

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Hasch mich!

Catch me!

Attrape-moi!

Pak me dan, als je kan!

¡Atrápame!

Acchiappami!

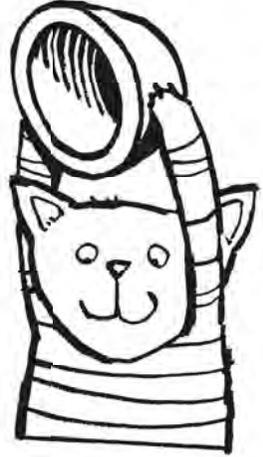


# Attrape-moi!

Un jeu de réflexe rapide comme l'éclair pour 2 à 7 enfants à partir de 4 ans.

**Illustration:** Martina Leykamm  
**Durée:** environ 15 minutes

Les souris se sont rassemblées et profitent joyeusement de la vie. Seulement tout à coup, le méchant chat s'approche...



## Contenu

---

- 6 souris en bois avec des queues en ficelle
- 1 gobelet en bois
- 1 dé de couleur
- 1 dé à chiffres
- 1 règle du jeu

## Idée 1: Le pique-nique des souris

### But du jeu

---

Le chat essaie d'attraper autant de souris que possible et les souris font de leur mieux pour ne pas se laisser prendre.

### Préparatifs

---

L'aîné des joueurs est le premier à se mettre dans le rôle du chat. Il prend donc le gobelet en bois et le dé de couleur.

- Chaque joueur choisit une souris.
- S'il y a sept joueurs, le joueur qui a le rôle du chat ne reçoit pas de souris.

*attraper les souris*

*chat: préparer le gobelet et le dé*

*les souris au milieu  
de la table*

*déterminer la  
couleur de chasse*

*chat: lancer le dé*

*dé = couleur de  
chasse?  
essayer d'attraper  
les souris*

*aucune souris  
attrapée?  
le chat reste la  
même personne*

*une souris attrapée?  
nouveau chat, déter-  
miner  
nouvelle couleur  
de chasse*

*dé = pas la couleur  
de chasse? le chat  
lance à nouveau le dé*

Tous les joueurs, à l'exception du chat, posent leur souris au milieu de la table, les unes à côté des autres, de manière à ce que leurs petits museaux se touchent. Chaque joueur tient sa souris par la queue. Pour cette variante, ni le dé à chiffres, ni les souris non distribuées ne sont nécessaires.

### **Il s'agit maintenant de déterminer la couleur de chasse:**

- S'il y a six joueurs ou moins, la couleur de chasse correspond à la couleur de la souris du chat.
- S'il y a sept joueurs, le chat lance une fois le dé pour déterminer la couleur de chasse.

## **Déroulement du jeu**

---

Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée.

### **Si le dé indique la bonne couleur de chasse,**

... le chat essaie de mettre rapidement le gobelet par-dessus les souris qui se trouvent au milieu de la table.  
... les autres joueurs essaient, aussi vite que possible, d'enlever leur souris en la tirant par la queue.

### **• Le chat n'a pas réussi à attraper de souris?**

Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. Les autres joueurs replacent leur souris au milieu de la table, les unes à côté des autres.

### **• Le chat a réussi à attraper une souris?**

Si c'est le cas, le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de tenir le rôle du chat.  
Tous les autres joueurs reposent leur souris au milieu de la table.

Attention: une nouvelle couleur de chasse a maintenant été définie.  
Important: s'il y a sept joueurs, le nouveau chat donne sa souris au dernier joueur qui a pris le rôle du chat. Ensuite, il lance le dé pour déterminer la nouvelle couleur de chasse.

### **• Le chat a réussi à attraper plusieurs souris?**

Si c'est le cas, il peut désigner parmi les joueurs concernés celui qui deviendra le nouveau chat.

### **Si le dé indique une autre couleur, c'est-à-dire différente de la couleur de chasse déterminée:**

...les souris doivent rester au milieu de la table. Le chat relance le dé.

Attention: si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat.

## Fin de la partie

---

*la souris enlevée?  
nouveau chat*

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.

Et n'oubliez pas que le principal, c'est que tous les joueurs s'amuse!

## Variante pour les aînés

---

- Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse.
- Jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre et mettez-vous d'accord sur le nombre de tours que vous voulez effectuer dans la partie. Chaque joueur prendra cinq fois consécutives le rôle du chat et gagnera un point pour chaque souris attrapée. Qui obtiendra le plus de points?

## Idée 2: Attention, petite souris!

### But du jeu

---

*chat = attraper la  
souris de la couleur  
indiquée par le dé*

Le chat essaie d'attraper la souris dont il a lancé la couleur.

### Préparatifs

---

Les préparatifs sont les mêmes que pour l'idée 1, mais ici, aucune couleur de chasse n'est définie.

### Déroulement du jeu

---

Commencez comme dans la règle de l'idée 1, mais dans cette variante, les objectifs et le calcul des points sont modifiés.

**Est-ce que le dé indique une couleur qui correspond à une souris qui se trouve au milieu de la table?**

**Suivez alors les règles suivantes:**

*pas réussi?  
le chat reste la  
même personne*

- **Est-ce que le chat n'a pas réussi à attraper la souris qui correspond à la couleur indiquée par le dé?**  
Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. Est-ce qu'un joueur a enlevé sa souris en la tirant par la queue alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de sa souris? Il prend immédiatement le rôle du chat. Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de leur souris? Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

*la souris enlevée  
est d'une  
autre couleur? nou-  
veau chat*

- **Est-ce que le chat a réussi à attraper la souris de la couleur indiquée par le dé?**

Le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet en bois et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de prendre le rôle du chat.

*réussi?  
nouveau chat*

- **Est-ce que le chat a pu attraper d'autres souris?**

Elles n'ont rien à craindre et peuvent rester au milieu de la table. Si l'un des joueurs a enlevé sa souris alors que le chat n'a pas encore lancé sa couleur, heureusement pour lui, dans cette variante du jeu, il n'est pas pénalisé.

*couleur de chasse =  
la souris ne  
participe pas?  
aucune souris ne  
doit bouger*

Est-ce que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table? Si c'est le cas:

*la souris enlevée?  
nouveau chat*

Aucune souris ne doit bouger. Si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat. Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table? Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

## **Fin de la partie**

---

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.

## **Variante pour les aînés**

---

Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse. Chaque souris correspond à un numéro. Si le dé indique le numéro de chasse, le chat essaie aussi vite que possible d'attraper la souris qui se trouve au milieu de la table en utilisant le gobelet. Et l'autre joueur essaie d'enlever sa souris en la tirant par la queue.

Un des joueurs note les scores obtenus. Dès qu'un joueur a obtenu 6 points de pénalité, il est éliminé. Le gagnant est le dernier éliminé. Pour le jeu suivant, tous les points sont remis à 0.



# Speeltijd la Récré

## Vang de muis - attrape la souris



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.  
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.  
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.



NL Opgelet: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.  
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.  
FR Attention : ce jeu contient de petits éléments. Il n'est donc pas adapté aux enfants de moins de 3 ans. Gardez précieusement cette boîte et ces règles à portée de main.



Spelregels - Règles du jeu  
Vang de muis - Attrape la souris

# NL - Spelregels

## Inhoud

- 6 x houten muizen
- 1 x spelbord
- 1 x plastic bakje ('kat')
- 1 x kleurendobbelsteen
- spelregels

## Vang de muis

Een spannend reactiespelletje voor jong en oud.

Het spel met de kleurendobbelsteen. Een speler neemt het plastic bakje en de kleurendobbelsteen. Deze speler heet de kat. De andere spelers krijgen ieder een kegeltje aan een touwtje (de muizen).

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De spelers plaatsen hun muis binnen de cirkel op het spelbord en houden het einde van het touwtje vast.

De kat noemt drie kleuren van de dobbelsteen en roept 'wegtrekken' of 'blijven staan'.  
Bijvoorbeeld: blauw, groen en rood... wegtrekken!

Nu wordt het spannend...

De kat gooit de dobbelsteen met één hand en houdt zijn andere hand aan het bakje. Dit bakje moet **plat** op tafel blijven staan.

Valt de dobbelsteen op een van de genoemde kleuren (in dit geval: blauw, groen of rood), dan moeten alle spelers hun muis wegtrekken, terwijl de kat hun muis probeert te vangen **op het spelbord**.

**Score:** Een gevangen speler krijgt 1 strafpunt. Niemand gevangen, dan krijgt de vanger 1 strafpunt.

Valt de dobbelsteen op zwart, wit of geel, dan mag er niets gebeuren:

**Score:** Trekt een speler per ongeluk toch zijn muis terug, dan krijgt hij 1 strafpunt. Raakt de kat in dit geval met het bakje het spelbord aan, dan krijgt hij 1 strafpunt.

Om beurten zijn de spelers een spelletje de kat.

De kat mag elk spelletje kiezen bij welke kleuren van de dobbelsteen de spelers moeten wegtrekken of blijven staan. Hij kan dit variëren om de spelers in verwarring te brengen.  
Bijvoorbeeld: groen, rood, geel blijven staan, wit, zwart, geel wegtrekken, enz.

Een speler houdt de score bij op een vel papier. Zodra een speler meer dan 6 strafpunten heeft, is hij eruit. Er wordt per spelletje gespeeld en er wordt geen stand bijgehouden.

# FR - Règles du jeu



## Contenu

- 6 x souris en bois
- 1 x tapis de jeu
- 1 x gobelet en plastique (le chat)
- 1 x dé de couleurs
- règles du jeu

## Attrape la souris

Un jeu de réflexe passionnant pour petits et grands.

Le jeu avec le dé de couleurs. Un joueur prend le gobelet en plastique et le dé de couleurs. Ce joueur est "le chat". Les autres joueurs reçoivent un pion (la souris) attaché à une ficelle.

Le tapis en feutrine est placé au centre de la table. Les joueurs placent leur souris à l'intérieur du cercle sur le tapis et tiennent fermement en main le bout de la ficelle.

Le chat choisit trois couleurs du dé et crie "partez" ou "restez". Par exemple: "bleu, vert et rouge... partez!"

C'est maintenant que le jeu devient captivant.

Le chat lance le dé d'une main et tient le gobelet en plastique avec l'autre. Le gobelet doit rester

à plat sur la table.

Si le dé tombe sur une des trois couleurs citées par le chat (dans l'exemple: bleu, vert ou rouge), tous les joueurs doivent enlever le plus vite possible leur pion en tirant sur leur ficelle. Le chat, lui, à l'aide du gobelet, essaie d'attraper les souris présentes sur le tapis.

**Score:** un joueur attrapé reçoit un point de pénalité. Si personne n'a été attrapé, c'est le chat qui reçoit un point de pénalité.

Si le dé tombe sur une autre couleur (non citée), il ne se passe rien.

**Score:** un joueur qui a retiré son souris par hasard reçoit un point de pénalité. Si le chat touche le tapis avec son gobelet, il reçoit également un point de pénalité.

Chacun à son tour joue le rôle du chat.

Le chat peut décider chaque fois les trois couleurs et la consigne "retirez" ou "restez". Les couleurs choisies peuvent évidemment varier afin d'embrouiller les autres joueurs. Par exemple: vert, rouge, jaune, restez, puis blanc, noir, jaune, partez, etc.



# CARLA CAT

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

Vos petites souris grignotent et savorent 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 ?

## 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.



## 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 cartes Souris. Chacun remet ensuite sa souris en place sur le fromage. Le joueur



Chat reste le même : il relance le dé et essaie 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

peut attraper aucune souris avec le gobelet et les souris n'ont pas le droit de quitter le fromage. Si un joueur retire sa souris, il perd une de ses cartes et la remet dans la boîte. Puis, le chat relance le dé.

## 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.