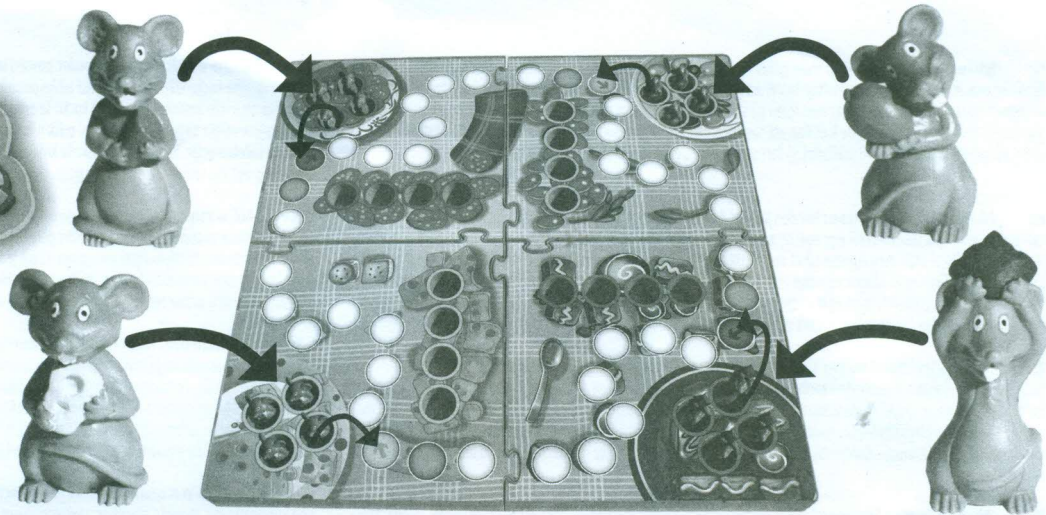


# Mouse in the House



**D:** Spielanleitung | **GB:** Rules

**F:** Règles du jeu | **I:** Istruzioni di gioco

**NL:** Spelhandleiding | **E:** Instrucciones

del juego | **P:** Instruções de jogo

**DK:** Spillevejledning | **S:** Spilregler

**FIN:** Peliohjeet | **N:** Spilleforklaring

**H:** Játékszabályt | **CZ:** Herního návodu

**PL:** Zasady gry | **GR:** Οδηγία χρήσεως παιχνιδιού | **RUS:** Правила игры | **TR:** Oyunun kullanim kılavuzu | **SI:** Navodilo za igro | **HRV:** Upute za igranje

**SK:** Návod na hru | **BG:** Ръководството за игра | **RO:** Instrucțiuni de joc | **UA:** Інструкції для гри

**D:** **Mouse in the House:** Jeder Spieler stellt die 4 Mäuse seiner Farbe auf das Startfeld. Wer eine Sechs würfelt, rückt mit einer Maus vom Startfeld auf das Spielfeld, würfelt erneut und zieht um die gewürfelten Punkte weiter. Nach jeder gewürfelten Sechs darf noch mal gewürfelt werden. Ist noch eine Maus auf dem Startfeld, muss diese zuerst auf das Spielfeld. Eigene und fremde Mäuse dürfen übersprungen oder geschlagen werden, dürfen aber nicht zusammen auf einem Feld sitzen. Die geschlagene Maus muss zurück zum Startfeld. Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich seine 4 Mäuse in das Zielfeld zu bringen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt.

**GB:** **Mouse in the House:** Each player puts the 4 mice in one colour on the starting point. The player that reaches six points throwing the dice, enters the playing field with one mouse, rolls the dice again and goes forward according to the played points. After each played six, the player is allowed to roll the dice again. If there is still one mouse at the starting point it needs to be played first to enter the playing field. Own and other mice may be jumped over or beaten, but it is not allowed that two mice stand on one field at the same time. The beaten mouse must be put back to the starting point. Each player tries to bring the 4 mice as quick as possible to the aim. The player that reaches this first wins the game.

**F:** **Souris dans la maison:** Chaque joueur place les 4 souris de sa couleur sur le case départ. Celui qui fait un six avec le dé, peut déplacer une souris de la case départ sur le plateau de jeu. Il jette alors le dé à nouveau et se déplace du nombre de points. A chaque fois que le dé fait un six, on peut rejouer. Si une souris est encore sur la case départ, elle doit être d'abord déplacée sur le plateau de jeu. Les propres souris ou celles des autres peuvent être dépassées ou battues, mais ne peuvent en aucun cas se trouver à deux sur la même case. La souris battue doit retourner sur la case départ. Chaque joueur essaye aussi vite que possible d'amener ses 4 souris à l'arrivée. Celui qui y parvient en premier, a gagné.

**I:** **Mouse in the House:** Ogni giocatore posiziona i 4 topini del suo colore sulla casella di inizio. Chi gettando il dado ottiene un sei, sposta un topino dalla casella di partenza al campo di gioco, quindi getta nuovamente il dado e si sposta nuovamente per il numero di punti ottenuto. Ogni volta che si ottiene un sei si può gettare il dado nuovamente. Se nella casella di partenza è rimasto ancora un topino, lo si deve prima portare sul campo di gioco. È possibile saltare i propri topini o battere quelli di altri, non devono però esserci topini insieme sulla stessa casella. Il topino battuto deve ritornare alla casella di partenza. Ogni giocatore cerca di raggiungere il traguardo con i suoi 4 topini il più velocemente possibile. Vince chi raggiunge il traguardo per primo.

**NL:** **muis in huis:** Elke speler zet de 4 muizen van zijn kleur op het startveld. Wie met de dobbelsteen zes gooit, verplaatst een muis vanaf het startveld naar het speelveld, mag opnieuw gooien en gaat net zoveel plaatsen vooruit als hij ogen heeft gegooid. Elke keer wanneer men zes heeft gegooid mag men nogmaals gooien. Wanneer er nog een muis op het startveld staat, moet die eerst naar het speelveld. Men mag over eigen en vreemde muizen heen springen en ze mogen worden geslagen, maar ze mogen niet samen op één veld staan. De muis die geslagen is, moet terug naar het startveld. Elke speler probeert zo snel mogelijk zijn 4 muizen naar het finishveld te brengen. Degene die dat het eerste lukt, heeft gewonnen.

**E:** **Mouse in the House:** Cada jugador pone los 4 ratoncitos en su color en el campo de salida al juego. Quien logra 6 puntos al tirar el dado, entra al juego con un ratoncito desde el campo de salida, tira de nuevo y sigue los pasos según los puntos logrados. Siempre cuando un jugador tira 6 puntos con el dado puede tirar de nuevo. Al tener todavía un ratoncito en el campo de salida al juego hay que jugar primero éste para que esté también en el campo de juego. Está permitido sobresaltar o vencer los ratoncitos propios o de los otros jugadores, pero no pueden estar nunca dos ratoncitos en un campo. Los ratoncitos vencidos deben de volver al campo de salida al juego. Cada jugador intenta poner tan rápido como pueda los 4 ratoncitos en el campo de meta. El jugador que lo logra primero, gana.

**P:** **Tem rato na casa:** Cada jogador coloca os 4 ratos da sua cor no ponto de partida. Quem obtiver um 6, avança com o seu rato para o campo, joga o dado de novo e move de acordo com os pontos que obtiver no dado. Toda vez que se obtiver um 6, pode-se lançar dado de novo. Mas, se houver algum rato no ponto de partida, deve-se, antes de mais nada, movê-lo para o campo. É permitido pular ou derrubar os seus ratos e os do adversário, mas não é permitido mais de um rato em um campo. O rato derrubado tem que voltar para o ponto de partida. Cada jogador tenta levar os seus 4 ratos o mais rápido possível à chegada. Quem o consegue ganha.

**DK:** **Mus i hus:** Hver deltager stiller sine 4 mus med den valgte farve i startfeltet. Når en kaster en sekser med terningen, flytter pågældende den første mus fra startfeltet ud på spillefeltet, kaster terningen igen og flytter musen videre i forhold til øjnene på terningen. Hver gang en får en sekser, må pågældende kaste terningen igen. Hvis der er en mus i startfeltet endnu, skal den først ud på spillefeltet. Det er tilladt at springe sine egne og fremmede mus over eller slå dem ud. Der må ikke sidde 2 sammen på et felt. De mus, der bliver slået ud, skal stilles tilbage på startfeltet. Hver spiller forsøger at få sine 4 mus over i målfeltet så hurtigt som muligt. Den, der først får dem i mål, har vundet.

**S:** **Miško vu luknjo :** Varje spelare ställer de 4 mössen iden egna färgen på startrutan. Den som slår en sexa går med en mus från startrutan ut på spelplanen, slår igen och går vidare med det antal steg som terningen visar. Varje gång en spelare slår en sexa får han slå en gång till. Finns det fortfarande en mus kvar på startrutan måste den först komma ut på spelplanen. Egna möss och sådana från medspelare får hoppas över respektiveknuffas bort men får inte stå tillsammans på samma ruta. Den mus som knuffas bort måste gå tillbaka till startrutan. Varje spelare försöker att så snabbt som möjligt komma till målrummet med sina 4 möss. Den som lyckas först vinner.

**FIN:** **Hiiret kotiin:** Jokainen pelaaja valitsee värinsä ja asettaa kaikki 4 hiirtään lähtökentälle. Pelaaja, joka heittää kuutosen, saa siirtää yhden hiiristään pelikentälle. Sen jälkeen sama pelaaja heittää noppa uudelleen ja siirtää hiirtä nopan näyttämän lukeman verran eteenpäin. Aina kun pelaaja heittää noppa uudelleen, hän saa heittää uudelleen. Jos pelaajalla on vielä hiiriä lähtökentällä, kuutonen käytetään ensisijaisesti hiiren siirtämiseen pelikentälle. Omien ja muiden pelaajien hiiren yli saa hypätä tai ne voi „lyödä” ts. lähettää pelikentältä takaisin lähtökentälle. Yhdessä peirudussa saa olla vain yksi hiiri. „Lyödyn” hiiren täytyy palata takaisin lähtökentälle. Jokainen pelaaja yrittää kuljettaa kaikki 4 hiirtään maaliin niin nopeasti kuin mahdollista. Voittaja on pelaaja, joka saa ensimmäisenä kaikki hiirensä maaliin.