Attrap' Souris

ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT – Le jouet contient une bille. Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans.

Félicitations, les souris, vous avez réussi à entrer dans la fromagerie ! Mais il y a un problème. Le chat de garde a construit un piège à souris complètement délirant pour capturer les intrus ! Qui parviendra à déjouer le piège pour devenir le champion du fromage ?

C0431

6+

2-4

DOIT ÊTRE ASSEMBLÉ PAR UN ADULTE.





CONTENU :

plateau de jeu • 4 pions
Souris • bille • piège à souris
en 21 pièces • élastique
24 morceaux de fromage
en carton • dé

BUT DU JEU

Courir autour du plateau de jeu en ramassant du fromage et en le volant aux autres joueurs... Mais gare au piège à souris ! Sois le premier joueur à ramasser six morceaux de fromage pour gagner !

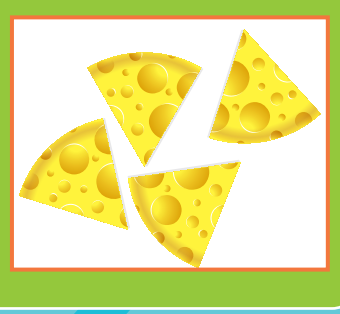
PREMIÈRE PARTIE

Détacher les morceaux de fromage du support en carton. Jeter le support en carton après avoir détaché les morceaux de fromage.

PRÉPARATION

1. Placer le plateau de jeu sur une surface plane et stable.
2. Assembler le piège à souris sur le plateau (voir les instructions d'assemblage au verso).
3. Donner à chaque joueur un morceau de fromage pour commencer la partie.
4. Placer deux morceaux de fromage sur la case Départ. Le premier joueur à faire un tour complet du plateau ramasse ces deux morceaux de fromage bonus !
5. Placer le reste des morceaux de fromage en pile près du plateau de jeu. C'est la réserve de fromage ! Délicieux !
6. Chaque joueur choisit un pion Souris et le place sur la case Départ.



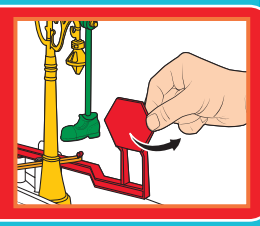


PLACE AU JEU !

1. Lance le dé pour savoir qui commence. Le jeu se poursuit ensuite vers la gauche.
2. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Il obéit ensuite aux règles de la case sur laquelle il s'arrête.

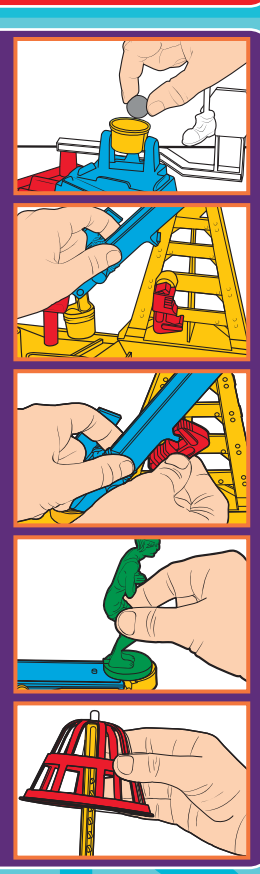
ACTIVATION DU PIÈGE

Tire sur le panneau Stop et relâche-le ! Chaque action provoquera une réaction délirante !



RÉINITIALISATION DU PIÈGE

1. Remets le seau sur l'escalier à l'endroit, puis place la bille dans le seau.
2. Fais pivoter le manche à balai de façon à ce que le seau soit en position basse, près de l'extrémité de la gouttière.
3. Attache la clé anglaise au manche à balai pour le maintenir en place.
4. Place le plongeur à l'extrémité du plongeoir.
5. Suspends méticuleusement la cage.



LES CASES



Case bleue - Déclenche le piège : C'est le moment de passer à l'action avec le piège ! Tu peux envoyer un joueur dans la Zone de fromage dangereuse. Après avoir déplacé son pion dans la zone, tire sur le panneau Stop et déclenche le piège ! S'il est coincé sous la cage, prends-lui un morceau de fromage et ajoute-le à ta tomme !

Remarque : S'il y a déjà une souris dans la Zone de fromage dangereuse, tu peux quand même y envoyer une autre souris. Tu récupèreras un morceau de fromage de chaque souris qui se fait attraper ! (Voir ci-dessous la Zone de fromage dangereuse.)



La Zone de fromage dangereuse : C'est la case sur laquelle les joueurs sont envoyés avant que le piège ne soit activé. Si le nombre de cases de ton déplacement te fait y atterrir, tu dois t'arrêter, mais le piège ne sera pas déclenché. Cependant, tu pourrais te faire attraper pendant le tour de quelqu'un d'autre, s'il s'arrête sur la case Déclenche le piège pendant que tu es encore sur la Zone de fromage dangereuse.



Case jaune - Ajoute un fromage : Tu as trouvé un morceau de fromage ! Prends un morceau de fromage dans la réserve et ajoute-le à ta tomme.



Case verte - Vole un fromage : Petit canaillou ! Tu voles un morceau de fromage à un autre joueur et tu l'ajoutes à ta tomme.



Case rouge - Perds un fromage : Oh non, tu as perdu un morceau de fromage ! Prends un de tes morceaux de fromage et remets-le dans la réserve ! (Si tu es à court de fromage, tu continues de jouer !)



Case violette : Rien ne se passe. Tu attends ton prochain tour pour repartir en quête de fromage !



Case trou de souris : Si tu t'arrêtes sur cette case, tu peux traverser le tunnel jusqu'à la case qui se trouve à l'autre bout, si tu le souhaites.

Remarque : La couleur de la case du tunnel où tu entres doit correspondre à celle de la case du tunnel où tu ressors.

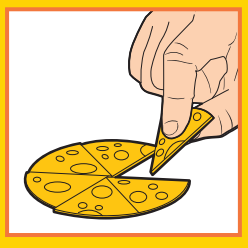
REMARQUES :

- Si tu es pris au piège, tu continues la partie ! Une fois le piège réinitialisé, reste sur la Zone de fromage dangereuse. Tu commenceras depuis cette case à ton prochain tour.
- Si tu t'arrêtes sur une case occupée par un autre joueur, avance jusqu'à la prochaine case libre.
- N'oublie pas de réinitialiser le piège s'il est déclenché pendant ton tour !
- Quand tu as fait le tour complet du plateau, continue ! La partie n'est pas finie ! Elle se termine lorsqu'un joueur a récolté 6 morceaux de fromage.
- Si un joueur n'a pas de fromage, tu ne peux pas lui en voler. Cependant, tu peux quand même l'envoyer se faire piéger si tu le souhaites !
- Quand tu atterris sur la Zone de fromage dangereuse ou qu'un autre joueur t'y envoie, tu dois placer ton pion Souris sur le fromage.

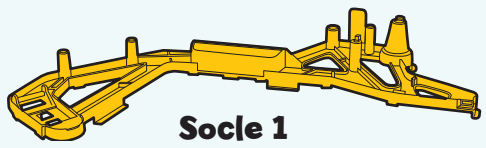
VICTOIRE !

Le premier joueur qui récupère six morceaux de fromage et complète sa tomme l'emporte !

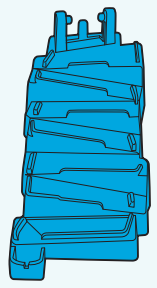
Remarque : Quand tu as terminé de jouer, démonte le piège à souris pour faciliter le rangement du jeu.



PIÈCES DU PIÈGE À SOURIS


Socle 1


Pieds d'escalier A

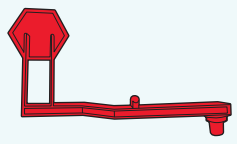

Escalier

Seau 1

Bille


Clé anglaise

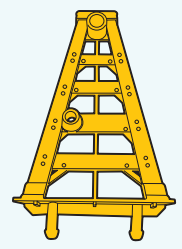

Seau 2


Panneau Stop


Élastique


Botte

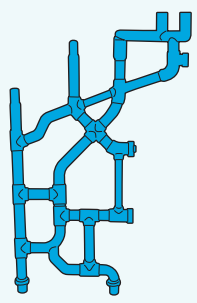

Pieds d'escalier B

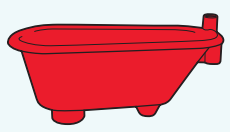

Échelle


Gouttière

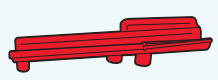

Cage


Lampadaire

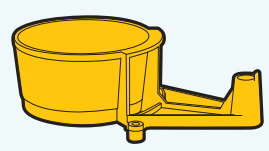

Tuyauterie

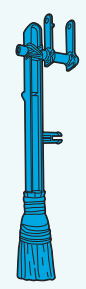

Baignoire


Plongeur


Rampe courte

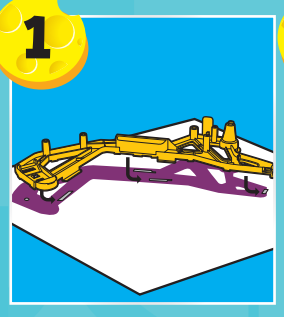

Plongeoir


Socle 2

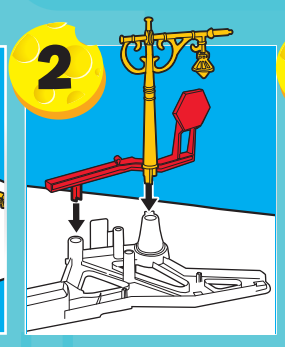

Balai


Tige de cage

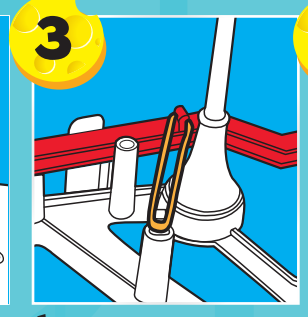
ASSEMBLAGE DU PIÈGE À SOURIS !



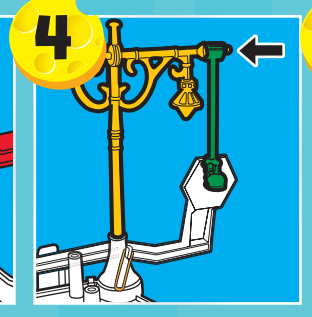
SOCLE 1 :
Insérer le Socle 1 dans les fentes du plateau de jeu comme illustré.



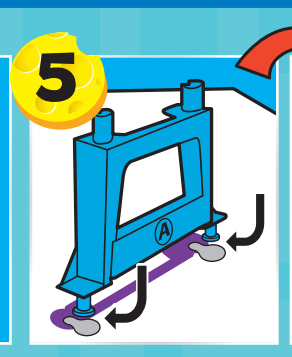
PANNEAU STOP ET LAMPADAIRE :
Insérer le panneau Stop et le lampadaire.



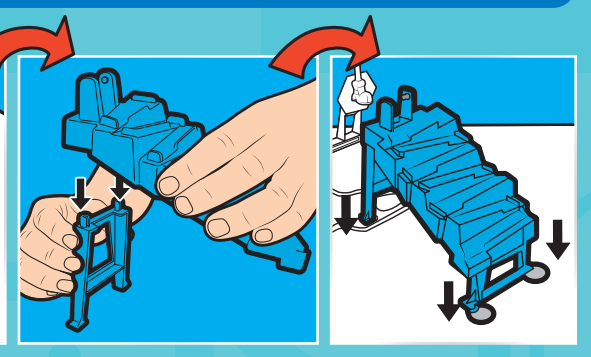
ÉLASTIQUE :
Attacher l'élastique au socle 1 et au panneau Stop comme illustré.



BOTTE :
Attacher la botte au lampadaire. (S'assurer que le talon repose contre le panneau Stop.)



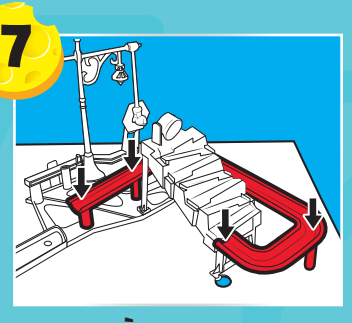
ESCALIER :
Insérer les pieds A dans le plateau. Pousser pour verrouiller.



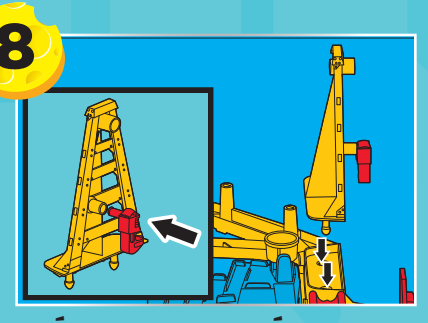
Attacher les pieds d'escalier B à l'arrière de l'escalier, puis insérer l'escalier assemblé dans le socle 1. En même temps, attacher l'avant de l'escalier aux pieds d'escalier A.



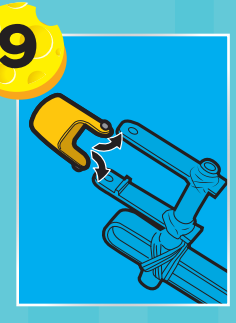
SEAU 1 ET BILLE :
Attacher le seau 1 au sommet de l'escalier, puis y placer la bille.



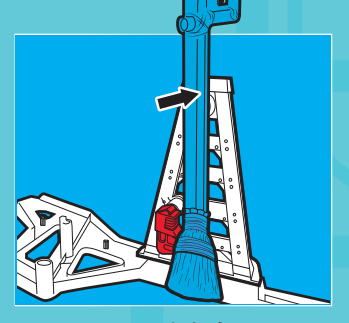
GOUTTIÈRE :
Attachez la gouttière au bas de l'escalier et au socle 1 comme illustré.



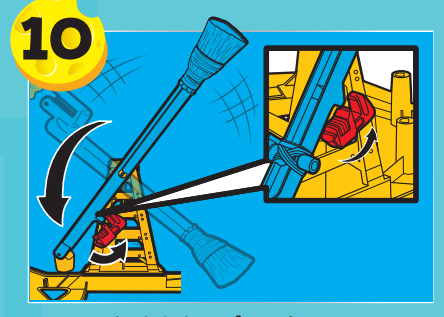
CLÉ ANGLAISE ET ÉCHELLE :
Attacher la clé anglaise à l'échelle comme illustré. Puis insérer l'échelle dans le socle 1.



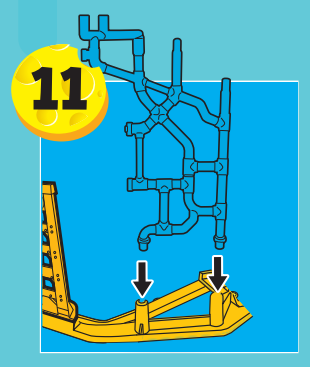
SEAU 2 ET BALAI :
Attacher le seau 2 à l'extrémité du balai...



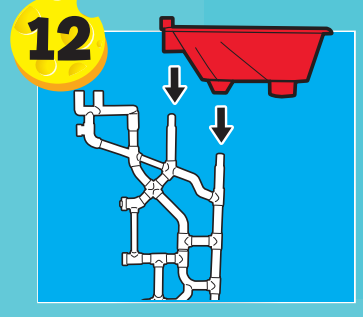
... puis attacher le balai à l'échelle, comme illustré.



Faire pivoter le balai de façon à ce que la baignoire soit près de l'extrémité de la gouttière. Attacher la clé anglaise au balai pour le maintenir en place.



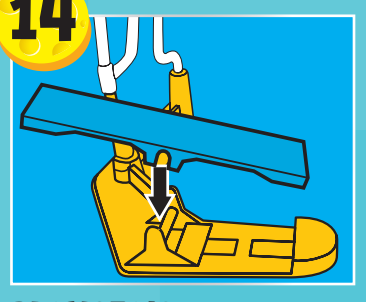
TUYAUTERIE :
Insérer la tuyauterie dans le socle 1.



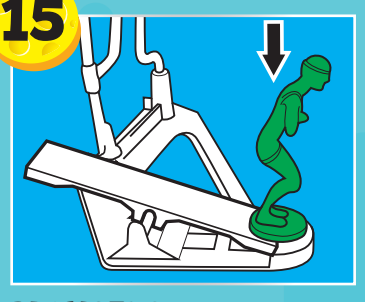
BAIGNOIRE :
Attacher la baignoire à la tuyauterie.



RAMPE COURTE :
Attacher la rampe courte à la baignoire et à la tuyauterie.



PLONGEOIR :
Attacher le plongeoir au socle 1, comme illustré.



PLONGEUR :
Placer le plongeur sur le plongeoir.

SOCLE 2 :
Attacher le socle 2 au plateau.

TIGE DE CAGE :
Insérer la tige de cage dans le socle 2.

CAGE :
Mettre la cage en équilibre au sommet de la tige.

ATTRAP'SOURIS, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Représenté par: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. (FR)(BE)(CH) Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr (DE)(AT)(CH) Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest DE. Tel.: +49 (0) 2921 965343. consumerservice@hasbro.de. (NL)(BE) Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl.

0721C0431447

PARENTS :
HASBROGAMING.COM

Hasbro Gaming