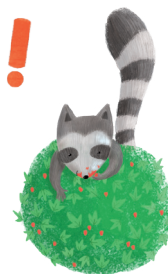


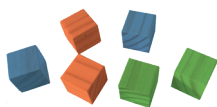
# ATTENTION... PRÊTS? MANGEZ!



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



1 plateau de jeu

120 cartes



4 animaux en bois



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 !

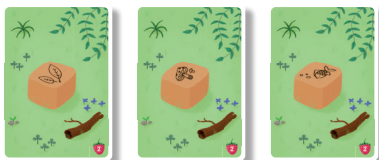
● Les effets des cartes :



► **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 !