



DieMaus

Mausefalle



MAUSEFALLE

Ein spannender Würfelwettlauf für 2 - 4 Spieler
ab 4 Jahren von Ingeborg Ahrenkiel



Inhalt

1 Spielplan
4 MAUS-Figuren mit Standfüßchen
1 Würfel



Spielziel


Wer als Erster mit seiner Maus den Käse erreicht, hat gewonnen.






Los geht's

Sucht euch jeder eine Maus-Figur aus und stellt sie auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst deine Maus entsprechend weiter (die unterschiedlichen Farben der Augenzahlen beachtest du hierbei nicht. Sie haben erst dann eine Bedeutung, wenn deine Maus in einem Mauseloch feststeht). Landest du mit deiner Spielfigur auf einem Feld, auf dem schon eine andere Maus steht, wird diese hinausgeworfen und muss leider zum Startfeld zurück.

Mauselöcher

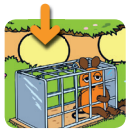
Endet dein Spielzug auf einem Feld, das zu einem Mauseloch führt, rutscht deine Maus ins Mauseloch hinein. Im Mauseloch darfst du nicht hinausgeworfen werden, und mit etwas Glück kommst du sogar schneller zum Ziel. Damit ist dein Spielzug zunächst zu Ende und der nächste Spieler würfelt. Aber wie klettert deine Maus aus dem Mauseloch heraus, wenn du wieder an der Reihe bist? Hier entscheidet der Würfel.

- Würfelst du eine , stellst du deine Spielfigur auf das Einstiegsfeld des Mauseloches und ziehst im nächsten Zug von hier aus weiter.

- Würfelst du eine , darfst du die Abkürzung nehmen. Dazu folgst du dem grünen Pfeil, stellst deine Figur auf das Feld, auf das er zeigt, und ziehst im nächsten Zug von hier aus weiter.
- Würfelst du eine , , oder , musst du leider den Umweg nehmen. Folge dem roten Pfeil und stelle deine Figur auf das Feld, auf das er zeigt. Im nächsten Zug ziehst du von hier aus weiter.
- Würfelst du eine , musst du einmal aussetzen und versuchst beim nächsten Zug aufs Neue, aus dem Mauseloch zu klettern.

Mausefalle

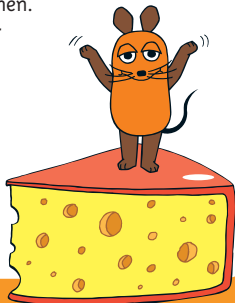
Kurz vor dem Ziel lauert die Mausefalle. Wenn du hinein gerätst, musst du leider zweimal aussetzen.



Danach stellst du deine Figur auf das Feld über der Mausefalle und ziehst von hier aus weiter.

Spielende

Wer als Erster mit passender Augenzahl (oder über den grünen Pfeil aus dem letzten Mauseloch) den Käse erreicht hat, gewinnt. Allerdings kannst du nur mit der passenden Augenzahl auf den Käse ziehen. Würfelst du sie nicht, musst du die überzähligen Punkte rückwärts ziehen. Stehst du beispielsweise vier Felder vor dem Käse, musst du eine 4 würfeln, um den Käse zu erreichen. Würfelst du eine 6, musst du vier Felder vor und zwei wieder zurückziehen.



SOURICIÈRE



Une compétition passionnante de lancer de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans, d'après une idée d'Ingeborg Ahrenkiel

Contenu

1 planche de jeu
4 Souris Souriantes sur pied
1 dé



But du jeu


Qui atteint en premier le fromage avec sa Souris Souriante, gagne la partie.






Et c'est parti !

Chacun de vous prend une Souris Souriante et la pose sur la case de départ. Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois ton tour venu, tu lances le dé et tu fais avancer ta souris en conséquence (sans tenir compte des couleurs différentes des points sur le dé. Ces derniers n'ont de signification que si ta souris est coincée dans un trou de souris). Si ta souris arrive sur un champ déjà occupé par une autre souris, cette dernière est alors délogée et doit malheureusement revenir à la case de départ.

Trous de souris

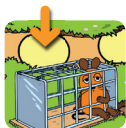
Si ta souris arrive sur une case conduisant à un trou de souris, elle tombe alors dans le trou. Dans ce cas, personne ne peut te renvoyer à la case de départ et, si la chance te sourit, tu peux même arriver plus vite au but. Pour l'instant, ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de lancer le dé. Mais comment ta souris sort-elle de son trou quand ton tour est de nouveau arrivé ? C'est le dé qui prend alors la décision.

- Si ton dé indique un , tu poses ta souris sur la case d'accès au trou du souris et tu avances à partir de là au prochain tour.

- Si tu fais un , tu as le droit de prendre un raccourci. Pour cela, tu suis la flèche verte, tu poses ta souris sur la case indiquée par la flèche et tu repars à partir de là au prochain tour.
- Si tu as lancé un , , ou un , tu es alors obligé de faire un détour. Suis alors la flèche rouge et pose ta souris sur la case qu'elle t'indique. C'est à partir de là que tu repartiras au prochain tour.
- Si tu fais un , tu dois passer une fois ton tour et essayer de nouveau, au tour suivant, de faire sortir ta souris de son trou.

Souricière

Juste avant d'arriver au but, la souricière est aux aguets. Si tu y tombes, tu dois



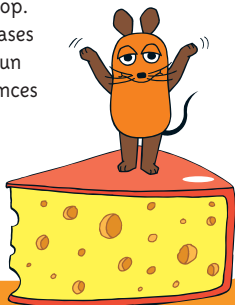
malheureusement passer deux fois ton tour, après quoi tu places ta souris sur la case se trouvant au-dessus de la souricière et tu poursuis ton chemin à partir de là.



Fin du jeu

Qui est le premier à atteindre le fromage, soit en lançant exactement le nombre de points voulus avec le dé, soit en sortant directement du dernier trou de souris par la flèche verte, remporte la partie. Tu as cependant besoin du nombre de points exacts pour atteindre le fromage, sinon tu repars en arrière avec les points qui sont en trop.

Si tu te trouves par exemple à quatre cases du fromage, il faut que le dé t'indique un 4 pour y arriver. Si tu fais un six, tu avances alors de quatre cases puis tu recules ensuite de deux.



LA TRAPPOLA DEL TOPO



Un'avvincente gara con il dado
per 2 - 4 giocatori da 4 anni in su -
di Ingeborg Ahrenkiel



Contenuto

1 plancia di gioco
4 pedine-topo con piedistalli
1 dado

Scopo del gioco

Vince il giocatore che per primo con
il suo topo riesce a raggiungere il formaggio.







Si parte!

Ognuno di voi sceglie una pedina-topo e la posiziona sulla casella di partenza. Inizia a giocare il giocatore più giovane. Quindi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, lancia il dado e avanza con il topo di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto (senza prestare attenzione ai diversi colori dei punti raffigurati sul dado, che saranno importanti solo se il tuo topo si troverà bloccato dentro ad una buca del topo). Se con la tua pedina-topo finisci su una casella sulla quale c'è già un altro topo, questo viene espulso e deve purtroppo tornare indietro alla casella di partenza.

Le buche del topo

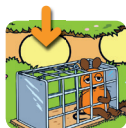
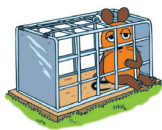
Se al tuo turno di gioco arrivi su una casella che porta ad una buca del topo, il tuo topo ci scivola dentro. Nella buca del topo non puoi essere espulso e, con un po' di fortuna, riuscirai addirittura ad arrivare più velocemente al traguardo. Con questo termina il tuo turno di gioco e quindi tocca al giocatore successivo che lancia il dado. Ma come farà il

topo ad uscire dalla buca del topo quando sarà di nuovo il tuo turno? In questo caso, è il dado a decidere.

- Se lanciando il dado esce un , sposti la tua pedina sulla casella di risalita dalla buca del topo e al turno successivo prosegui oltre.
- Se esce un , puoi prendere la scorciatoia. Per fare questo, segui la freccia verde, sposta la tua pedina sulla casella indicata dalla freccia e al turno successivo esci e prosegui oltre.
- Se esce un , , oppure un , devi purtroppo prendere la deviazione che ti porta a fare una strada più lunga. Segui la freccia rossa e sposta la tua pedina sulla casella da essa indicata. Al turno successivo, esci e prosegui oltre.
- Se esce un , perdi un turno e al turno successivo tenti nuovamente di uscire dalla buca del topo.

La trappola del topo

Poco prima di arrivare al traguardo, è in agguato la trappola del topo. Se ci finisci dentro, devi purtroppo perdere due turni.

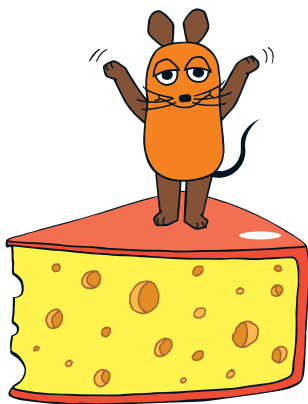


Poi, sposti la tua pedina sulla casella sopra la trappola del topo ed esci, proseguendo oltre.

Fine del gioco

Vince chi riesce a raggiungere il formaggio con un punteggio esatto del dado (oppure attraverso la freccia verde dell'ultima buca del topo). Comunque puoi raggiungere il formaggio solo

con un punteggio preciso, altrimenti devi tornare indietro di tante caselle quanti sono i punti in eccesso. Se ad esempio ti trovi a quattro caselle dal formaggio, lanciando il dado devi ottenere un 4 per raggiungerlo. Se invece ottieni un 6, devi avanzare di quattro caselle e poi tornare indietro di due.



51405

© I. Schmitt-Menzel
WDR mediagroup GmbH

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

