A 1104

Jeu Habermaaß n° 4481

Trou des souris

Un jeu d'adresse
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Monika Broeske
Durée de la partie : env. 10 minutes

Le gros matou est à peine sorti de la maison que la souris Sissi et ses amis organisent un grand concours. Chaque famille de souris choisit six de ses souris les plus rapides et les plus courageuses pour participer au concours. Le but de l'épreuve est de faire disparaître ses souris le plus vite possible dans le trou de souris. Mais comme toutes veulent rentrer en même temps dans le trou, il y a bien sûr une grande cohue ...

Contenu

1 anneau en bois (trou de souris)
24 souris (six souris par couleur)
1 règle du jeu

But du jeu

envoyer quatre souris dans l'anneau en bois

Qui va faire rentrer en premier quatre de ses souris dans le trou de souris ?

FRANÇAIS

Préparatifs

six souris par joueur

Chaque joueur prend six souris d'une couleur et les pose devant lui. S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les souris en trop dans la boîte.

poser l'anneau en bois au milieu de la table

L'anneau en bois est le trou de souris : les souris veulent y rentrer le plus vite possible. Poser l'anneau en bois au milieu de la table.

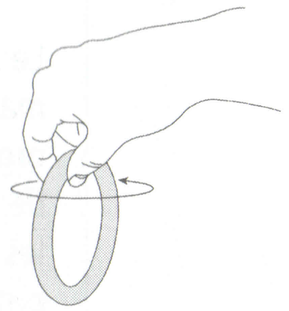
Attention : jouer sur un support si possible lisse, car les souris vont être éjectées en allant dans tous les sens !

Déroulement de la partie

Le joueur qui aura vu une souris blanche en dernier commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il prend l'anneau en bois.

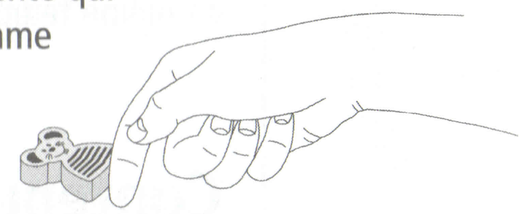
faire tourner l'anneau comme une toupie

Pose l'anneau au milieu de la table et tiens-le entre le pouce et l'index. Ensuite, fais tourner l'anneau en bois comme une toupie :



envoyer les souris

Et maintenant, c'est une partie turbulente qui commence ! Les joueurs éjectent (comme s'il s'agissait de billes) tous ensemble le plus grand nombre possible de leurs souris pour les faire atterrir sous l'anneau en rotation.



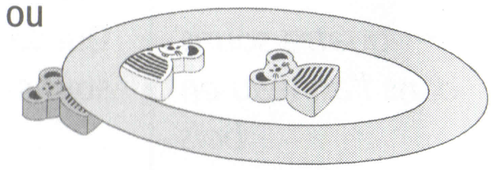
l'anneau en bois est retombé = tour fini

Dès que l'anneau en bois s'est arrêté de tourner et qu'il est retombé sur la table, les joueurs doivent alors tous s'arrêter de jouer.

souris dans ou sous l'anneau : les remettre dans la boîte

Toutes les souris, ...

- ... qui sont à l'intérieur de l'anneau en bois ou
- ... qui se trouvent sous le bord de l'anneau en bois



ont traversé le trou de souris pour ce tour et sont remises dans la boîte.

souris à l'extérieur de l'anneau : chaque joueur reprend les siennes

Les autres souris n'ont pas réussi à passer dans le trou de souris cette fois-ci et elles sont reprises par les joueurs correspondants.

nouveau tour

C'est alors au tour du joueur suivant de faire tourner l'anneau comme une toupie. Il prend l'anneau, le fait tourner et un nouveau tour commence.

Règles à suivre en envoyant les souris :

- Chaque souris d'un joueur ne devra être éjectée qu'une fois.
- En appuyant sur les souris pour les faire sauter, ne se servir que d'une main.
- Tant que le trou de souris est en rotation, il ne doit être touché par aucun des joueurs.

Fin de la partie

quatre souris dans la boîte = partie gagnée

La partie est terminée dès que quatre souris ou plus d'un joueur sont dans la boîte. Ce joueur est le gagnant de ce turbulent concours de souris.

Si plusieurs joueurs réussissent ce tour d'adresse en même temps, ils gagnent alors tous ensemble.

Variante pour joueurs super adroits :
Envoyez d'abord toutes les souris qui se trouvent juste devant vous. Après cela, vous pourrez reprendre vos souris déjà éjectées et les faire à nouveau sauter, tant que l'anneau en bois sera en rotation. En reprenant vos souris, vous ne devrez pas gêner les autres joueurs !

FRANÇAIS