



CARLA CAT

Contenu

- 6 souris
- 1 gobelet Chat
- 1 portion de fromage en feutrine
- 1 dé
- 24 cartes Souris



Préparation

Placer le **fromage** au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit une **souris** et 4 **cartes** qu'il pose devant lui. Le plus jeune joueur reçoit en plus le **gobelet Chat** et le **dé**. C'est lui le chat pour ce premier tour. Tous les autres joueurs placent leur souris sur le fromage et la tiennent fermement par le bout de la queue pour pouvoir tirer dessus très vite.



Un jeu de réflexes pour 3 à 6 petites souris
vives comme l'éclair à partir de 4 ans

Vos petites souris grignotent et savourent un fromage.
Mais attention : si le chat surgit, les souris devront vite s'enfuir ! Qui sera le plus rapide : les gourmandes petites mangeuses de fromage ou le chat ?



Déroulement du jeu

Le chat commence par lancer le dé :

Si le dé indique un **chat**, ce joueur doit attraper les souris en faisant s'abattre rapidement le gobelet sur le fromage! Le chat doit essayer d'attraper un maximum de souris sans dépasser le morceau de fromage. Au même moment, tous les autres joueurs retirent vite leurs souris du fromage. Si le joueur Chat réussit à capturer une ou plusieurs souris, il reçoit de chaque joueur dont la souris a été attrapée une carte Souris. Chacun remet ensuite sa souris en place sur le fromage. Le joueur

Chat reste le même : il relance le dé et essaye à nouveau d'attraper des souris. S'il attrape une souris par erreur (alors que le dé n'indiquait pas « chat »), il doit redonner une de ses cartes Souris et la remettre dans la boîte. Si le chat n'attrape aucune souris alors que le dé indiquait « chat », le joueur devient souris. Il donne le gobelet et le dé à son voisin de gauche. C'est lui le nouveau chat. Tous les joueurs remettent leur souris en place sur le fromage. La partie continue comme expliqué précédemment. Si le dé indique une **souris**, les petits rongeurs peuvent continuer à grignoter et il ne se passe rien. Le chat ne

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dès que l'un des joueurs n'a plus de carte. Le joueur qui possède le plus de cartes Souris remporte alors la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



CARLA CAT

Inhoud

- 6 muizen
- 1 kattenspek
- 1 (vilt) plak kaas
- 1 dobbelsteen
- 24 muizenkaarten



Julie muizen zitten lekker aan de kaas te knabbelen. Maar let op: als de kat opduikt, moeten de muizen ervandoor gaan. Wie is deze keer sneller: de kaasgekke muizen of Carla de kat?

Een muizensterk reactiespel
voor 3 - 6 spelers vanaf 4 jaar

