

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4361



Copyright Habermas-Spiele Rodach 1995

Die Mäusebande

Ein Mäusewettlauf für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielautor: Heinz Meister

Grafik: Haralds Klavinus

Ein Freudenfest für die Mäuse: Sie sind allein und ungestört in der Speisekammer - zusammen mit einem großen Käse ganz oben auf dem Regal...

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Mäuse
- 5 Käsestücke
- 6 Farbscheiben
- 1 Farbwürfel

Spielziel:

Welche Maus hat als erste 2 Käsestücke vom Regal heruntergeholt?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind bekommt eine Maus und stellt sie auf das Startfeld direkt unter das Regal.

Die 6 Farbscheiben und der Würfel werden bereitgelegt.

Die Käsestücke werden auf das oberste Regalbrett auf den Käseteller gelegt.

Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, darf beliebig oft würfeln, um möglichst viele Farbscheiben zu sammeln. Je mehr Scheiben der Spieler erwürfelt, um so weiter darf seine Maus in diesem Spielzug

nach vorn rücken. Aber Vorsicht: Wird eine Farbe zum zweiten Mal gewürfelt, muß die Maus stehenbleiben oder sogar zurückgehen!

Würfeln → Scheibe nehmen

Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und nimmt sich dann die Scheibe der gewürfelten Farbe.

Danach gibt es zwei Spielmöglichkeiten:

Maus voranziehen, Scheibe zurücklegen

1. Das Kind würfelt nicht weiter. Die eigene Maus wird um ein Regalbrett nach oben gesetzt. Die Farbscheibe wird zurückgelegt.

Auf jedem Regalbrett bzw. Spielfeld können beliebig viele Mäuse stehen.

Den Würfel bekommt das nächste Kind im Uhrzeigersinn.

weiterwürfeln → Scheiben nehmen

2. Das Kind würfelt weiter. Es kann zwei-, drei- oder bis zu sechsmal würfeln. Nach jedem Wurf wird die entsprechende farbige Scheibe genommen, und das Kind kann erneut entscheiden, ob es noch einmal würfeln möchte.

Es gibt also nach jedem Würfeln wieder zwei Spielmöglichkeiten:

Scheiben zurücklegen, Maus voranziehen

1. Entscheidet sich das Kind, nicht mehr weiter zu würfeln, rückt es seine Maus pro erwürfelter Scheibe um ein Feld vor und legt die Scheiben zurück. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. (Beispiel A)

2. Entscheidet es sich, weiterzuwürfeln, so riskiert es unter Umständen, daß die eigene Maus wieder ein oder mehrere Regalbretter hinunterspringen muß. (Beispiel B)

Farbe doppelt gewürfelt → Scheibe zurücklegen, Maus rückwärtsziehen

Denn: würfelt ein Kind eine Farbe zum zweiten Mal, so legt es zuerst diese Scheibe wieder zurück. Sind dann noch Scheiben übrig, muß die Maus wieder zurückspringen:

Regel ab 4 Jahren

Kleinere Kinder setzen die eigene Maus ein Regalbrett nach unten.

Mäuse auf das Startfeld

Käse auf Käseteller

Regel ab 5 Jahren

Spiele größere Kinder, so legen sie die doppelt gewürfelte Scheibe zurück. Die eigene Maus springt so viele Regalbretter hinab, wie das Kind jetzt noch Scheiben hat.

Eine Maus kann maximal bis auf das zweite Feld hinter dem Startfeld zurückfallen.

Beispiel A:

Ein Kind würfelt nacheinander Rot, Violett, Gelb. Es entscheidet sich, nun aufzuhören. Es setzt seine eigene Maus drei Felder vor, legt die drei Scheiben (Rot, Violett, Gelb) zu den anderen und gibt den Würfel weiter.

Beispiel B:

Ein Kind würfelt nacheinander Rot, Blau und Grün. Beim nächsten Wurf erscheint wieder Blau oben auf dem Würfel. Die blaue Scheibe wird sofort zurückgelegt. Zwei Scheiben (Rot und Grün) sind nun noch übrig. Die Maus muß nun zwei Felder zurück.

Die Scheiben werden zurückgelegt und der Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben.

farbig markiertes Regalbrett → beliebige Scheibe nehmen, dann würfeln

Das farbig markierte Regalbrett unter dem Käse hat eine besondere Bedeutung:

Wenn eine Maus hier landet, muß das Kind beim nächsten Mal schon **vor dem Würfeln** eine beliebige **Farbscheibe** nehmen.

Nur wenn anschließend eine andere Farbe gewürfelt wird, darf die Maus nach oben auf den Käseteller hüpfen. Wird aber die Farbe der vorher gewählten Scheibe gewürfelt, muß die Maus sitzenbleiben, und das nächste Kind ist an der Reihe.

Maus erreicht oberstes Regalbrett → 1 Käse nehmen, Maus auf Startfeld

Hat ein Kind seine Maus auf das oberste Regalbrett mit dem Käseteller gezogen, so bekommt es ein Käsestück. Die Maus wird zurück auf das Startfeld gesetzt.

Mäuse, die hinter dem Startfeld sitzen, dürfen jetzt bis zum Startfeld vorrücken. Alle anderen Mäuse bleiben auf dem Regal sitzen.

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Spielende:

Die Maus, die als erste 2 Käsestücke vom Regal erbeutet hat, gewinnt das Spiel.

Habermaaß Game No. 4361

The Mouse Gang

A mouse race for 2-4 children aged 4 and over

Duration: approx. 15 minutes

Creator: Heinz Meister

Graphics: Haralds Klavinus

The mice are having a ball: They are alone in the larder - together with an enormous cheese high up on the top shelf...

Contents:

- 1 Board
- 4 Mice
- 5 Pieces of cheese
- 6 Coloured counters
- 1 Coloured dice

The aim of the game:

Which mouse will be the first to fetch two pieces of cheese from the shelf?

Preparation:

Mice on Start

Each child has a mouse and places it on Start right under the shelf.

The 6 counters and the dice are kept on hand.

Cheese on cheese platter

The pieces of cheese are placed on the cheese platter on the top shelf.

To start the game:

Each player can throw the dice as often as he/she likes in order to collect as many counters as possible. The more counters a player wins, the further his/her mouse can advance. But watch out! If a colour is thrown twice, the mouse will have to stay where it is or might even have to go backwards!

Throw dice → take counter

The youngest child begins. He/She throws the dice and then takes the counter with the colour thrown.

There are then two options:

Move mouse, return counter

1. The child stops throwing. The mouse moves one shelf up and the counter is returned.

There is no limit to the number of mice on each shelf/space.

The child to the left of the previous player is then given the dice to throw.

Continue throwing → take counters

2. The child continues throwing up to six times. After each throw, the child is given the counter with the colour thrown and can then decide whether or not to throw again. After every throw, therefore, there are again two options:

Return counters, move mouse forwards

1. If the child decides to stop throwing, he/she moves his/her mouse one space forwards for every counter obtained and returns the counters. It is then the turn of the next child. (Example A)

2. If the child decides to continue throwing, he/she risks having to move his/her mouse one or several shelves down. (Example B)

Colour thrown twice → return counter, move mouse backwards

Because: If a child throws the same colour twice, he/she first has to return the counter with this colour and must then move back one space for every other counter already won.

Rule for under-fives

Younger children move their mice one shelf down.

Rule for over-fives

If older children are playing, they first return the counter with the colour thrown twice and then move their mice down one shelf for every other counter already in their possession.

A mouse cannot fall further than the second space behind Start.

Example A:

A child throws the colours red, purple and yellow and then decides to stop. He/She moves his/her mouse three spaces, returns the three counters (red, purple and yellow) to the others and passes on the dice.

Example B:

A child throws red, blue, green and then blue again. The blue counter is returned immediately. Two counters (red and green) are left over. The mouse now has to move back two spaces. The counters are returned and the dice passed on in a clockwise direction.

Marked shelf → first choose counter, then throw dice

The marked shelf immediately below the cheese has a special meaning:

When a mouse lands here, the child has to **choose a counter before throwing** the dice.

Only if the colour then thrown is different from the colour of the counter already taken is the mouse allowed to jump up onto the cheese platter. If the colour thrown is the same as that of the counter, however, the mouse has to stay where it is and it is the turn of the next player.

Mouse reaches top shelf → take 1 piece of cheese, mouse returns to Start

A child who has moved his/her mouse onto the top shelf with the cheese platter is rewarded with a piece of cheese. The mouse then returns to Start.

Any mice behind the Start space are then allowed to advance to Start. All the other mice stay on whichever shelf they happen to be on.

The game is continued in a clockwise direction.

End of game:

The first mouse to snatch 2 pieces of cheese from the shelf wins.

Les souris se mettent à table

Une course de souris pour 2 - 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée de la partie: environ 15 minutes
Auteur du jeu: Heinz Meister
Graphisme: Haralds Klavinus

C'est la fête chez les souris: elles sont seules dans le cellier avec un grand fromage tout en haut d'une étagère.

Contenu de la boîte:

1 plateau de jeu
4 souris
5 morceaux de fromage
6 plaquettes de couleur
1 dé de couleur

But du jeu:

Quelle souris sera la première à avoir descendu 2 morceaux de fromage de l'étagère?

Préparation du jeu:

Chaque enfant reçoit une souris et la pose sur la case " départ ", directement en dessous de l'étagère.

Les 6 plaquettes de couleur et le dé sont mis à côté du plateau de jeu.

Les morceaux de fromage sont posés sur l'assiette de l'étagère supérieure.

Déroulement de la partie:

Le premier enfant à jouer lance le dé autant de fois qu'il le veut,

afin de rassembler un maximum de plaquettes de couleur. Le joueur peut faire avancer sa souris en fonction du nombre de plaquettes rassemblées. Mais attention: si une couleur est lancée une seconde fois, la souris ne peut plus avancer et elle doit même reculer.

L'enfant le plus jeune commence la partie. Il lance le dé et prend ensuite une plaquette de la couleur indiquée par le dé.

Ensuite il existe 2 possibilités pour continuer la partie:

1. Le joueur ne continue pas à lancer le dé. La souris monte d'une étagère et le joueur remet la plaquette de couleur en place.

Sur chaque étagère peuvent se trouver plusieurs souris.

C'est le prochain enfant (dans le sens des aiguilles d'une montre), qui reçoit le dé.

2. Le joueur continue à lancer le dé. Il peut le lancer deux, trois, voir jusqu'à six fois. A chaque fois on prend la plaquette de couleur correspondante et l'enfant peut à nouveau décider s'il veut continuer à lancer le dé.

Après chaque fois il y a donc à nouveau deux possibilités de continuer la partie:

1. Si l'enfant décide de ne pas continuer à lancer le dé il avance sa souris d'une case par plaquette et remet les plaquettes en place. Ensuite c'est au prochain joueur de jouer. (Exemple A)

2. Si l'enfant décide de continuer à lancer le dé, il risque éventuellement que sa souris redescende l'étagère d'une ou de plusieurs cases. (Exemple B)

Si un enfant lance la même couleur une seconde fois, il remet cette plaquette à sa place. S'il lui reste encore d'autres plaquettes, sa souris doit alors reculer:

Les enfants plus jeunes descendent leur souris d'une étagère.

Les enfants plus grands remettent d'abord la plaquette qu'ils ont jouée une deuxième fois. Ensuite, ils doivent reculer leur

Lancer le dé → prendre plaquette

Avancer avec la souris et remettre la plaquette

Relancer le dé → prendre plaquette

Remettre plaquette, avancer la souris

Rejouer la même couleur → remettre plaquette, reculer souris

Règle du jeu à partir de 4 ans
Règle du jeu à partir de 5 ans

Souris sur la case " départ "

Fromage sur les assiettes

souris d'autant d'étagères qu'ils ont de plaquettes.

Une souris peut reculer au maximum jusqu'à la deuxième case derrière la case " départ ".

Exemple A: Si un enfant lance à la suite la couleur rouge, violette et jaune, il peut décider ensuite de s'arrêter de lancer le dé. Il avance alors sa souris de trois cases et remet les trois plaquettes (rouge, violette, jaune) à leur place et passe le dé au prochain.

Exemple B: Si un enfant lance à la suite la couleur rouge, bleue et qu'au prochain lancement le dé indique à nouveau la couleur bleue, il remet alors directement la plaquette bleue à sa place. Il lui reste donc deux plaquettes (rouge et verte). Sa souris doit alors reculer de deux cases. On remet les plaquettes à leur place et on passe le dé au prochain joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Etagère de couleur → prendre n'importe quelle plaquette, ensuite lancer le dé L'étagère de couleur qui se trouve en dessous du fromage joue un rôle spécial: si une souris tombe sur l'étagère de couleur, l'enfant doit au prochain tour prendre une **plaquette** de son choix **avant de lancer le dé**. Si le dé indique ensuite une autre couleur que la plaquette choisie auparavant, la souris peut monter une case. Si le dé indique par contre la même couleur que la plaquette choisie auparavant, la souris doit rester sur sa case et c'est au tour du prochain joueur.

Souris atteint l'étagère supérieure → prendre un morceau de fromage, replacer la souris sur la case " départ " Un enfant dont la souris atteint l'étagère supérieure avec l'assiette reçoit un morceau de fromage. La souris est ensuite reposée sur la case " départ ". Les souris qui se trouvent à ce moment là derrière la case " départ " peuvent avancer jusqu'à cette case. Toutes les autres souris restent sur l'étagère. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie:

La souris qui en premier a réussi à prendre deux morceaux de fromage de l'étagère emporte la partie.

Gioco Habermäß no. 4361

La Banda dei topi

Una gara tra topi per 2-4 bambini a partire dai 4 anni.

Durata del gioco: 15 minuti circa
Autore del gioco: Heinz Meister
Grafica: Haralds Klavinus

Che pacchia per i topi! Sono soli ed indisturbati nella dispensa insieme a tanti pezzi di formaggio, che si trovano in alto sullo scaffale.

Contenuto del gioco:

1 plancia di gioco
4 topi
5 pezzi di formaggio
6 gettoni colorati
1 dado colorato

Scopo del gioco:

Quale topo è riuscito a prendere per primo due pezzi di formaggio sullo scaffale?

Preparazione del gioco:

Topi sulla casella di partenza. Ogni bambino prende un topo e lo mette sulla casella di partenza proprio sotto lo scaffale. Preparate i 6 gettoni colorati ed il dado.

Formaggio sul piatto. I pezzi di formaggio vengono messi sul piano più alto dello scaffale, sul piatto.

Come si gioca:

Chi è di turno può gettare il dado a suo piacimento per sommare il più possibile molti gettoni colorati. Più gettoni somma il giocatore, più riesce a far procedere il suo topo.

Ma attenzione: se tirando il dado un colore esce per la seconda volta, il topo rimane fermo o addirittura deve retrocedere.

Tirare il dado, prendere il gettone.

Comincia il bambino più giovane. Tira il dado e prende il gettone del colore indicato sul dado.

Dopo ci sono due possibilità di gioco:

Far procedere il topo, restituire il gettone.

1. Il bambino non ritira il dado per la seconda volta. Il suo topo viene messo sul piano successivo dello scaffale. Il bambino restituisce il suo gettone colorato.

Su ogni piano/casella possono stare più topi.
Il bambino che segue in senso orario tira il dado.

Ritirare il dado, prendere il gettone.

2. Il bambino getta di nuovo il dado. Può tirarlo due, tre fino a sei volte. Dopo aver gettato il dado prende sempre il rispettivo gettone colorato; il bambino può decidere se vuole ritirare il dado. Pertanto ad ogni tiro di dado ci sono nuovamente due possibilità:

Restituire il gettone, far procedere il topo.

1. Nel caso in cui il bambino decida di non ritirare il dado, il suo topo procede di una casella per ogni gettone sommato, e restituisce i gettoni. Dopo è di turno il bambino successivo. (Esempio A)

2. Nel caso il bambino decida di ritirare il dado, rischia eventualmente che il suo topo debba retrocedere di uno o più piani dello scaffale. (Esempio B)

Colore doppio: restituire il gettone, far retrocedere il topo.

Infatti se sul dado esce per due volte lo stesso colore, il bambino dovrà restituire il gettone corrispondente. Se rimangono dei gettoni, il topo deve retrocedere nel modo seguente:

Regola dai 4 anni.

I bambini più piccoli fanno retrocedere il loro topo di un piano.

Regola dai 5 anni.

I bambini più grandi restituiscono per prima cosa il gettone del colore che è uscito due volte. Poi il topo retrocede di tanti piani pari ai gettoni che sono rimasti al bambino.

Un topo può retrocedere al massimo fino alla seconda casella che precede la casella di partenza.

Esempio A.

Un bambino tira tre volte il dado ed escono il rosso, il viola e il giallo. Decide di smettere. Fa procedere il suo topo di 3 caselle e restituisce i 3 gettoni (rosso, viola e giallo) e cede il dato al prossimo giocatore.

Esempio B.

Un bambino tira 3 volte il dado ed escono il rosso, il blu e il verde. Tirando il dado per la quarta volta esce nuovamente il blu. Deve restituire la pedina blu e gli rimangono due gettoni (rosso e verde). Il topo deve allora retrocedere di due caselle. Il bambino restituisce gli altri gettoni e cede il dado al giocatore che segue in senso orario.

Piano colorato dello scaffale: prendere il gettone a scelta, poi tirare il dado.

Il piano dello scaffale evidenziato dal colore ha un significato particolare: quando un topo arriva qui, il bambino deve scegliere, il turno successivo, **la pedina colorata prima del lancio del dado.** Soltanto nel caso in cui esca un altro colore, il topo può procedere e saltare sul piatto del formaggio. Se però esce il colore del gettone scelto, il topo deve rimanere sulla sua casella, ed è il turno del bambino successivo.

Il topo raggiunge lo scaffale più alto: prende 1 formaggio, torna alla casella di partenza.

Quando un bambino ha portato il suo topo sul piano più alto, dove c'è il piatto del formaggio, ne riceve un pezzo. Il topo ritorna poi alla casella di partenza.

I topi che si trovano dietro alla casella di partenza procedono ora sulla casella di partenza. Gli altri topi rimangono sullo scaffale. Il gioco procede in senso orario.

Fine del gioco:

Vince il topo che per primo riesce a catturare 2 pezzi di formaggio.

De muizentroep

Een muizenwedstrijd voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

Duur van het spel: ca. 15 minuten
Auteur: Heinz Meister
Grafisch ontwerp: Haralds Klavinus

Een feest voor de muizen: ze zijn alleen en ongestoord in de privisekamer - samen met een grote kaas, helemaal boven op het rek...

Inhoud:

1 speelbord
4 muizen
5 stukjes kaas
6 gekleurde schijven
1 kleurendobbelsteen

Doel van het spel:

Welke muis heeft het eerst 2 stukjes kaas van het rek af gehaald?

Spelvoorbereiding:

Muizen op het startveld

Ieder kind krijgt een muis en plaatst die op het startveld vlak onder het rek.

Kaas op kaasschotel

De 6 gekleurde schijven en de dobbelsteen worden klaar gelegd. De stukjes kaas worden op de bovenste plank van het rek op de kaasschotel gelegd.

Verloop van het spel:

Wie aan de beurt is, mag zo vaak gooien als hij wil om zoveel mogelijk gekleurde schijven te verzamelen. Hoe meer schijven

de speler krijgt door te gooien, hoe verder zijn muis vooruit mag in het spel. Maar opgepast: als een kleur een tweede keer gegooid wordt, dan moet de muis blijven staan, of zelfs terug gaan!

Gooien → Schijf nemen

Het jongste kind begint. Het kind gooit en neemt dan de schijf van de geworpen kleur.

Daarna zijn er twee mogelijkheden:

Muis gaat voor vit, schijf verug leggen

1. Het kind gooit niet verder. De eigen muis wordt een plank hoger gezet op het rek. De gekleurde schijf wordt terug gelegd.
Op iedere plank van het rek of plaats van het speelbord mogen om het even hoeveel muizen staan. De dobbelsteen gaat naar het volgende kind in de richting van de wijzers van de klok.

Verder gooien → schijven nemen

2. Het kind gooit verder. Het kan twee, drie of zelfs tot zes keer gooien. Na iedere worp wordt de schijf genomen van de overeenkomstige kleur, en het kind kan weer beslissen of het nog eens wil gooien. Na iedere worp zijn er dus weer twee mogelijkheden:

Schijven verug leggen, muis naar voren

1. Beslist het kind om niet verder te gooien, dan dan schuift zijn muis per geworpen schijf één veld naar voren en legt het de schijven terug. Dan is het volgende kind aan de beurt. (Voorbeeld A)

2. Beslist het kind om verder te gooien, dan riskeert het dat zijn eigen muis een of meer planken op het rek naar beneden moet. (Voorbeeld B)

Kleur twee keer gegooid → schijf verug leggen, muis achteruit

Vervolg: gooit een kind een kleur voor de tweede keer, dan moet het eerst die schijf terug leggen. Blijven er dan nog schijven over, dan moet de muis verder achteruit:

Spelregels vanaf 4 jaar

kleinere kinderen zetten hun eigen muis een plank naar beneden op het rek,

Spelregels vanaf 5 jaar

zijn het grotere kinderen die spelen, dan leggen ze eerst de dubbel gegooide schijf terug. De eigen muis springt zoveel planken op

het rek naar beneden, als het kind nog schijven heeft.

Een muis kan hoogstens tot op de tweede plank achter het startveld terug vallen.

Voorbeeld A: Een kind gooit na elkaar rood, violet,geel en beslist om op te houden. Hij zet zijn eigen muizen drie velden naar voren, legt de drie schijven (rood, violet, geel) bij de andere en geeft de dobbelsteen door.

Voorbeeld B: Een kind gooit na elkaar rood, blauw en groen. Bij de volgende worp verschijnt weer blauw bovenop de dobbelsteen. De blauwe schijf wordt meteen terug gelegd. Twee schijven (rood en groen) blijven nog over. De muis moet nu twee velden terug.
De schijven worden terug gelegd en de dobbelsteen wordt door gegeven in de richting van de wijzers van de klok.

**Kleurige plank → De kleurige plank van het rek onder de kaas heeft een
gekleurde schijf bijzondere betekenis:
kiezen, dan als de muis hier komt, moet het kind de volgende keer reeds
gooien voor het gooit, een gekleurde schijf kiezen.**
Alleen als daarna een andere kleur gegooid wordt, mag de muis naar boven op de kaasschotel wippen. Maar wordt de kleur gegooid van de vooraf gekozen schijf, dan moet de muis blijven zitten en is het volgende kind aan de beurt.

**Muis belandt op Heeft een kind zijn muis op de bovenste plank van het rek
bovenste plank → met de kaasschotel gezet, dan krijgt het een stuk kaas. De
1 stuk kaas muis wordt terug op het startveld gezet.
nemen, muis op Muizen die achter het startveld zitten, mogen nu op het startveld
startveld gaan staan. Alle andere muizen blijven op het rek zitten.
Het spel gaat verder in wijzerzin.**

Einde van het spel:

De muis die als eerste twee stukjes kaas van het rek veroverd heeft, wint het spel.