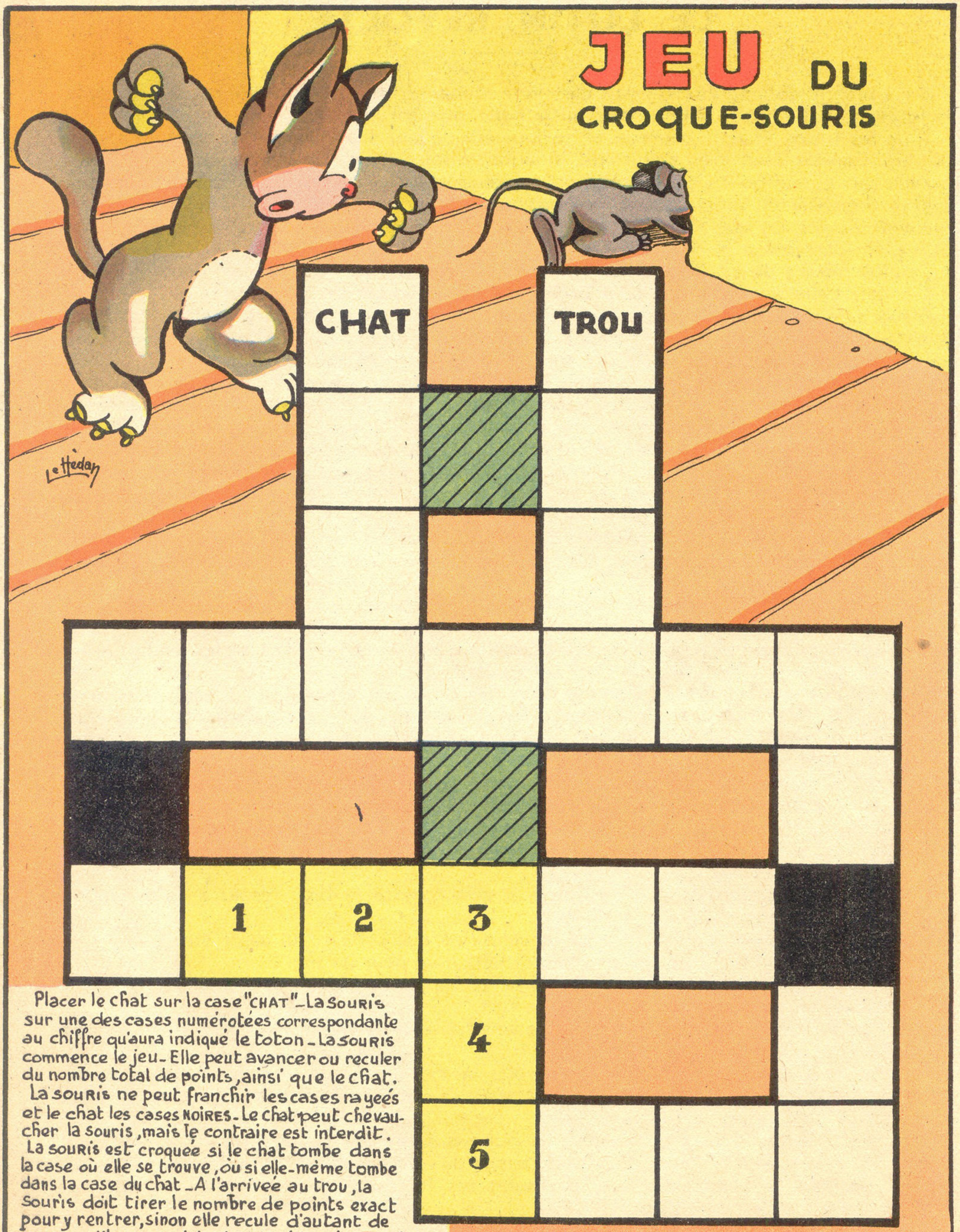
JEU DU CROQUE-SOURIS



Placer le chat sur la case "CHAT" - La SOURIS sur une des cases numérotées correspondante au chiffre qu'aura indiqué le toton - La SOURIS commence le jeu - Elle peut avancer ou reculer du nombre total de points, ainsi que le chat.

La SOURIS ne peut franchir les cases rayées et le chat les cases NOIRES - Le chat peut chevaucher la souris, mais le contraire est interdit.

La SOURIS est croquée si le chat tombe dans la case où elle se trouve, ou si elle-même tombe dans la case du chat - A l'arrivée au trou, la souris doit tirer le nombre de points exact pour y rentrer, sinon elle recule d'autant de cases qu'il y a excédent de points - La Souris a gagné si elle réussit à pénétrer dans son trou.