

Retrouvez dans la même collection :

Pour les tout-petits



À partir de 4 ans



À partir de 6 ans



À partir de 7 ans



Le jeu qui rigole!

D'après l'univers de **Ramadier & Bourgeau**



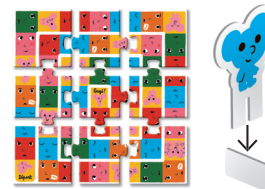
De 3 à 103 ans
De 2 à 4 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu (9 pièces de puzzle à assembler)
- 4 pions « Souris »
- 1 dé
- 50 cartes « Défi »

But du jeu :

Être le premier à atteindre la case « Souris » au centre du plateau en réalisant les défis lancés en cours de partie.



Préparation du jeu :

Assemblez les 9 pièces du plateau. Faites 5 tas de cartes, 1 par couleur, face visage (sans texte) visible.



Déroulement du jeu :

Les joueurs placent leur pion sur la case « Départ ». Chaque joueur lance le dé. Le premier qui tombe sur la face « Souris » commence. Sinon, c'est celui qui rit le plus fort qui commence. Le premier joueur lance le dé.



- Si le dé tombe sur une face « Couleur », le joueur avance son pion jusqu'à la case de la couleur indiquée par le dé. Il pioche alors la **carte de la couleur correspondante** et réalise l'action demandée. Si le défi est relevé, le joueur reste sur sa case et attend le tour suivant pour relancer le dé. Sinon, il recule de 2 cases.



- Si le dé tombe sur la face « Souris », le joueur avance son pion jusqu'à la **prochaine case « Souris »** et réalise l'action demandée.



Souris sur une patte :
fais le tour de la pièce à cloche-pied ou passe ton tour !



Souris qui fait un clin d'œil : tout le monde fait un clin d'œil.



Souris qui rigole :
tout le monde se regarde et se marre !



Souris à la queue leu leu : tout le monde se place à la queue leu leu !
C'est parti pour faire un tour de la pièce en avançant comme une chenille !



Souris qui tire la langue : faites tous une belle grimace !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si 2 joueurs se retrouvent sur la **même case**, ils se font des grimaces pour se faire rire. Le premier qui parvient à faire rire l'autre gagne le droit de rejouer !

Fin de la partie :

Le premier à atteindre la case « Souris » au centre du plateau a gagné !
Le joueur doit **tomber une dernière fois** sur la face « Souris » du dé pour se rendre sur la case finale et remporter la partie !

Retrouvez les albums de Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau à l'école des loisirs :

Dans chaque titre de la collection, le livre est confronté à une nouvelle situation ou une nouvelle émotion. Heureusement, son amie la souris est toujours là pour l'aider, lui poser les bonnes questions et lui proposer des solutions.



Retrouvez tous les jeux de Cédric Ramadier et Vincent Bourgeau à l'école des loisirs :

