

GRANDIR avec **NATHAN.com**

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus !
- ▶ Les premiers jeux de société
- ▶ La règle du jeu de la marelle
- ▶ Fabriquer des dominos-coccinelles...

♥ www.grandiravecnathan.com

photo © Pressmaster / Shutterstock.com

Nathan

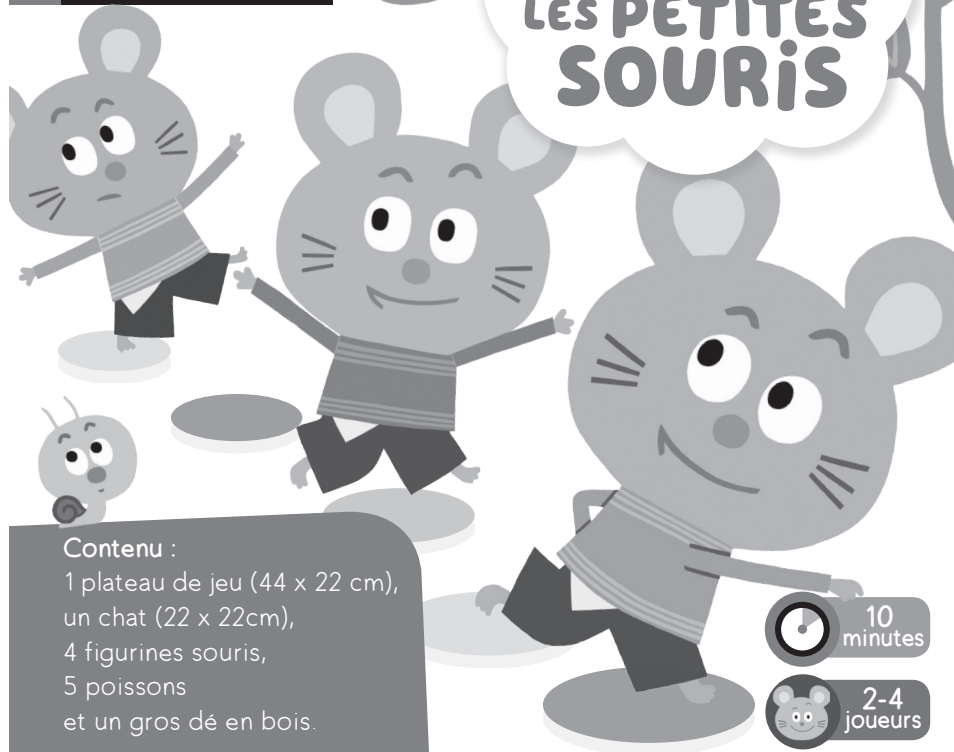
© 2017 Diset
Conception et réalisation : Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan®
par Diset S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

réf. 31305 - illustrations : Florence Langlois

Nathan



Contenu :

1 plateau de jeu (44 x 22 cm),
un chat (22 x 22cm),
4 figurines souris,
5 poissons
et un gros dé en bois.

10
minutes

2-4
joueurs



Vite, vite ! Aide les 4 petites souris à regagner leur lit avant que le chat n'ait mangé les 5 poissons !

Le principe

- Chaque souris est posée sur la case de sa couleur, dans un coin du plateau.
- Le plus jeune commence.

Chaque joueur à son tour lance le dé :

- **bleu** : il avance la souris bleue d'une case
- **jaune** : il avance la souris jaune d'une case
- **vert** : il avance la souris verte d'une case
- **rouge** : il avance la souris rouge d'une case
- **étoile** : il avance la souris de son choix
- **poisson** : il donne 1 poisson à manger au chat

- Si une souris est déjà dans son petit lit (la bleue par exemple) et que le dé indique **bleu**, le joueur le relance.

Fin de la partie

- Si les 4 souris sont arrivées dans leur lit avant que le chat n'ait mangé tous les poissons, l'équipe des souris a gagné.
- Si le chat a mangé tous les poissons avant que les souris ne soient bien au chaud dans leur lit : aïe aïe aïe ! C'est le chat qui a gagné !

