**ATTRAP’ SOURIS**

2 à 6 joueurs

5 souris

1 gobelet-chat

1 dé de couleurs

Découpez d’abord un carton rond en contournant le gobelet.

Un joueur prend le bol et devient le chat.

Les autres placent les souris sur le carton rond, leurs nez se touchant au centre.

A une main, ils tiennent les souris par le bout de leur queue.

Le chat tient le bol dans une main et fait rouler le dé de l’autre.

La couleur du dé indique quelle souris doit rester immobile.

Les autres joueurs doivent rapidement retirer leur souris en la faisant glisser par la queue.

Le chat essaie d’attraper le plus de souris possible sous son bol.

Il ne peut rabattre le bol qu’une seule fois.

Le corps de la souris doit être complètement sous le bol pour que celle-ci soit capturée.

Quand le dé indique NOIR, toutes les souris doivent rester immobiles.

Ensuite les souris sont replacées sur le carton pour un nouveau tour !

Chaque joueur (le chat compris) commence avec 100 points.

+ 10 points pour la souris qui échappe

- 10 points pour la souris capturée

- 10 points pour la souris qui bouge alors qu’elle ne devait pas

- 25 points pour la souris qui bouge alors que le dé est noir

le chat :

+ 5 points par souris capturée

- 10 points lors d’un bol vide

Le joueur qui atteint 0, se retire du jeu.

La dernière souris est la gagnante.

Si le chat doit se retirer du jeu avant, la souris ayant le score le plus élévé est la gagnante.

Chaque joueur à son tour devient le chat !