



Mausefalle

Ein Würfelspiel für 2-6 Personen ab 4 Jahren.

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuss „Gutes Spielzeug“.

Inhalt:

1 Spielplan, 6 MAUS-Figuren mit Standfuß, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

Spielverlauf:

Jeder Mitspieler erhält eine Mausfigur und setzt sie auf das Startfeld. Der jüngste Mitspieler beginnt. Jetzt wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl darf vorgerückt werden. Sollten zwei Mausefiguren auf einem Spielfeld stehen, wird rausgeworfen.

Mauseloch:

Kommt man während des Spiels auf ein Feld, das zu einem Mauseloch führt, so muss man in dieses Mauseloch rutschen. Vorteil: Im Mauseloch darf man nicht herausgeworfen werden – und mit etwas Glück kann man sogar schneller zum Ziel gelangen! Wie kann die Maus wieder aus dem Mauseloch schlüpfen?

Hier entscheidet der Würfel.

Wird eine  gewürfelt, fängt man beim Einstiegsloch wieder an.

Wird eine  gewürfelt, benutzt man die Abkürzung ().

Wird eine ,  oder  gewürfelt, muss man den Umweg nehmen ().

Wird eine  gewürfelt, muss man 1 x aussetzen, aber nur, wenn man sich im Mauseloch befindet!

Mausefalle:

Wer kurz vor dem Ziel in die Mausefalle tritt, muss 2 x aussetzen!

Danach stellt er seine Mausfigur auf das Feld über der Mausefalle und geht von hier aus weiter.

Spielende:

Wer als erster mit direktem Wurf in den Käse schlüpft, hat das Spiel gewonnen.



Souricière



Un jeu de dés pour 2 à 6 personnes, à partir de 4 ans.

Porteur du label de qualité « Spiel gut » décerné par la commission de contrôle des jouets « Gutes Spielzeug ».

Contenu :

1 plateau de jeu, 6 figurines SOURIS avec support,
1 dé, 1 règle du jeu

Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit une figurine souris qu'il place sur la case départ. Le plus jeune joueur commence. Puis les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Pour avancer sur le plateau de jeu, les joueurs se réfèrent au nombre de points indiqué par le dé (5 points = 5 cases). Quand une figurine souris arrive sur une case déjà occupée, elle chasse la figurine arrivée avant elle, qui doit alors retourner sur la case départ.

Trou de souris :

Quand un joueur arrive sur une case évidée, il tombe automatiquement dans le trou de souris correspondant. Avantage: on ne peut pas être chassé d'un trou de souris, et avec un peu de chance, on peut même atteindre plus vite le morceau de fromage! Comment sortir d'un trou de souris? C'est le dé qui décide!

Quand on fait un , on doit retourner dans le premier trou dans lequel on est tombé.

Quand on fait un , on peut prendre un raccourci ().

Quand on fait un , un  ou un , on doit faire un détour ().

Quand on fait un , on doit passer son tour une fois, mais uniquement si on se trouve dans un trou de souris!



Souricière :

Quand on atterrit dans la souricière, on doit passer son tour deux fois !

Fin de la partie :

La première souris qui parvient à croquer dans le fromage en obtenant, avec le dé, le nombre de points exact a gagné.

Trappola per topi



Un gioco a dadi per 2-6 giocatori a partire dai 4 anni di età.

Premiato con la votazione "Ottimo" dalla Commissione tecnica „Gutes Spielzeug“ ("Giocattoli idonei").

Contenuto:

1 tabellone, 6 pedine-TOPOLINO con supporto, 1 dado,
1 manuale con le regole del gioco

Come si gioca:

ciascun giocatore prende un topolino e lo posiziona sulla casella di partenza. Inizia il giocatore più giovane. Dopodiché, si tirano i dadi in cerchio. Si potrà avanzare sul tabellone a seconda del numero ottenuto con i dadi. Se due topolini occupano la stessa casella, tirare i dadi nuovamente.

Tana del topo:

se durante il gioco si finisce su una casella che conduce alla tana del topo, bisogna entrare in questa tana. Vantaggio: dalla tana del topo non ti potranno cacciare, e con un pizzico di fortuna, potrai addirittura giungere prima al traguardo! Ma come fa il topolino a uscire dalla tana? Sarà il dado a deciderlo!

Se esce un  si inizia nuovamente dalla tana dell'inizio.

Se esce un , si utilizza la scorciatoia ().

Se invece esce un , un  o un , si dovrà prendere il percorso più lungo ().

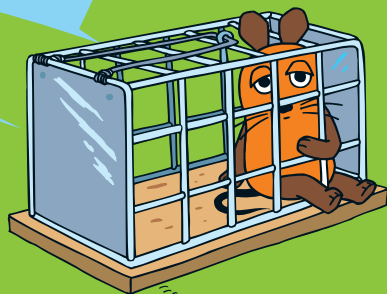
Se esce un , si perde un turno, ma solo se ci si trova nella tana del topo!

Trappola per topi:

chi finisce nella trappola per topi appena prima del traguardo, perde 2 turni!

Fine del gioco:

vince chi addenta per primo il formaggio con un solo lancio di dadi.



Muizenval



Een dobbelsteenspel voor 2–6 personen vanaf 4 jaar.

Bekroond met de titel “Spel goed” door het werkcmité “Goed spelgoed”.

Inhoud:

1 speelplan, 6 MUIS-figuren met standvoet, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

Spelverloop:

Elke speler krijgt een muisfiguur en zet die op het startveld. De jongste speler mag beginnen. Nu wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Overeenkomstig het geworpen aantal ogen mag je vooruit gaan. Indien twee muisfiguren op een speelveld staan, dan wordt uitgeworpen.

Muizengat:

als je tijdens het spel op een veld komt dat naar een muizengat leidt, dan moet je in dat muizengat glijden. Voordeel: in het muizengat mag je niet uitgeworpen worden, en met een beetje geluk kun je zelfs sneller het doel bereiken! Hoe kan de muis weer uit het muizengat ontsnappen? Dat beslist de dobbelsteen!

Als een  wordt geworpen, dan begin je weer aan het startgat.

Als een  wordt geworpen, dan gebruik je de kortere weg (.

Als ,  of  wordt geworpen, moet je de omweg nemen (.

Wird eine  wordt geworpen, moet je 1 beurt overslaan, maar alleen als je in het muizengat bevindt!

Muizenval:

wie kort voor het doel in de muizenval trapt, moet 2 beurten overslaan!

Einde van het spel:

Wie als eerste met een directe worp in de kaas komt, heeft het spel gewonnen.



40505

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin, Germany
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

© I. Schmitt-Menzel
WDR mediagroup GmbH
Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel

