



Nº 20

ab 4



HABA®

# Fang mich

Ein Fangspiel für 3 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Spielinhalt:** 5 Mäuse  
1 Farbwürfel  
1 Filzkreis

## **Spielziel:**

Wer erkennt blitzschnell die Gefahr und kann sein Mäuschen vor der Katze in Sicherheit bringen?



### **Spielvorbereitung:**

Das Filzteil wird ausgebreitet und in die Tischmitte gelegt. Ein Kind ist die Katze und nimmt sich den Farbwürfel und die Dose als Fangbecher.

Alle anderen Kinder suchen sich eine Maus aus, stellen sie in die Mitte des Filzteils und nehmen das Schwanzende fest in die Hand.

### **Spielablauf:**

Der Fänger (Katze) würfelt mehrmals hintereinander. Achtung: Alle Kinder sollen den Würfel gut sehen können. Erscheint die Katze auf dem Würfel, müssen alle Mäuse-Spieler blitzschnell ihre Mäuschen wegziehen, bevor die Katze zuschlägt.

Der Katzen-Spieler versucht nämlich, schnell den Becher über die Mäuse zu stülpen, um sie zu fangen. Alle gefangenen Mäuse müssen dann ausscheiden.

Zeigt der Würfel eine Mäuse-Farbe, so muss nur das passende Mäuschen ausreißen. Alle anderen müssen sitzen bleiben. Wer fälschlicherweise, d. h. bei falscher Farbe, wegzieht oder sich von der Katze bluffen lässt, scheidet ebenfalls aus. Die nicht gefangenen Mäuse werden dann wieder auf den Filzkreis gestellt und eine neue Würfelrunde beginnt.

## **Spielende**

Es wird so lange gespielt, bis nur noch eine Maus übrig bleibt. Der Spieler, dem diese Maus gehört, darf entweder in der nächsten Runde die Rolle der Katze übernehmen oder bestimmen, wer die Katze sein soll.

## **Spielvariante**

Man kann anfangs vereinbaren, dass alle Mäuschen nur bei der Katze ausreißen müssen. Eine gewürfelte Farbe hat dann keine Bedeutung.

# Catch me

A catching game for 3 - 6 players ages 4 - 99.

**Contents:** 5 mice  
1 color die  
1 felt circle



## **Aim of the game:**

With danger in sight, who will be as quick as lightning and save their mouse from the cat?

**Preparation of the game:**

Spread the piece of felt out in the center of the table. One player takes the role of the cat trying to catch the mice. In preparation, the 'cat' player takes the die and the tin tumbler as the mice trap.

The other players each take a mouse and place it in the middle of the felt, clutching the end of the tail.

**How to play:**

The cat throws the dice several times. The color that appears on the die determines which mouse the cat must trap with the tumbler. Be careful! All players need to see the die.

If the cat appears on the die, the cat can catch any color he chooses. Players must withdraw their mice rapidly from the felt circle in order not to get caught.

Any mice caught have to drop out.

If the die shows a color, only the mouse of that color can run away; all others must stay. Watch out! Any player who mistakenly pulls their mouse off the felt has to drop out. The mice not caught are placed on the felt again and a new round starts.



**End of the game:**

Play continues until only one mouse remains. That player wins and then may take the role of the cat in the next round. Or players can agree on another player who can be the cat.

**Variation:**

Before starting to play, you can agree that the mice only have to run away when the cat appears on the dice. In this case nothing happens if any other color appears on the dice.

# Attrape-moi

Un jeu pour 3 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

**Contenu :** 5 souris  
1 dé  
1 tapis rond en feutre

**But du jeu :**

Qui va être rapide comme l'éclair en retirant sa souris avant que le chat ne la prenne ?



### **Préparatifs :**

Déplier le tapis rond en feutre et le poser au milieu de la table. L'un des joueurs est le chat : il prend le dé et la boîte qui servira de gobelet pour prendre les souris.

Les autres joueurs choisissent chacun une souris, la posent au milieu du tapis rond en feutre en tenant la queue bien fort dans une main.

### **Déroulement du jeu :**

Celui qui va essayer de prendre les souris, c'est-à-dire le joueur qui est le chat, lance le dé plusieurs fois de suite.

**Attention :** les autres joueurs doivent pouvoir tous voir le dé.

Si le dé tombe sur le chat, ils doivent retirer leur souris à toute vitesse avant que le chat ne leur tombe dessus, car celui-ci essaye bien sûr de les attraper avec le gobelet. Toutes les souris prises par le chat sont éliminées pour cette partie.

Si le dé tombe sur la couleur de l'une des souris, seule la souris de cette couleur doit se sauver. Les autres ne bougent pas.

Celui qui retire sa souris alors qu'il n'a pas la bonne couleur ou qui se laisse tromper par le chat, est aussi éliminé pour la partie. Les souris qui n'ont pas été prises sont reposées sur le tapis rond en feutre et une nouvelle partie commence.

### **Fin de la partie :**

Le jeu se joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule souris. Le joueur correspondant a le droit d'être le chat à la partie suivante ou de nommer l'un des joueurs.

### **Variante :**

On peut aussi décider au début de la partie que les souris devront se sauver seulement lorsque le dé tombera sur le chat. S'il tombe sur un point de couleur, les souris ne bougeront pas.

# Pak me dan!

Een vangspel voor 3 - 6 spelers van 4 - 99 jaar.

**Spelinhoud:** 5 muizen  
1 gekleurde dobbelsteen  
1 vilten cirkel

## Doel van het spel:

Wie ziet bliksemsnel het gevaar en kan zijn muisje voor de kat in veiligheid brengen?



### **Spelvoorbereiding:**

Het vilten speelveld wordt uitgevouwen en in het midden van de tafel gelegd. Een van de kinderen is de kat en pakt de gekleurde dobbelsteen en de doos als vangbeker.

Alle andere kinderen kiezen een muis uit en zetten deze in het midden van het vilten speelveld en pakken hem met hun hand stevig bij z'n staart vast.

### **Spelverloop:**

De vanger (kat) gooit telkens opnieuw met de dobbelsteen. Opgelet: alle kinderen moeten de dobbelsteen goed kunnen zien. Wanneer op de dobbelsteen de kat boven komt te liggen, moeten alle muizenspelers bliksemsnel hun muisje

wegtrekken voordat de kat toe kan slaan. De kattenspeler probeert

namelijk om de beker snel over de muizen te zetten en ze zo te vangen. Alle gevangen muizen moeten nu met het spel ophouden.

Als de dobbelsteen een muizenkleur vertoont, dan moet alleen de bijbehorende muis ervandoor gaan. Alle andere moeten blijven zitten.

Wie zich vergist, d.w.z. bij een onjuiste kleur z'n muis wegtrekt of wie zich door de kat te grazen laat nemen, moet eveneens met het spel ophouden. De niet gevangen muizen worden opnieuw op het vilten speelveld gezet en er begint een nieuwe dobbelronde.



### **Einde van het spel:**

Er wordt net zo lang gespeeld, tot er nog maar één muis is overgebleven. De eigenaar van deze muis mag beslissen of hij in de volgende ronde de rol van de kat overneemt, dan wel bepalen wie nu de kat moet zijn.

### **Spelvariant:**

Er kan aan het begin ook worden afgesproken dat alle muizen alleen bij de kat ervandoor moeten gaan. Een gegooide kleur heeft dan geen betekenis.

# Persígueme

Un juego para 3 - 6 jugadores a partir de 4 años.

**Contenido:** 5 ratones  
1 dado de colores  
1 tapete de fieltro



## Objetivo del juego:

¿Quién será el más rápido y colocará los ratones en un lugar seguro antes de que el gato los pueda alcanzar?

### **Preparación del juego:**

Desplegad el tapete y colocadlo en el centro de la mesa.

Uno de los jugadores es el gato: éste coge el dado y la caja como trampa para cazar a los ratones.

Los otros jugadores escogen cada uno un ratón, colocándolos en el centro del tapete y cogiendo la cola muy fuerte con la mano.

### **Desarrollo del juego:**

El gato tira el dado varias veces.

¡Atención! Debéis mirar todos al dado. Si el dado indica el gato, todos debéis retirar rápidamente vuestro ratón antes de que el gato os alcance, cuando coloque la caja encima

de vuestros ratones. Todos los ratones que haya cogido el gato serán eliminados de la partida.

Si sale un color en el dado de uno de los ratones, este ratón se escapará. Los otros ratones se quedan quietos.

Si por error un ratón se mueve porque se ha equivocado de color, será eliminado como el ratón que haya sido cazado.

Los ratones que no han sido cogidos vuelven a colocarse encima del tapete y se vuelve a tirar el dado.

**Fin de la partida:**

El jugador con el último ratón ha ganado. Este jugador podrá decidir en la siguiente partida si quiere ser el gato o decide quién lo será.

**Variación de juego:**

Se puede acordar al principio del juego que los ratones sólo deben retirarse cuando aparezca el gato. Entonces si el dado muestra un color no pasa nada.

# Prendimi

Un gioco di inseguimenti per 3 - 6 giocatori di età dai 4 anni in poi.

## Elementi contenuti nella scatola:

5 topolini

1 dado colorato

1 pezzo rotondo di feltro

## Scopo del gioco:

Chi sarà veloce più della luce, nel ritirare il suo topino prima che il gatto lo prenda?



### **Preparativi del gioco:**

Sistamate il feltro nel centro del tavolo.

Uno dei giocatori è il gatto, quindi prende il dado colorato e il piccolo barattolo che servirà come trappola per i topi.

Ognuno degli altri giocatori prende un topo e lo posiziona nel centro del feltro, tenendo saldamente con le mani la fine della coda del topolino.

### **Come giocare:**

Colui che cattura i topi, vale a dire il giocatore che fa il gatto, tira il dado diverse volte.

Attenzione: Tutti i giocatori devono vedere cosa appare sul dado.

Se sul dado appare il gatto, i topini devono ritirarsi velocemente, prima che il gatto li catturi: dato che il giocatore del gatto cercherà di intrappolare i topi con il piccolo barattolo. Ogni topolino catturato dal gatto, viene eliminato dalla partita.

Se sul dado appare un colore, solo il topo del colore corrispondente deve scappare dal gatto, gli altri topolino devono rimanere ai loro posti.

Il giocatore che per errore ritira il proprio topolino, confondendo il colore che appare sul dado con quello del suo topo, viene eliminato dalla partita. I topolini che non vengono catturati vengono di nuovo rimessi sul feltro e si comincia così un nuovo round.



**Fine del gioco:**

Si gioca fino a che non rimane un solo topino. Il giocatore corrispondente, ha il diritto di essere il gatto nella gara successiva oppure di nominare un giocatore a sua scelta per fare il gatto.

**Varianti del gioco:**

I giocatori possono decidere all'inizio della partita che i topini devono scappare solamente quando sul dado appare il gatto. In questo caso, se sul dado appare un colore, i topolini rimangono dove sono.

Bitte alle Informationen aufbewahren!  
Please keep all the information!  
Veuillez conserver toutes les notices !  
A.u.b. alle gegevens bewaren!  
¡Por favor, conserve todo el material informativo!  
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
**[www.haba.de](http://www.haba.de)**



TL 60377 1/10 Art. Nr.: 2571