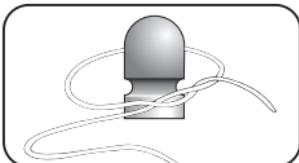


FA NG DIE MAUS



Inhalt: 6 Holzmaus mit Schnur
1 Becher, 2 Würfel, 40 Chips
1 Spielplan



D Spielanleitung

Spielvorbereitung: An jeder Holzmaus die Schnur zum Wegziehen anbringen. Am freien Ende einen Knoten machen, damit die Schnur beim Spielen nicht aus der Hand rutscht.

Spielbeginn: Zuerst wird der Spielplan in die Tischmitte platziert. Nun legt jeder Mitspieler 6 der Chips vor sich auf den Tisch. Einer der Spieler bekommt dazu den Becher und den Zahlenwürfel. (Bei dieser Variante wird der Farbwürfel noch nicht benötigt) Dann erhalten alle Mitspieler eine Holzmaus, stellen diese in die Spielplan-Mitte und halten ihr jeweiliges Schnurende fest.

Spielablauf: Zuerst muss der Spieler mit dem Becher würfeln. Dabei sollten alle anderen Spieler sehr gut aufpassen, denn zeigt der Würfel eine 1 oder eine 6, müssen alle ihre Maus möglichst schnell mit der Schnur vom Spielplan wegziehen. Dagegen versucht der Spieler, der gewürfelt hat, möglichst viele der Mäuse mit seinem Becher einzufangen. Dies darf er aber nur auf der Fläche des Spielplans tun. Jeder Spieler, dessen Maus auf dem Spielplan mit dem Becher eingefangen wurde, muss einen seiner Chips abgeben. Wenn der Spieler mit seinem Becher keine einzige Maus fangen konnte, muss er einen seiner Chips abgeben. Solche abgegebenen Chips werden aus dem Spiel genommen und zur Seite gelegt.

Wenn weder eine 1 oder 6 gewürfelt wurde, passiert eigentlich nichts weiter, zieht aber einer der Spieler trotzdem seine Maus aus der Spielplanmitte, muss er ebenfalls einen seiner Chips abgeben. Irrt sich der Spieler mit dem Becher und berührt mit diesem den Spielplan, gibt er einen Chip ab. Musste einer der Spieler einen seiner Chips abgeben, werden Becher und Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler, im Austausch gegen dessen Maus, weitergegeben. Und so geht es weiter.

Spielende: Sobald einer der Spieler seinen letzten Chip abgeben musste, ist das Spiel zu Ende. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Chips. Bei Gleichstand gewinnen beide Spieler.

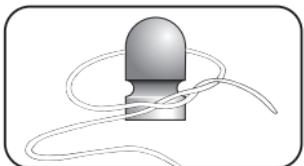


Variante für die jüngeren Spieler: Sind die Spieler mit den Augen auf dem Würfel noch nicht vertraut, so können sie den Farbwürfel nutzen. Gemeinsam entscheiden sie welche Farbe die 1 und welche die 6 darstellt (also bei welcher Farbe sie ihre Mäuse mit der Schnur vom Spielplan ziehen müssen). Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Contents: 6 wooden mice with string
1 cup, 2 dice, 40 chips
1 board

GB Instructions

Game set-up: Tie a pull string to each wooden mouse. Make a knot on the free end so that the string does not slip out of your hand while playing.



Starting the game: First, the board is placed in the middle of the table. Now, each player puts six of the chips in front of him/her on the table. One of the players also gets the cup and dice. (In this version, the coloured dice is not needed) Then, every other player receives a wooden mouse, places it in the middle of the board and holds on to their respective string end.

Gameplay: First, the player rolls the dice with the cup. All the other players should pay close attention, for if the dice shows a 1 or a 6, they have to pull their mouse from the board as fast as possible. Simultaneously, the player who rolled, tries to catch as many mice as possible with the cup. He/She can do so only on the game board. Each player, whose mouse is captured in the cup, must give up one of his/her chips. If the player with the cup couldn't catch a single mouse, he/she must give up one of their chips. The chips collected are taken out of the game and set aside.

If a 1 or a 6 is not rolled, nothing happens, but if one of the players nevertheless pulls his/her mouse from the game board, he/she has to give up a chip. If the player with the cup makes a mistake and touches the game board with the cup, they must give up a chip.

If one of the players had to give up one of their chips, the cup and dice go clockwise to the next player, in exchange for a mouse. And so the game goes on.

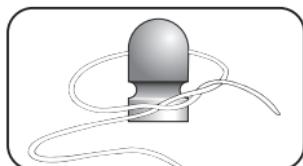
End of the game: As soon as one of the players is out of chips, the game is over. The winner is the player with the most chips. In case of a tie, both players win.



Variant for younger players: Children who don't know the numbers on the dice well enough, use the coloured dice instead. Together they decide which two colours are the 1 and the 6, all other rules remain unchanged.

Contenu: 6 souris de bois avec ficelle
1 gobelet, 2 dés, 40 jetons
1 plateau de jeu.

(F) Règle du jeu



Préparation du jeu: Attacher la corde pour tirer chaque souris en bois. Faire un nœud à l'autre bout libre, pour que la ficelle ne glisse pas des mains pendant le jeu.

Début du jeu: D'abord le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Ensuite chaque joueur pose 6 jetons devant lui sur la table. Un des joueurs reçoit le gobelet et le dé à chiffres (pour cette variante, le dé de couleurs n'est pas utilisé).

Tous les joueurs reçoivent ensuite une souris en bois, la pose au milieu du plateau de jeu et chacun d'eux tient bien sa ficelle.

Déroulement du jeu: Le joueur avec le gobelet jette le dé. Tous les autres joueurs doivent faire bien attention, car si le dé donne 1 ou 6, chacun doit retirer sa souris du plateau de jeu aussi vite que possible en tirant sur la ficelle. Quant au joueur avec le gobelet, il doit essayer d'attraper le plus de souris possible avec son gobelet. Il ne peut les attraper que sur le plateau de jeu. Chacun des joueurs dont la souris a été attrapée par le gobelet doit alors rendre un jeton. Si le joueur avec gobelet n'est pas parvenu à attraper une seule souris, c'est lui qui rend un jeton. Ces jetons rendus sont retirés du jeu et mis de côté.

Si ni 1 ni 6 n'ont été obtenus, il ne se passe rien. Pourtant, si un joueur tire sur sa souris alors que ni 1 ni 6 ne sont sortis, il doit aussi rendre un jeton. Si le joueur avec le gobelet se trompe et touche le plateau de jeu avec son gobelet (pour attraper une souris), il doit rendre un jeton. Quand un des joueurs a dû rendre un de ses jetons, le gobelet et le dé sont échangés au joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre) contre sa souris. Et ainsi de suite.

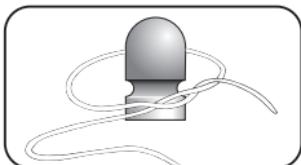
Fin du jeu: Dès qu'un joueur a dû rendre son dernier jeton, le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur avec le plus de jetons. En cas d'égalité, les deux joueurs ont gagné.

Variante pour les joueurs plus jeunes: Les enfants qui ne connaissent pas encore bien les chiffres sur le dé, prennent le dé de couleurs. On définit ensemble deux couleurs qui remplacent le 1 et le 6 ; le reste des règles demeure inchangé.

Contenuto: 6 topolini in legno con cordicella
1 bossolo, 2 dadi, 40 gettoni
1 tabellone di gioco

① Regole di gioco

Preparazione del gioco: Legare una cordicella ad ogni topolino in legno per tirarlo via. Fare un nodo all'altro capo per evitare che la cordicella possa uscire di mano durante il gioco.



Inizio del gioco: Collocare innanzitutto il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ora ogni giocatore colloca 6 dei gettoni davanti a sé sul tavolo.

Uno dei giocatori riceve anche il bossolo e il dado con i numeri (con questa variante il dado colorato non è ancora necessario).

Poi tutti i giocatori ricevono un topolino in legno, lo mettono al centro del tabellone di gioco e tengono saldamente in mano l'estremità della loro cordicella.

Svolgimento del gioco: Un giocatore deve gettare il dado utilizzando il bossolo. Gli altri giocatori dovrebbero osservarlo molto attentamente perché, nel caso in cui il dado indicasse un 1 o un 6, devono ritirare con la cordicella tutti i loro topolini dal tabellone di gioco il più velocemente possibile. Il giocatore che ha gettato il dado cerca invece di catturare il maggior numero di topolini possibile con il suo bossolo. Lo può fare però solo sulla superficie del tabellone. Ogni giocatore a cui è stato catturato con il bossolo il topolino sul tabellone deve consegnare uno dei suoi gettoni. Se il giocatore non ha catturato nessun topolino con il suo bossolo, è lui a dover consegnare uno dei suoi gettoni. I gettoni consegnati sono eliminati dal gioco e messi da parte. Se non è stato gettato né un 1 né un 6, non succede nulla, ma uno degli altri giocatori deve lo stesso ritirare il suo topolino dal centro del tabellone di gioco e consegnare anche uno dei suoi gettoni. Se il giocatore si sbaglia con il bossolo e tocca con il bossolo il tabellone, deve consegnare un gettone. Se uno dei giocatori ha dovuto consegnare uno dei suoi gettoni, il bossolo e il dado vengono consegnati al giocatore successivo in senso orario, in cambio del suo topolino. Il gioco prosegue in questo modo.

Fine del gioco: Il gioco finisce quando uno dei giocatori deve consegnare il suo ultimo gettone. Vince il giocatore con il maggior numero di gettoni. A parità di numero vincono entrambi i giocatori.

Variante per i giocatori più giovani: i bambini che non riconoscono ancora bene i numeri sul dado, utilizzeranno il dado colorato. Insieme sceglieranno due colori al posto delle cifre 1 e 6. Le altre regole di gioco restano invariate.