

L'histoire est finie quand une carte **6** est posée.

À ce moment, les enfants peuvent **chanter la comptine en entier**.

L'adulte les aide en lisant les cartes.

Puis on recommence une nouvelle histoire avec une carte **1**.

Lorsqu'un joueur ne possède pas le bon numéro, il passe son tour, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur l'ait et pose la carte.

Trois petites crottes apparaissent dans le coin de certaines cartes : ce sont les **cartes Bonus**. Quand un joueur pose une carte Bonus, il pioche une **carte Crottes** et la pose devant lui.

Il peut gagner 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 crottes selon la carte piochée !



Fin du jeu

Quand toutes les **cartes Histoire** ont été posées, chacun additionne les chiffres de ses **cartes Crottes**.

Celui qui a le plus de crottes a gagné !

 Nathan

Un jeu créé par *Les Fées Hilares*
Illustré par Méliande Luthringer

© 2013 Diset - Développement Nathan

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelone, Espagne.

Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

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

service consommateurs : info.fr@jumbodiset.com

réf. 31 492



une **SOURIS** **VERTE**

4-99 ans

2-4 joueurs

10 min

48 cartes

But du jeu

Il faut jouer des séries de 6 cartes dans le bon ordre pour construire et raconter des histoires farfelues. Pour gagner, il faut ramasser le plus possible de petites crottes !

Préparation du jeu

- Séparer les **cartes Crottes** et les **cartes Histoire**.
- Mélanger les 2 paquets séparément.
- Poser les **cartes Crottes** face cachée sur le côté de la table.
- Distribuer toutes les **cartes Histoire** aux joueurs (les plus petits peuvent poser les leurs sur la table).

À 2 ou 3 joueurs, on peut écarter 2 ou 3 séries d'histoires (une série étant composée de 6 cartes numérotées de 1 à 6, il faut écarter 3 cartes **1**, 3 cartes **2**, etc., sans enlever les cartes avec des crottes.)

Déroulement du jeu



Le **premier joueur** pose une **carte Histoire** au milieu de la table en commençant obligatoirement par une carte **1**. Il dit : « *une souris verte, qui mangeait des fraises...* »



Le **joueur suivant** complète l'histoire en posant une carte **2** et dit : « *une souris verte, qui mangeait des fraises, je l'attrape par les bretelles...* »