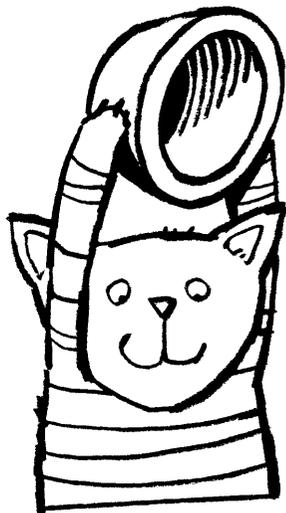


# Hasch mich!



### Variations for older children:

- Use the point dice. The signal number for each round is defined by rolling the dice. Each mouse is given a number. If the dice shows the signal number, the cat player turns the cup on the table, trying to catch the corresponding mouse sitting there. The mouse player tries to pull his mouse away by its tail as quickly as possible.



Jeu d'Habermass No. 2400

## Attrape-moi!

Un jeu de réflexe rapide comme l'éclair pour 2 à 7 enfants à partir de 4 ans.

**Illustration:** Martina Leykamm  
**Durée:** environ 15 minutes

Les souris se sont rassemblées et profitent joyeusement de la vie. Seulement tout à coup, le méchant chat s'approche...

### Contenu:

- 6 souris en bois avec des queues en ficelle
- 1 gobelet en bois
- 1 dé de couleur
- 1 dé à chiffres
- 1 règle du jeu

### Idée 1: Le pique-nique des souris

#### But du jeu:

Le chat essaie d'attraper autant de souris que possible et les souris font de leur mieux pour ne pas se laisser prendre.

#### Préparatifs:

L'aîné des joueurs est **le premier à se mettre dans le rôle du chat**. Il prend donc **le gobelet en bois** et le **dé de couleur**.

- Chaque joueur choisit une souris.
- S'il y a sept joueurs, le joueur qui a le rôle du chat ne reçoit pas de souris.

Tous les joueurs, à l'exception du chat, posent leur **souris au milieu** de la table, les unes à côté des autres, de manière à ce que leurs petits museaux se touchent. Chaque joueur tient sa souris par la queue. Pour cette variante, ni le dé à chiffres, ni les souris non distribuées ne sont nécessaires.

#### Il s'agit maintenant de déterminer la couleur de chasse:

- S'il y a six joueurs ou moins, la couleur de chasse correspond à la couleur de la souris du chat.
- S'il y a sept joueurs, le chat lance une fois le dé pour déterminer la couleur de chasse.

#### Déroulement du jeu:

Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée.

attraper les souris

chat: préparer le gobelet et le dé

les souris au milieu de la table

déterminer la couleur de chasse

chat: lancer le dé

dé = couleur de chasse? essayer d'attraper les souris

aucune souris attrapée? le chat reste la même personne

une souris attrapée? nouveau chat, déterminer nouvelle couleur de chasse

dé = pas la couleur de chasse? le chat lance à nouveau le dé

la souris enlevée? nouveau chat

**Si le dé indique la bonne couleur de chasse,**  
... le chat essaie de mettre rapidement le gobelet par-dessus les souris qui se trouvent au milieu de la table.  
... les autres joueurs essaient, aussi vite que possible, d'enlever leur souris en la tirant par la queue.

- **Le chat n'a pas réussi à attraper de souris?**  
Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. Les autres joueurs replacent leur souris au milieu de la table, les unes à côté des autres.
- **Le chat a réussi à attraper une souris?**  
Si c'est le cas, le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de tenir le rôle du chat.  
Tous les autres joueurs reposent leur souris au milieu de la table.  
**Attention:** une nouvelle couleur de chasse a maintenant été définie.  
**Important:** s'il y a sept joueurs, le nouveau chat donne sa souris au dernier joueur qui a pris le rôle du chat. Ensuite, il lance le dé pour déterminer la nouvelle couleur de chasse.
- **Le chat a réussi à attraper plusieurs souris?**  
Si c'est le cas, il peut désigner parmi les joueurs concernés celui qui deviendra le nouveau chat.

**Si le dé indique une autre couleur, c'est-à-dire différente de la couleur de chasse déterminée:**

... les souris doivent rester au milieu de la table. Le chat relance le dé.  
**Attention:** si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat.

### Fin de la partie:

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.  
Et n'oubliez pas que le principal, c'est que tous les joueurs s'amuse!

### Variante pour les aînés:

- Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse.
- Jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre et mettez-vous d'accord sur le nombre de tours que vous voulez effectuer dans la partie. Chaque joueur prendra cinq fois consécutives le rôle du chat et gagnera un point pour chaque souris attrapée.  
Qui obtiendra le plus de points?

## Idée 2: Attention, petite souris!

### But du jeu:

Le chat essaie d'attraper la souris dont il a lancé la couleur.

### Préparatifs:

Les préparatifs sont les mêmes que pour l'idée 1, mais ici, aucune couleur de chasse n'est définie.

### Déroulement du jeu:

Commencez comme dans la règle de l'idée 1, mais dans cette variante, les objectifs et le calcul des points sont modifiés.

**Est-ce que le dé indique une couleur qui correspond à une souris qui se trouve au milieu de la table?**

Suivez alors les règles suivantes:

- **Est-ce que le chat n'a pas réussi à attraper la souris qui correspond à la couleur indiquée par le dé?**  
Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. **Est-ce qu'un joueur a enlevé sa souris en la tirant par la queue alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de sa souris?** Il prend immédiatement le rôle du chat. **Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de leur souris?** Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

- **Est-ce que le chat a réussi à attraper la souris de la couleur indiquée par le dé?**

Le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet en bois et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de prendre le rôle du chat.

- **Est-ce que le chat a pu attraper d'autres souris?**  
Elles n'ont rien à craindre et peuvent rester au milieu de la table.

Si l'un des joueurs a enlevé sa souris alors que le chat n'a pas encore lancé sa couleur, heureusement pour lui, dans cette variante du jeu, il n'est pas pénalisé.

**Est-ce que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table? Si c'est le cas:**

- Aucune souris ne doit bouger.  
**Si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat. Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table?** Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

chat = attraper la souris de la couleur indiquée par le dé

pas réussi? le chat reste la même personne

la souris enlevée est d'une autre couleur? nouveau chat

réussi? nouveau chat

couleur de chasse = la souris ne participe pas? aucune souris ne doit bouger

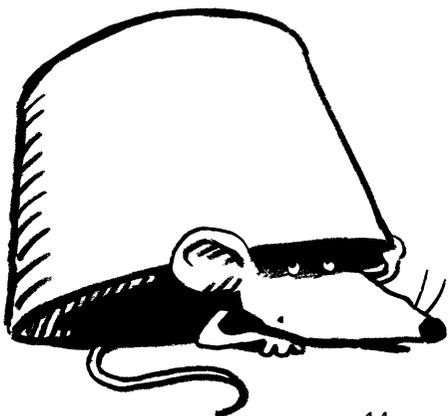
la souris enlevée? nouveau chat

### Fin de la partie:

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.

### Variante pour les aînés:

- Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse. Chaque souris correspond à un numéro. Si le dé indique le numéro de chasse, le chat essaie aussi vite que possible d'attraper la souris qui se trouve au milieu de la table en utilisant le gobelet. Et l'autre joueur essaie d'enlever sa souris en la tirant par la queue.



Habermaß spel Nr. 2400

## Pak me dan, als je kan!

Een bliksemsnel vangspel voor 2 – 7 voor kinderen van 4 – 99 jaar.

**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Speeltijd:** ca. 15 minuten

De muisjes zitten dicht bij elkaar vrolijk te piepen. Maar daar komt de gevaarlijke kat al aangeslopen...

### Spelinhoud:

- 6 houten muisjes met koord
- 1 houten beker
- 1 kleuren- dobbelsteen
- 1 dobbelsteen met ogen
- 1 spelinstructie

### Spelidee 1: Picknick met de muisjes

#### Doel van het spel:

De kat probeert zo veel mogelijk muisjes te vangen. De muisjes van hun kant proberen zich niet te laten vangen.

#### Spelvoorbereiding:

De oudste speler speelt de kat in de eerste ronde. Hij neemt de **houten beker** en de **kleurendobbelsteen**.

- De spelers kiezen elk een **muis**.
- Als er 7 spelers zijn, krijgt diegene die de kat speelt geen muis. Alle spelers, behalve diegene die de kat speelt (de »kattenspeler«), zetten hun **muisjes in het midden** van de tafel zo dicht bij elkaar, dat hun neusjes elkaar raken. De spelers houden hun muisje vast aan het staarteinde. De dobbelsteen met stippen en de resterende muizen blijven in de doos liggen.

#### Nu wordt de vangkleur bepaald:

- Als er 6 of minder spelers zijn, dan is de kleur van de muis van de kattenspeler de vangkleur.
- Als er 7 spelers zijn, dan gooit de kattenspeler een keer met de kleuren dobbelsteen om zo de vangkleur te bepalen.

#### Spelverloop:

De kattenspeler schudt de houten beker met de dobbelsteen; hij zet deze vervolgens omgekeerd op tafel en heft hem dan zodanig omhoog, dat iedereen de gegooide kleur kan zien.

Muizen vangen

Kat: Beker en dobbelsteen klaarleggen

Muizen in het midden

Vangkleur bepalen

Kat: dobbelen