

CASE « TU NE T'ES PAS BROSSÉ LES DENTS ! »

Deux cas de figure sont possibles :

- Le joueur a au moins une dent tombée qui n'a pas encore été récupérée par la P'tite Souris :
Il doit alors récupérer une de ses dents tombées (qui n'a pas encore été donnée à la P'tite Souris) et la remettre sur sa bouche.
- Le joueur n'a aucune dent tombée mise de côté :
C'est au tour du joueur suivant de jouer.



CASE « LE JOUEUR À TA GAUCHE/DROITE PERD 1 DENT ! »

Le joueur qui atterrit sur cette case fait perdre une dent au joueur qui est situé à sa gauche ou à sa droite selon l'indication de la case. Si les joueurs jouent à deux, il s'agit du 2^e joueur.



Fin de la partie :

Le premier joueur à perdre ses quatre dents et à récolter quatre pièces d'or gagne la partie !

NB : Pour vider les dents du lit à la fin de la partie, soulever délicatement le matelas du lit et récupérez les dents.

Re-clipsez toutes les dents sur les bouches et remplissez de nouveau l'oreiller avec les pièces en or pour refaire une partie.

La P'tite Souris va passer !

CONTENU DU JEU :



1 P'tite Souris



1 lit magique



13 pièces d'or



16 dents



4 bouches



1 plateau



1 roue



1 livret de règle du jeu

JOUEURS :

de 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU :

Être le premier joueur à récolter 4 pièces d'or en échange de ses dents.

© 2018 David Mair.
DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France SAV : savdujardin@t1.fr



A DESTINATION DES PARENTS : PRÉPARATION DU JEU (TOP SECRET !)

Les Enfants, arrêtez-vous de lire dès maintenant !

Les Parents, ouvrez délicatement l'oreiller situé sur le dessus du lit, et placez les 13 pièces d'or à l'intérieur du cylindre dédié à cet effet. Refermez l'oreiller. Faites en sorte que les enfants ne vous voient pas introduire les pièces pour conserver l'effet magique du jeu.



Une fois les pièces introduites, placez le lit au centre du plateau. Placez le plateau sur la table ou au sol. Donnez à chaque joueur une bouche. Chaque joueur doit alors clipser 4 dents sur sa bouche.

La P'tite Souris est placée sur la case « Départ » du plateau.

DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur le plus jeune commence le jeu en faisant tourner la roulette et en déplaçant la P'tite Souris d'autant de case(s) qu'indiquée(s) dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur suit ensuite l'indication de la case. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux soit parvenu à perdre ses 4 dents et à collecter 4 pièces d'or.

CASE « DÉPART »

Placez la P'tite Souris sur cette case pour commencer le jeu.



CASE « AVANCE DE 2 CASES »

Le joueur avance de deux cases dans le sens des aiguilles d'une montre et suit l'indication de la case sur laquelle il atterrit.

CASE « 1 DENT TOMBÉE ! »

Quand un joueur tombe sur cette case, il retire une dent de sa bouche en retirant délicatement une dent depuis le dos de la bouche. Il n'est pas encore l'heure d'aller au lit ! Le joueur met donc de côté sa dent jusqu'à ce qu'il tombe sur une case « Au lit ! ».



CASE « AU LIT ! »

Deux cas de figure sont possibles :

Le joueur a au moins une dent tombée :

Lorsqu'un joueur atterrit sur cette case, il place sa dent sur le lit dans l'espace dédié près de l'oreiller. Il fait ensuite délicatement glisser l'oreiller sur la dent déposée, puis le re-glisse vers le haut du lit.



Par magie, la dent se transforme en pièce d'or déposée par la P'tite Souris ! Si le joueur a plusieurs dents tombées, il procède ainsi pour chacune des dents (en les déposant une par une sur le lit).

Le joueur n'a aucune dent tombée :

C'est au tour du joueur suivant de jouer.