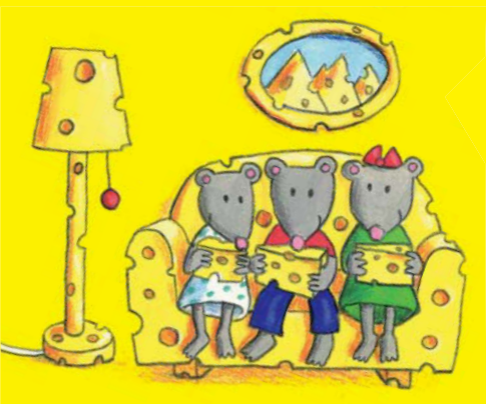


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4491

Alles Käse

Big Cheese • La tour de fromage • Alles kaas!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2005

Habermaab Spiel Nr. 4491

Alles Käse!

DEUTSCH

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 - 5 Käseklopfer
von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Silke Matussek

Illustration: Vera Brüggemann

Spieldauer: ca. 5 - 10 Minuten

Herrlich, wie der Käse duftet. Mit großem Genuss nagt Martin Maus an dem leckeren Goudakäse.

Doch plötzlich hört er ein leises Miauen.

Oh Schreck! Die Katzen kommen auf leisen Pfoten in die Küche gerannt.

Jetzt muss sich Martin Maus schnell und geschickt durch den Käse fressen. Denn nur tief im Käse ist er so sicher, dass ihn die Katzen nicht erwischen.

Spielinhalt

- 1 Holzmaus
- 1 großes Käsestück
- 1 Käseklopfer
- 10 Käsescheiben
- 15 Käseecken
- 4 Katzenwürfel
- 1 Spielanleitung



Spielziel

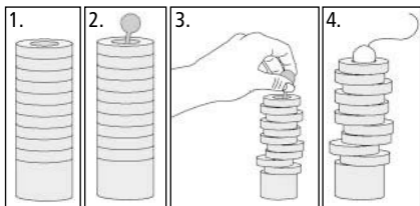
Wer ist der geschickteste Käseklopper und hat am Ende die meisten Käsecken?

Spielvorbereitung

Stellt das große Käsestück in die Tischmitte. Das restliche Material wird neben das große Käsestück gelegt.

Spielablauf

Wer am Besten wie eine Maus fiepen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen, dann beginnt der jüngste Spieler. Er ist die Maus. Alle anderen Spieler sind in dieser Runde Katzen.



1. Die im Uhrzeigersinn nächste Katze nach der Maus stapelt die Käsescheiben gerade auf das große Käsestück und bekommt den Käseklopper.
2. Die Katze steckt den Käseklopper mit der Kugel nach oben durch die Käsescheiben in das große Käsestück.

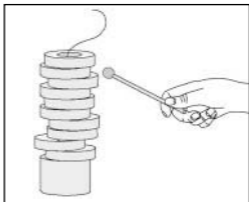
3. Jetzt verschiebt sie die Käsescheiben so, dass sie möglichst durcheinander auf dem Mausloch liegen. Dazu lässt sie den Käseklopfer wie abgebildet kreiseln. Anschließend zieht sie den Käseklopfer heraus.
4. Dann nimmt sie die Holzmaus am Schwanz und setzt sie vorsichtig in das Loch der obersten Käsescheibe des Käseturms.

Die Maus bekommt den Käseklopfer und die älteste Katze hält die Würfel bereit - denn gleich beginnt die wilde Mäusejagd.

Die Mäusejagd beginnt!

Die Maus muss jetzt versuchen, so schnell wie möglich die Holzmaus durch die Käsescheiben bis zum großen Käsestück zu „klopfen“. Die Katzen versuchen das zu verhindern, indem sie vorher fünf Katzensymbole würfeln.

Die Maus beginnt und klopft mit der Kugel des Käseklopfers von allen Seiten an die Käsescheiben. Sie muss versuchen, die Käsescheiben durch



Klopfen so zu verschieben, dass alle möglichst genau übereinander liegen.

Wichtig: Die Maus darf weder das große Käsestück noch die Käsescheiben mit der Hand berühren oder verschieben. Sie darf aber aufstehen und um den Tisch herumlaufen.

Sobald die Maus zum ersten Mal mit dem Käseklopfer an eine Käsescheibe klopft, dürfen die Katzen sofort anfangen zu würfeln.

Die älteste Katze beginnt und würfelt mit allen fünf Würfeln. Wenn ein Würfel das Katzensymbol zeigt, wird er sofort zur Seite gelegt. Danach würfeln im Uhrzeigersinn die Katzen mit den verbliebenen Würfeln.

Rundenende:

Eine Runde ist sofort zu Ende, wenn eines der drei Ereignisse eintritt:

- Die Holzmaus „frisst“ sich durch alle 10 Käsescheiben und kommt im großen Käsestück an. Zur Belohnung erhält die Maus eine Käseecke aus der Verpackung.
- Die Katzen haben mit allen fünf Würfeln das Katzensymbol gewürfelt. Mit einem lauten „Miau!“ packt die Katze, die das letzte Katzensymbol gewürfelt hat, die Holzmaus am Schwanz und zieht sie vorsichtig aus den Käsescheiben. Die Katzen haben gewonnen und die Maus bekommt keine Käseecke als Belohnung.

Achtung: Die Katzen müssen die Maus vorsichtig herausziehen! Denn wenn der Käseturm beim Herausziehen umfällt, bekommt die Maus eine Käseecke.

- Der Käseturm stürzt durch das Klopfen ganz oder teilweise um. Die Maus hat verloren und bekommt deshalb auch keine Käseecke.

Eine neue Runde beginnt:

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach der Maus ist die neue Maus. Das große Käsestück wird wieder wie beschrieben aufgebaut und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Sobald jeder Spieler dreimal Maus war, endet das Spiel.

Der Spieler mit den meisten Käseecken hat die spannende Mäusejagd gewonnen. Haben mehrere Spieler gleich viele Käseecken, gewinnen sie gemeinsam.

Tipps & Varianten

- Für ungeübte Spieler können zu Beginn auch weniger als zehn Käsescheiben gestapelt werden.
- Die Katzen würfeln immer nur mit einem Würfel. Erst wenn dieser ein Katzensymbol zeigt, darf mit dem nächsten Würfel gewürfelt werden. Dadurch hat die Maus etwas mehr Zeit, um sich in den Käse zu fressen.
- Wenn ein Kind die Maus ist, müssen fünf Katzensymbole gewürfelt werden. Ist aber ein Erwachsener die Maus, dann reichen drei gewürfelte Katzensymbole.
- Geübte Spieler können grundsätzlich nur mit vier bzw. drei Katzenwürfeln spielen. Dadurch wird es für die Maus wesentlich schwieriger, sich tief in den Käse zu „klopfen“.
- Ihr könnt auch ein Turnier spielen. Jeder ist einmal die Maus. Zu Beginn würfeln die Katzen mit fünf Würfeln. Kam die Maus im großen Käsestück an, ist der Spieler noch einmal an der Reihe. Diesmal benutzen die Katzenspieler aber nur vier Würfel. Danach drei usw. Wer kommt am häufigsten im großen Käsestück an?

Habermaab game nr. 4491

Big Cheese

A game of skill for 2 - 5 cheese patting players
ages 4 - 99.

Author: Silke Matussek
Illustrations: Vera Brüggemann
Length of the game: approx. 5 - 10 minutes

ENGLISH

Mmmm, the cheese smells sooo delicious! With great excitement, Martin the mouse nibbles at the tasty Gouda cheese. But suddenly he hears a light meowing.

Oh no! Noiselessly, the cats come running into the kitchen.

Now Martin the mouse really needs to nibble quickly and skillfully through the cheese, as only once he's deep inside the can he be sure that the cats won't catch him.

Contents

- 1 wooden mouse
- 1 big piece of cheese
- 1 cheese baton
- 10 slices of cheese
- 15 cheese triangles
- 4 cat dice
- 1 set of game instructions



Aim of the Game

Who is the most skillful cheese patting player and has the most cheese triangles at the end?

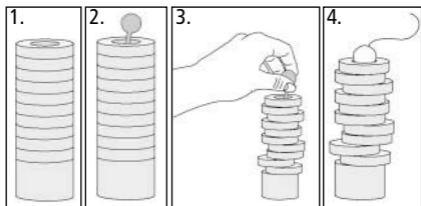
Preparation of the Game

Put the big piece of cheese in the center of the table. The remaining material is kept next to it.

How to Play

Whoever can squeak like a mouse the best may start. If you cannot agree, the youngest player starts being the mouse.

The other players are cats in this round.



1. The player next to the mouse, in a clockwise direction, neatly piles the slices of cheese on the big piece of cheese and gets the baton.
2. This cat introduces the cheese baton, with the ball at the top, through the slices into the piece of cheese.

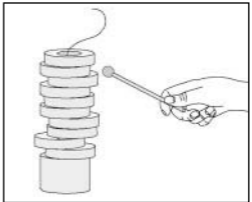
- Now the cat makes stirring movements with the cheese baton so that the slices shift to irregular positions.
Then the cat withdraws the baton.
- After that she takes the mouse by the tail and puts it carefully through the top of the pile into the hole.

The mouse player gets the baton and the oldest cat keeps the dice ready – as the wild mouse hunt is about to start.

The mouse catching starts!

The mouse player now tries to make the wooden mouse pass through the slices, by patting them, down to the piece of cheese. The cats try to prevent that by rolling five cat symbols before it happens.

The mouse starts patting the slices sideways with the ball of the baton, in order to try and make the slices coincide again.



Important: The mouse player may not touch or shove the big piece of cheese or the slices with their hand. However the mouse may stand up and

move around the table.

As soon as the mouse starts patting, the cats start rolling the dice.

The oldest cat starts and rolls all five dice. A die showing the symbol of the cat is kept apart immediately. Then, in a clockwise direction, the cats roll the remaining dice.

End of the Round:

A round ends as soon as one of the following happens:

- The wooden mouse has passed through all the ten slices and reaches the big piece of cheese. As a reward the mouse gets a cheese triangle from the box.
- The cats have rolled the cat symbol on all five dice. With a loud "meow" the cat that rolled the last cat symbol grabs the mouse by its tail and carefully withdraws her from the slices. The cats have won and the mouse doesn't get a cheese reward.
Watch out! The cats have to pull carefully at the mouse. If the cheese tower falls over while pulling the mouse out, the mouse player gets a cheese triangle.
- If the tower of slices falls down completely or in parts, the mouse player loses this turn and is not rewarded with a cheese triangle.

A new round starts:

The player next to the mouse, in a clockwise direction, now becomes the mouse. The cheese is piled up as described before, and a new round starts.

End of the Game

As soon as each player has been the mouse three times, the game ends.

The player with the most cheese triangles has won the exciting mouse hunt. If various players have the same amount of triangles, they win together.

Hints & Variations

- Inexperienced players can start with a pile of less than 10 slices of cheese.
- The cats roll one die at the time. Only when this die shows a cat, do they roll the next one. Thus the mouse has more time to nibble its way through the cheese.
- With a child playing the mouse, five cat symbols have to be rolled. With an adult playing the mouse, just three cat symbols are sufficient.
- Experienced players can play with three or four dice. This makes it much more difficult for the mouse to get deep into the cheese.
- You can play a tournament. Each player is the mouse three times. At the beginning the cats roll five dice. If the mouse reaches the big piece of cheese, the mouse has another go. Now the cats use four dice. Then three and so on. Who reaches the big piece of cheese the most times?

La tour de fromage

Un jeu d'adresse pour 2 à 5 batteurs de fromage de 4 à 99 ans.

Idée : Silke Matussek
Illustration : Vera Brüggemann
Durée de la partie : env. 5 à 10 minutes

Hum ! Qu'est-ce que ce fromage sent bon ! La souris Grisou est en train de se régaler avec un morceau de gruyère. Soudain, elle entend miauler. Oh ! Voilà les chats qui arrivent dans la cuisine.

Grisou va devoir vite se cacher dans le morceau de fromage en faisant preuve d'adresse. C'est seulement si elle est bien enfouie dans le fromage qu'elle sera à l'abri des chats.



Contenu

- 1 souris en bois
- 1 gros morceau de fromage
- 1 bâton pour battre le fromage
- 10 tranches de fromage
- 15 portions de fromage
- 4 dés-chats
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui sera le batteur de fromage le plus adroit et récupérera le plus de portions de fromage ?

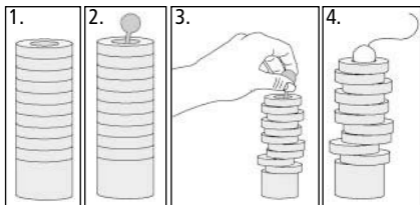
Préparatifs

Mettre le gros morceau de fromage au milieu de la table. Poser le reste des accessoires à côté du gros morceau de fromage.

Déroulement de la partie

Celui qui imitera le mieux le cri d'une souris commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui la souris.

Les autres joueurs sont les chats pendant ce tour.



1. Le chat suivant dans le sens des aiguilles d'une montre empile les tranches de fromage sur le gros morceau de fromage et prend le bâton pour battre le fromage.
2. Le chat passe le bâton à travers les tranches de fromage en tenant la bille en haut et l'enfonce sur le morceau de fromage.

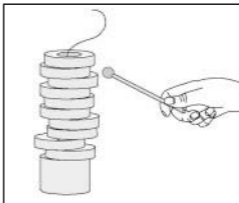
3. Maintenant, il fait bouger les tranches de fromage de manière à ce qu'elles soient de travers sur le trou de souris. Pour cela, il fait tourner le bâton batteur comme une toupie, comme montré sur l'illustration. Ensuite, il retire le bâton.
4. Il prend alors la souris en bois par la queue et la pose avec précaution dans le trou de la première tranche de fromage posée sur le dessus de la tour.

Le joueur « souris » prend le bâton et le chat le plus âgé prépare les dés : la chasse à la souris va pouvoir commencer.

C'est parti !

Le joueur « souris » doit alors pousser la souris en bois avec le bâton pour qu'elle arrive le plus vite possible au morceau de fromage en traversant les tranches de fromage. Les chats essaient de l'en empêcher en lançant avant les cinq dés : il doit tomber cinq fois sur un chat.

La souris commence et tape sur tous les côtés des tranches de fromage avec la bille du bâton. Elle doit essayer de faire glisser les tranches de fromage pour les remettre toutes les unes sur les autres.



N.B. : la souris n'a pas le droit de toucher ni de faire bouger avec sa main ni le gros morceau de fromage ni les tranches de fromages. Elle peut cependant se mettre debout et tourner autour de la table.

Dès que la souris se met à taper contre une tranche de fromage, les chats ont tout de suite le droit de commencer à lancer les dés.

Le chat le plus âgé commence et lance les cinq dés. Si l'un des dés est tombé sur un chat, il est mis de côté. Ensuite, les autres chats lancent les dés restants dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin du tour :

Un tour est fini lorsque l'un des trois événements ci-dessous se produit :

- La souris en bois a traversé les 10 tranches de fromage et est arrivée au gros morceau de fromage. En récompense, la souris prend une portion de fromage dans la boîte.
- Les chats ont eu cinq fois un symbole de chat. Le dernier chat dont le dé est tombé sur un chat, fait un « miaou » bien fort, prend la souris par la queue et la fait ressortir avec précaution de la tour de fromage. Les chats ont gagné et la souris ne prend pas de portion de fromage.

Attention : les chats doivent retirer la souris avec précaution ! Car si la tour de fromage tombe par terre en retirant la souris, celle-ci prend alors une portion de fromage.

- La tour de fromage tombe en partie ou entièrement quand on tape dessus. La souris a perdu et ne prend pas de portion de fromage.

Un nouveau tour commence :

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est alors la souris. Le gros morceau de fromage est à nouveau assemblé comme décrit et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Dès que chaque joueur a été trois fois la souris, la partie est finie.

Le joueur qui aura récupéré le plus de portions de fromage gagne la chasse à la souris. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de portions de fromage, ils sont tous gagnants.

Conseils & Variantes

- Pour les joueurs pas encore très habiles, on pourra jouer en empilant moins de 10 tranches de fromage.
- Les chats ne jouent qu'avec un seul dé. Le dé est passé au joueur suivant seulement s'il est tombé sur un chat. La souris aura donc un peu plus de temps pour rentrer dans le fromage.
- Quand un enfant est la souris, le dé doit tomber cinq fois sur un chat. Si un adulte est la souris, il ne faudra que trois fois un symbole de chat.
- Les joueurs plus adroits pourront jouer avec seulement quatre dés ou trois. Pour la souris, ce sera beaucoup plus difficile de se creuser un passage dans les tranches de fromage.
- On peut aussi faire un tournoi. Chacun est une fois la souris. Au début, les chats lancent les cinq dés. Si la souris est arrivée au gros morceau de fromage, le joueur joue encore une fois. Cette fois, les joueurs ne prennent que quatre dés. Ensuite trois, etc. Qui arrivera le plus de fois au gros morceau de fromage ?

Alles kaas!

Een behendigheids spel voor 2 - 5 kaaskloppers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Silke Matussek

Illustraties: Vera Brüggemann

Speelduur: ca. 5 - 10 minuten

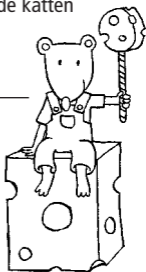
Heerlijk, zoals die kaas ruikt. Met veel genoeg zit Maarten Muis aan de lekkere Goudse kaas te knagen. Maar plotseling hoort hij zachtjes miauwen.

Wat een schrik! De katten komen op kousenvoeten de keuken in gerend.

Nu moet Maarten Muis zich snel en behendig een weg door de kaas eten. Alleen diep in de kaas is het veilig genoeg om niet door de katten gepakt te worden.

Spelinhoud

- 1 houten muis
- 1 groot stuk kaas
- 1 kaasklopper
- 10 kaasschijven
- 15 kaaspuntjes
- 4 kattendobbelstenen
- spelregels



Doel van het spel

Wie is de handigste kaasklopper en heeft aan het einde de meeste kaaspuntjes?

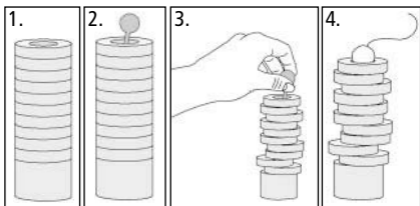
Spelvoorbereiding

Zet het grote stuk kaas in het midden van de tafel. Het resterende materiaal leg je naast het grote stuk kaas.

Spelverloop

Wie het beste als een muis kan piepen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij is de muis.

Alle andere spelers zijn in deze ronde de katten.



1. De kat die klokgewijs naast de muis zit, stapelt de kaasschijven recht op elkaar op het grote stuk kaas en krijgt de kaasklopper.
2. De kat steekt de kaasklopper met de bol naar boven door de kaasschijven in het grote stuk kaas.

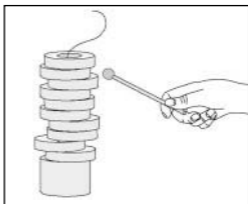
3. Nu verschuift hij de kaasschijven zo dat ze zo veel mogelijk door elkaar over het muizengat liggen. Hiervoor laat hij de kaasklopper zoals afgebeeld ronddraaien. Vervolgens trekt hij de kaasklopper eruit.
4. Daarna pakt hij de houten muis bij z'n staart en laat hem voorzichtig in het gat van de bovenste kaasschijf van de kaastoren verdwijnen.

De muis krijgt de kaasklopper en de oudste kat houdt de dobbelstenen klaar - zo meteen begint de wilde muizenjacht.

De muizenjacht begint!

De muis moet nu proberen om zo snel mogelijk de houten muis door de kaasschijven tot aan het grote stuk kaas te „kloppen“. De katten proberen dit te verhinderen door als eerste vijf kattentekens met de dobbelstenen te gooien.

De muis begint en klopt met de bol van de kaasklopper aan alle kanten tegen de kaasschijven. Hij moet proberen om de kaasschijven, door te



kloppen zodanig te verschuiven dat ze zo recht mogelijk bovenop elkaar liggen.

Belangrijk: de muis mag noch het grote stuk kaas noch de kaasschijven met zijn hand aanraken of verschuiven. Hij mag echter wel opstaan en rondom de tafel lopen.

Zodra de muis de eerste keer met de kaasklopper tegen een kaasschijf heeft geklopt, mogen de katten onmiddellijk beginnen met gooien.

De oudste kat begint en gooit met de vijf dobbelstenen. Als een van de dobbelstenen het kattenteken vertoont, wordt deze meteen aan de kant gelegd. Daarna gooien kloksgewijs de katten met de overgebleven dobbelstenen.

Einde van de ronde:

Een ronde is afgelopen op het moment dat er zich een van de volgende drie situaties voordoet:

- De houten muis „eet” zich door alle 10 kaasschijven heen en komt in het grote stuk kaas aan. Als beloning ontvangt de muis een kaaspuntje uit de doos.
- De katten hebben met de vijf dobbelstenen het kattenteken gegooid. Met een luid „miauw!” pakt de kat die het laatste kattenteken heeft gegooid, de muis bij zijn staart en trekt hem voorzichtig uit de kaasschijven. De katten hebben gewonnen en de muis krijgt geen kaaspuntje als beloning.

Opgelet: de katten moeten de muis er voorzichtig uittrekken want als de kaastoren hierbij omvalt, krijgt de muis een kaaspuntje.

- De kaastoren stort door het kloppen helemaal of gedeeltelijk in. De muis heeft verloren en krijgt daarom geen kaaspuntje.

Er begint een nieuwe ronde:

De speler die kloksgewijs naast de muis zit, wordt de nieuwe muis. Het grote stuk kaas wordt opnieuw zoals beschreven opgebouwd en er gaat een nieuwe ronde van start.

Einde van het spel

Zodra iedere speler drie keer muis geweest is, is het spel afgelopen.

De speler met de meeste kaaspuntjes heeft de spannende muizenjacht gewonnen. Als meerdere spelers evenveel kaaspuntjes hebben, zijn ze gezamenlijk gewonnen.

Tips & varianten

- Voor ongeoefende spelers kunnen aan het begin ook minder dan tien kaasschijven op elkaar worden gestapeld.
- De katten gooien altijd maar met één dobbelsteen. Pas als deze het kattenteken vertoont, mag met de volgende dobbelsteen gegooid worden. Hierdoor heeft de muis iets meer tijd om zich door de kaas te eten.
- Als een kind de muis is, moeten er vijf kattentekens gegooid worden. Is echter een volwassene de muis dan zijn drie gegooid tekens voldoende.
- Geoefende spelers kunnen in principe ook met slechts vier dan wel drie kattendobbelstenen spelen. Daardoor wordt het voor de muis aanzienlijk moeilijker om zich diep in de kaas te „kloppen“.
- Jullie kunnen natuurlijk ook een toernooi spelen. Iedereen is een keer de muis. In het begin gooien de katten met vijf dobbelstenen. Als de muis in het grote stuk kaas aankomt, is deze speler nog een keer aan de beurt. Dit keer gebruiken de katten echter slechts vier dobbelstenen. Daarna drie enz. Wie komt het vaakst in het grote stuk kaas aan?

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 69571

1/05