

# ATTENTION... PRÊTS? MANGEZ!



SOIS LE PLUS RAPIDE À RÉUSSIR UN MAXIMUM D' ACTIONS !



Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou  YouTube



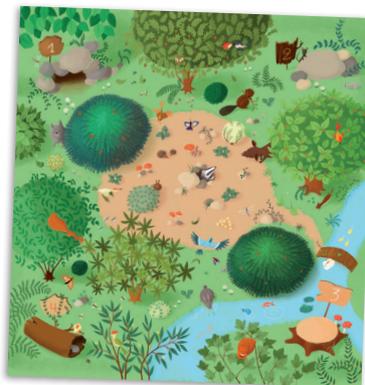
6 cubes de couleur



1 dé en bois



4 animaux en bois



1 plateau de jeu

120 cartes



8 jetons cailloux  
de jeu de mémoire



1 sablier

## BUT DU JEU :

Récupérer le plus grand nombre de framboises en gagnant des cartes !

## PRÉPARATION DU JEU :

- Poser le plateau de jeu au milieu de la table.
- Dans chaque angle du plateau de jeu, il y a un poteau avec un chiffre. Placer un animal à côté de chacun des poteaux de façon aléatoire.
- Poser face cachée les 8 jetons cailloux au milieu du plateau.
- Mélanger toutes les cartes et les empiler face cachée. Chaque carte possède une valeur de framboise allant de 1 à 3.
- Mettre la pile de cartes, le dé, les 6 cubes et le sablier à côté du plateau.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- À chaque tour, un joueur doit exécuter des actions dans un temps limité. Il peut arrêter sa chasse aux framboises à tout moment ou tenter d'exécuter d'autres actions pendant le temps imparti.

- Avant de commencer un tour, tous les joueurs disent en même temps « Attention... Prêts ? Mangez ! » et on retourne le sablier. Le chasseur de framboises dévoile alors la première carte de la pile et la pose devant lui.
- Chaque carte indique une action qu'il faut exécuter le plus vite possible (voir les effets des cartes ci-après). Quand une action est réussie, le chasseur peut choisir de retourner une autre carte ou de s'arrêter.
- La chasse aux framboises se termine :
  - soit quand le chasseur dit « Stop ! », il récupère alors toutes les cartes retournées pendant son tour et les garde devant lui ;
  - soit lorsque le sablier est vide ! Le joueur qui s'en aperçoit dit « Stop ! », le chasseur perd toutes les cartes retournées pendant ce tour et les remet sous la pile.
- C'est au tour du joueur suivant d'être chasseur de framboises. On remet les jetons face cachée au centre du plateau, tous les joueurs disent « Attention... Prêts ? Mangez ! » et on retourne le sablier !

● **Les effets des cartes :**



► **Attrape-moi :** attention, les animaux de la forêt sont là ! **Tous les joueurs jouent ensemble** et le premier qui **attrape l'animal correspondant à la carte remporte cette dernière !** On repose ensuite l'animal à sa place. Pour cette action, on ne peut utiliser **qu'une seule main** et si un joueur se trompe, il ne peut pas attraper un autre animal.



► **Constructor :** le chasseur doit **empiler les cubes comme figuré sur la carte**, les autres joueurs valident ensuite sa construction !



► **Dé de la chance :** le chasseur lance le dé jusqu'à ce qu'il réussisse à obtenir le symbole qui est représenté sur la carte.



► **Grrr :** le chasseur doit **imiter l'animal sur la carte en faisant les mêmes gestes** que le personnage et en **imaginant le bruit** qu'il fait.



► **Remue-ménage :** les animaux n'arrêtent pas de bouger dans la forêt... Le chasseur doit **déplacer les animaux sur le plateau** pour que **leur place corresponde à celle indiquée sur la carte !**



► **Mémo miam :** il faut trouver la **paire !** Chaque élément est **présent sous deux cailloux** au milieu du plateau. Le chasseur retourne alors deux cailloux. **S'ils sont différents, il les remet face cachée** puis en retourne deux autres, et ainsi de suite **jusqu'à ce qu'il trouve les mêmes !** Il **laisse** alors les deux cailloux retournés **face visible**. Si plus tard dans son tour il retourne de nouveau une carte **Mémo miam**, il cherche **une nouvelle paire**. Si toutes les paires sont visibles, il gagne la carte.



► **Super-framboise :** miam, une framboise délicieuse ! **Pas besoin de faire d'action.**

## FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée une fois que **chaque joueur a été trois fois le chasseur de framboises**. Chacun **compte les points des framboises de ses cartes**.

Les joueurs qui ne savent pas encore bien compter peuvent se faire aider par un autre joueur.

**Celui qui comptabilise le plus de points gagne la partie.** En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs gagnants !

## QUE SE PASSE-T-IL SI...

... on veut **simplifier le jeu** ? On joue en laissant **2 sabliers** au joueur à chaque tour, et **sans qu'il perde les cartes** s'il n'a pas terminé l'action avant la fin du temps.

... on veut **simplifier la fin du jeu** ? On compte **uniquement les cartes gagnées**. Pour cela, chaque joueur aligne ses cartes et on voit qui a la **plus grande ligne !**

... on veut **compliquer le jeu** ? On joue en **cachant le sablier** au chasseur. Il doit alors avoir la bonne intuition afin de **terminer son tour avant la fin du temps !**