus de brelans possible (3 cartes identiques avec ou sans joker) pour marquer le maximum de points.

PRÉPARATION DU JEU

Quel que soit le nombre de joueurs (3 à 5 joueurs), vous utiliserez la totalité des cartes. Les cartes « nuage » et « 4 animaux réunis » sont des cartes jokers.

A 5 joueurs, vous jouerez avec 4 animaux ; à 4 joueurs vous jouerez avec 3 animaux et lirez les indications en bas de page ; à 3 joueurs vous jouerez avec 2 animaux et lirez aussi les indications en bas de page.

Le joueur le plus âgé est appelé donneur. Celui-ci bat les cartes et en distribue 4 en début de partie (quel que soit le nombre de joueurs). Il place les cartes restantes, faces cachées, en une pile sur la table, à portée de tous les joueurs. Le plateau de jeu est posé au centre de la table. On dispose dessus le nombre d'animaux requis.

COMMENT JOUER ?

Le joueur assis à la gauche du donneur commence par piocher la carte du dessus de la pile (sans la montrer aux autres joueurs) : il a maintenant 5 cartes en main. S'il possède un brelan, il attrape l'animal représenté sur les cartes. Tous les autres joueurs se précipitent alors pour saisir tout autre animal. Puis tous les animaux reprennent leur place sur le plateau et le joueur doit poser ses 3 cartes formant le brelan sur la table, à la vue de tous pour marquer des points.

Le seul joueur à n'avoir pu attraper d'animal est le perdant de ce tour. Celui qui a obtenu le brelan pioche, sans regarder, une carte dans la main du perdant.

Au cours de la partie, il peut arriver que l'on possède moins de 4 cartes en main. Pas d'importance on progresse dans le jeu avec les cartes que l'on a. Mais dès qu'un joueur n'a plus du tout de carte en main, il prend immédiatement une carte dans la pioche.

- **Si la carte piochée permet de former un brelan**, le joueur attrape l'animal représenté sur le plateau et ses adversaires se précipitent à nouveau pour saisir tout autre animal, tel que décrit précédemment. Puis, il continue de jouer tant qu'il peut constituer dans sa main un brelan à l'aide des cartes piochées.
- **Si la carte piochée ne forme pas un brelan**, le joueur peut « bluffer ». Ce qui signifie qu'il fera semblant d'avoir constitué un brelan, de sorte qu'il se précipitera sur un animal posé sur le plateau, **SANS** toutefois y toucher.

Le bluff réussit quand un ou plusieurs joueurs sont dupes et saisissent (ou touchent) un animal posé sur le plateau. Le bluffeur pioche alors 1 carte, sans regarder, dans la main de chacun des joueurs qui a ainsi touché un animal. Puis, il continue de jouer tant que le bluff réussit ou tant qu'il arrive à constituer des brelans.

Le bluff échoue quand aucun des joueurs n'est dupe et ne saisit (ou touche) un animal posé sur le plateau. Tous les autres joueurs piocheront alors dans le jeu du bluffeur, en commençant par celui placé à sa gauche, une carte et seulement une, sans regarder, tant que le bluffeur aura suffisamment de cartes en main. Le tour du bluffeur se termine alors.

Le tour d'un joueur prend aussi fin lorsqu'il dit : « JE PASSE ». Ce qui signifie qu'il ne peut constituer un brelan et ne désire pas bluffer.

Cartes spéciales

Rappel : les cartes représentant **un nuage** ou **les 4 animaux réunis** sont des jokers : elles remplacent n'importe quelle carte animal.

Règle pour 3 ou 4 joueurs

Si un joueur peut constituer un brelan mais que l'animal correspondant ne se trouve pas sur le plateau – car il y a toujours 1 animal de moins que de joueurs (cf. *Préparation du jeu*) – celui-ci peut attraper n'importe quel animal posé sur le plateau.

Attention, vous perdrez un brelan déjà gagné si dans votre précipitation vous piochez un animal ne correspondant pas à votre brelan bien que l'animal soit présent sur le plateau de jeu, et s'il ne s'agit pas de cartes jokers. Les 3 cartes sont alors replacées sous la pioche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui pioche la dernière carte peut terminer son tour.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin du jeu, les points sont marqués selon le barème suivant :

- Les cartes jokers ne valent rien.
 - Chaque brelan vaut 1 point. Chaque animal formant ce brelan vaut aussi 1 point.
- Par exemple : un brelan formé de 3 éléphants vaut 4 points (1 pour le brelan et 1 pour chaque éléphant) et un brelan formé de 2 éléphants et d'1 carte « nuage » vaut 3 points (1 pour le brelan et 1 pour chacun des 2 éléphants).*
- Un brelan constitué de cartes « nuage » et/ou « 4 animaux réunis » vaut 6 points.
 - Les joueurs doivent soustraire 1 point pour chaque carte animal et 2 points pour chaque carte joker restant dans leur main à la fin du jeu.

LE GAGNANT

Le joueur qui a marqué le maximum de points à la fin du jeu est déclaré gagnant.