

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4395

CHEESY



HABA®

Habermaas GmbH, Postfach 1107, 96473 Rodach

TL 22689

Aufl. 1998/1

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

Cheesy

Ein turbulentes Würfelspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Spielidee: Manfred Ludwig

Illustration: Doris Rübel

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Miaouu ... Kater Fritz hält die Augen offen. Die Mäuse wollen den köstlichen Käse stibitzen - doch das gelingt nur, wenn der Kater wegschaut ...

Spielinhalt:

- 4 Spielpläne
- 21 Käseecken ohne Löcher
- 8 Käseecken mit Löchern
- 1 Katzmauswürfel
- 1 Käsewürfel



Spielziel:

Welche Maus schafft es, als Erste acht Käseecken in das eigene Loch zu tragen?

Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich einen Mauseloch-Spielplan. Die **Käseecken** werden in die Mitte des Tisches gelegt. Einige sind mit Löchern markiert: Diese Käseecken sind später besonders wertvoll.

Legt diese Ecken nun jedoch so auf den Tisch, dass die **Löcher verdeckt** sind.

Mischt alle Käseecken vorsichtig durch - niemand soll

sich merken können, welche der 29 Käsecken Löcher haben. Die beiden **Würfel** werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Wer hat die kleinsten Mäuseohren? Du darfst beginnen. **Würfele einmal** mit dem naturfarbenen **Katzmauswürfel**.

Oben auf dem Katzmauswürfel erscheint:

- **Kater Fritz.** Der Kater hat dich gut im Blick. Im Moment hast du keine Gelegenheit, dich an den Käse zu wagen. Du gibst den Würfel weiter.
- **Eine Maus.** Du hast Glück: Kater Fritz achtet gerade nicht auf dich. Nimm schnell den gelben **Käsewürfel** und würfele.

Oben auf dem Käsewürfel erscheint:

- **Eine Käsecke.** Stibitze dir eine Käsecke aus der **Tischmitte** und lege sie in dein **Mauseloch**.
- **Ein Käsestück im Mauseloch.** Stibitze dir ein Käsestück aus dem Mauseloch eines beliebigen anderen Kindes. Wenn noch niemand ein Käsestückchen erbeutet hat, so kannst du leider nichts stibitzen.
- **Eine leere Würfelseite.** Nichts geschieht - du gehst leer aus.

Während ein Kind mit dem Käsewürfel sein Glück ver-

sucht, **würfeln gleichzeitig alle anderen reihum mit dem Katzmauswürfel** weiter. Immer dann, wenn ein Kind die Maus würfelt, nimmt es schnell den Käsewürfel.

Achtung: Mit dem **Käsewürfel würfelst du mehrmals hintereinander!** Und zwar so lange, bis ein anderes Kind mit dem Katzmauswürfel das Symbol „Maus“ gewürfelt hat. Dann darf es sich sofort den gelben Käsewürfel schnappen.

Tip: Hast du gerade eines der besonders wertvollen Käsestückchen mit Löchern erbeutet? Achte darauf, dass es verdeckt in deinem Mauseloch liegt. Denn natürlich stibitzen die anderen Mäuse besonders gerne wertvollen Käse ...

Spielende:

Das Spiel endet, ...

... sobald das erste Kind **acht Käsecken** gesammelt hat,

... oder sobald **keine Käsecken** mehr in der Tischmitte liegen.

Nun werden alle in den Mäuselöchern liegenden Käsecken gezählt. Seht euch alle erbeuteten Käsecken genau an, damit keine besonders wertvolle übersehen wird.

Denn:

Jede **normale Käsecke** zählt einen Punkt.

Jede **Käsecke mit Löchern** zählt zwei Punkte.

Welche Maus zählt die **meisten Punkte**? Sie gewinnt das Spiel.

Cheesy

A dice game full of action for **2-4 players aged 4 and up.**

Game idea by: Manfred Ludwig

Illustrations: Doris Rübél

Length of the game: 10 minutes approx.

Miaowww ... tomcat Fred keeps his eyes peeled. The mice want to steal the delicious cheese - but this will only be possible when the tomcat is looking the other way.

Contents:

- 4 game boards
- 21 cheese slices without holes
- 8 cheese slices with holes
- 1 dice with cat and mouse
- 1 cheese dice



Aim of the game:

Which mouse will be the first to carry eight cheese slices into its hole?

Preparation of the game:

Each player takes one game board with the mouse hole.

The **cheese slices** are placed in the center of the table. Some of them have holes marked on them: they will be especially valuable later on.

Place the **cheese slices face down** on the table.

Shuffle all the slices carefully - nobody should know

which of the 29 cheese slices are the ones with the holes. Get the two dice **ready**.

How to play:

Who has the smallest mouse ears? You may start.

Throw the cat-mouse dice once.

The cat-mouse dice shows:

- **Tomcat Fred.** Tomcat is keeping an eye on you. For the moment you cannot get close to the cheese. Pass on the dice.
- **A mouse.** You are lucky: Tomcat Fred isn't watching you just now. Quickly grab the yellow **cheese dice** and roll it.

The cheese dice shows:

- **A cheese slice.** Pinch a cheese slice from the **center of the table** and put it in your **mouse hole**.
- **A cheese slice in a mouse hole.** Pinch a cheese slice from the mouse hole of any other player. If no-one has a cheese slice yet, unfortunately you won't be able to pinch one.
- **An blank dice face.** Nothing happens - you don't get anything.

While one player tries his/her luck with the cheese dice, **all the other players roll the cat-mouse dice one**

by one. Every time a player rolls a mouse he/she quickly takes the cheese dice.

Watch out: You roll the **cheese dice several times in a row**. You do that as many times as it takes until another player gets the mouse picture with the cat-mouse dice and can then immediately grab the yellow cheese dice.

Hint: Did you just get one of the particularly valuable cheese slices with holes? Take care to place it face down in your mouse hole. Of course it is this valuable cheese which the other mice like most.

End of the game:

The game ends ...

... as soon as the first player has collected **eight cheese slices** ...

... or when there are **no more cheese slices** in the center of the table.

Now you count all the cheese slices in the mouse-holes. Look at all the cheese slices in order not to overlook the especially valuable ones, because: each **normal cheese slice** scores one point, each **cheese slice with holes** scores two points.

Which mouse has scored the **largest number of points** ?

It wins the game.

Croque Fromage

Un jeu de dés passionnant pour **2 à 4 enfants à partir de 4 ans**.

Concept du jeu : Manfred Ludwig

Illustration : Doris Rübel

Durée d'une partie : environ 10 minutes

Miaou... Félix le chat a les yeux ouverts. Les souris veulent chiper le précieux fromage, cependant, elles ne peuvent y parvenir que lorsque le chat détourne son attention...

Contenu du jeu :

- 4 plateaux de jeu
- 21 morceaux de fromage sans trous
- 8 morceaux de fromage avec des trous
- 1 dé chat/souris
- 1 dé fromage



But du jeu :

Quelle souris parviendra la première à rapporter 8 morceaux de fromage dans son trou ?

Préparation du jeu :

Chaque enfant prend un plateau de jeu de trous de souris.

Les **morceaux de fromage** sont placés au centre de la table. Certains comportent des trous : ceux-ci deviendront par la suite particulièrement précieux.

Placez maintenant ces morceaux sur la table de sorte

que les **trous soient cachés**.

Mélangez prudemment tous les morceaux de fromage (personne ne doit pouvoir remarquer ceux qui parmi les 29 morceaux ont des trous). Chauffez les **dés**.

Déroulement d'une partie :

Qui a les plus petites oreilles de souris ? Cet enfant peut commencer. **Lance le dé de couleur chat/souris**.

Le dé chat/souris montre :

- **Félix le chat**. Le chat te fixe bien du regard. Pour le moment, tu n'a pas l'occasion de tenter quoi que ce soit. Passe le dé au suivant.
- **Une souris**. Tu as de la chance : Félix ne fait pas attention à toi. Prend vite le **dé fromage jaune** et lance-le.

Le dé fromage montre :

- **Un morceau de fromage**. Chipec un morceau de fromage de la **table** et place-le dans ton **trou de souris**.
- **Un morceau de fromage dans un trou de souris**. Chipec un morceau de fromage du trou de souris d'un autre enfant. Si personne ne possède encore de morceau de fromage, tu ne peux malheureusement rien chiper.
- **Du blanc**. Rien ne se passe. Tu sors bredouille.

Lorsqu'un enfant tente sa chance avec le dé fromage, **les autres enfants continuent à lancer le dé chat/souris chacun à leur tour**. Ensuite, chaque fois qu'un enfant obtient une souris sur le dé, il prend rapidement le dé fromage.

Attention : on lance le **dé fromage plusieurs fois à la suite** ! Et ceci aussi longtemps qu'un autre enfant obtienne le symbole d'une souris en lançant le dé chat/souris. Il doit alors se saisir immédiatement du dé fromage.

Conseil : As-tu déjà un des précieux morceaux de fromage à trous dans ton propre trou ? Fais attention à ce qu'il reste bien caché dans celui-ci, car les autres souris chipent volontiers ce type de fromage...

Fin de partie :

La partie se termine...

... dès qu'un enfant a rapporté **huit morceaux** de fromage, ... ou lorsqu'il n'y a **plus de morceaux de fromage** au centre de la table.

Comptez maintenant les morceaux de fromage qui se trouvent dans les trous. Examinez bien les morceaux afin de ne pas oublier ceux qui valent plus.

En effet :

Chaque **morceau normal** vaut un point.

Chaque **morceau comportant des trous** vaut deux points.

Quelle souris a le **plus de points** ?

Cette dernière gagne la partie.

Cheesy

Een opwindend dobbelspel voor **2-4 kinderen vanaf 4 jaar**.

Spelidee: Manfred Ludwig

Vormgeving: Doris Rübél

Spelduur: ca. 10 minuten

Miaaaaw ... Frits de kat zit op wacht. De muizen willen niets liever dan een kostelijk stukje kaas gappen, maar dat kan alleen als de kat even de andere kant opkijkt.

Spelinhoud:

- 4 speelborden
- 21 kaaspuntjes zonder gaten
- 8 kaaspuntjes met gaten
- 1 kat-en-muis-dobbelsteen
- 1 kaasdobbelsteen

Doel van het spel:

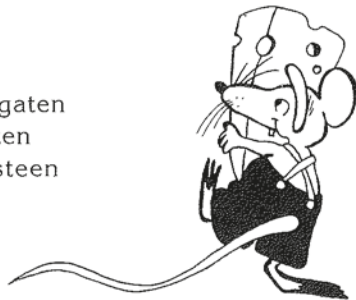
Welke muis slaagt erin om als eerste acht kaaspuntjes naar z'n eigen hol te brengen?

Spelvoorbereiding:

Elk kind krijgt een speelbord dat een muizenhol voorstelt.

De **kaaspuntjes** komen in het midden op tafel te liggen. Sommige zijn van gaten voorzien; later zijn deze stukken kaas extra veel waard.

Je moet deze puntjes echter omgekeerd neerleggen,



zodat de **gaten niet te zien** zijn. Schud alle kaaspuntjes voorzichtig door elkaar, want niemand mag weten welke van de 29 kaaspuntjes gaten hebben. Beide **dobbelstenen** worden klaargelegd.

Spelverloop:

Wie heeft de kleinste muizenootjes? Jij mag beginnen. **Gooi eenmaal** met de houten **kat-en-muis-dobbelsteen**.

De kat-en-muis-dobbelsteen vertoont:

- **Frits de kater.** De kat heeft je in de gaten. Op dit moment heb je geen enkele kans om te proberen een stukje kaas te pikken. Je geeft de dobbelsteen aan de volgende speler.
- **Een muis.** Je hebt geluk, want Frits zit even niet op te letten. Pak nu snel de gele **kaasdobbelsteen** en gooi ermee.

De kaasdobbelsteen vertoont:

- **Een kaaspuntje.** Roof snel een kaaspuntje van het **midden van de tafel** en leg het in je **muizenhol**.
- **Een kaaspuntje in het muizenhol.** Roof nu een kaaspuntje uit een muizenhol van willekeurig een van de andere kinderen. Wanneer nog niemand een stukje kaas heeft buitgemaakt, kan je jammer genoeg ook niets gappen.
- **Een lege zijde van de dobbelsteen.** Er gebeurt niets en je gaat met lege handen naar huis.

Terwijl het kind met de kaasdobbelsteen zijn geluk beproeft, **gooien tegelijkertijd alle anderen om de beurt verder met de kat-en-muis-dobbelsteen**. Telkens, wanneer een van de kinderen de muis gooit, mag het snel de kaasdobbelsteen pakken.

Opgelet: Met de kaasdobbelsteen gooi je verschillende keren achter elkaar! En wel net zo lang, totdat een ander kind met de kat-en-muis-dobbelsteen de afbeelding van de muis heeft gegooid. Dan mag dit kind op zijn beurt de kaasdobbelsteen pakken.

Tip: Heb je al een van die waardevolle kaasstukjes met gaten te pakken? Let er dan op, dat ze omgekeerd in je muizenhol liggen. Want natuurlijk pikken de andere muizen het liefst die waardevolle stukken van je af ...

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, ...

... zodra een van de kinderen als eerste **acht kaas-puntjes** heeft verzameld,

... of wanneer er **geen enkel kaaspuntje** meer in het midden op tafel ligt.

Vervolgens worden alle kaaspuntjes die in de muizenholen liggen geteld. Letten jullie wel op dat je niet een van de waardevolle stukjes kaas over het hoofd ziet.

Want:

elk **gewoon kaaspuntje** telt voor één punt.

elk **kaaspuntje met gaten** telt voor twee punten.

Welke muis heeft nu de **meeste punten?**

Deze heeft het spel gewonnen.