

Walt Disney's Mickey Mouse Game

Who's the leader of the club that's made for you and me, M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E!

You have to sing it out loud and clear when you play the Mickey Mouse Club Game. You'll be trying to be the first player to win eleven letter cards which spell out M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

EQUIPMENT

A Deck of Cards
A Playing Board
12 Tokens

PREPARATION

1. Shuffle the cards and place the deck picture side down on the center of the game board.
2. Make sure that the round discs have been removed from the eleven holes around the board.
3. Place a token in each of the eleven holes (the 12th token is a spare).
4. Select a player to begin the game.

PLAY

1. The first player draws the top card and sings out only the letters shown at the top of the card. The last letter sung is also the letter that appears on the mouse ears. The card should always be sung to the tune of the Mickey Mouse Club theme song. While the card is being sung, all players should keep their hands away from the game board.
2. After the last letter at the top of the card has been sung, the singer stops and every player except the singer tries to grab and remove from its hole in the board, the token for the last letter sung.
3. The player who is first to grab the token, wins the

card which is placed picture-side up in front of him. This player then becomes the singer for the next round.

EXAMPLE:

A player draws a card and sings M-I-C. All the other players grab for the token on the letter "C." The player who removes the token from the "C," takes the M-I-C card and places it picture-side up in front of him. This player has won the letter "C" (because it appears on the Mouse Ears on his card). He then draws the top card from the deck and begins the next round.

4. Players should grab the token only for the letter

they need to complete the name M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

5. If "M" or "E" is the final letter sung and it is part of the name "MICKEY" on the board, the token must be taken from the "M" or "E" in the name "MICKEY" on the board and not from the "M" or "E" in mouse.

6. If a player removes the token from a letter which he already has or if he removes the token from the wrong letter, he must sing the card for the next round and he loses the letter he has just won.

7. Play continues until one player has won a collection of cards that spell out M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

We will be glad to answer questions concerning this game.
Parker Brothers, P.O. Box 900, Salem, Mass. 01970

Walt Disney's

Mickey

Mouse

Game

by/par



LE CLUB DE MICKEY MOUSE

Qui est le chef du club dont tout le monde veut faire partie? M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E!

Lorsque vous disputez une partie du jeu du Club de Mickey Mouse, il ne faut pas avoir peur de chanter d'une voix forte et bien nette. Vous essaieriez d'être le premier joueur qui gagnera onze cartes portant des lettres vous permettant d'écrire M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

EQUIPEMENT

Un jeu de cartes — Un plateau de jeu — 11 jetons.

PREPARATION

1. Battez les cartes et placez le jeu de cartes face en dessous au centre du plateau de jeu.
2. Assurez-vous que les onglets ronds ont été enlevés des onze trous disposés autour du plateau.
3. Placez un jeton dans chacun des 11 trous.
4. Choisissez le joueur qui commencera la partie.

LA PARTIE

1. **Le premier joueur tire la carte du dessus et annonce en chantant SEULEMENT les lettres qui sont indiquées à la partie supérieure de la carte.** La dernière lettre chantée est également la lettre qui apparaît sur les oreilles de la souris. Il faut toujours annoncer la carte en chantant sur l'air du thème musical du Club de Mickey Mouse.
2. **Une fois que la dernière lettre située à la partie supérieure de la carte a été chantée,** le chanteur s'arrête et à **L'EXCEPTION** du chanteur, tous les joueurs essaient de s'emparer du jeton correspondant à la dernière lettre chantée et qui se trouve dans son trou sur le plateau de jeu.
3. **Le premier joueur qui arrive à s'emparer du jeton gagne la carte** qu'il place en face de lui, face sur le dessus. Ce joueur devient alors le chanteur pour le tour suivant.
EXEMPLE: Un joueur tire une carte et chante M-I-C. Tous les autres joueurs essaient de s'emparer du jeton sur la lettre "C". Le joueur qui enlève le jeton du "C" prend la carte M-I-C et la place devant lui, face sur le dessus. Ce joueur a gagné la lettre "C" (parce que sur sa carte, elle apparaît sur les oreilles de la souris). Il tire alors la carte qui se trouve sur le dessus du paquet de cartes et commence le tour suivant.
4. **Les joueurs ne doivent essayer de s'emparer QUE du jeton qui correspond à la lettre dont ils ont besoin pour former le nom M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.**
5. Si "M" ou "E" est la lettre finale chantée et si elle fait partie du nom "MICKEY" sur le plateau de jeu, le jeton doit être pris du "M" ou du "E" dans le nom "MICKEY" sur le plateau de jeu et **NON PAS** du "M" ou du "E" contenu dans le mot "MOUSE".
6. Si un joueur enlève le jeton d'une lettre qu'il possède déjà OU s'il enlève le jeton de la mauvaise lettre, il doit chanter la carte au tour suivant et il perd automatiquement la lettre qu'il vient de gagner.
7. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné une collection de cartes qui lui permet d'écrire M-I-C-K-E-Y M-O-U-S-E.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu. Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario L4K 1B7.