

The mouse moves house

Maus zieht ins Haus

Deux chemins pour un fromage

La casa del queso

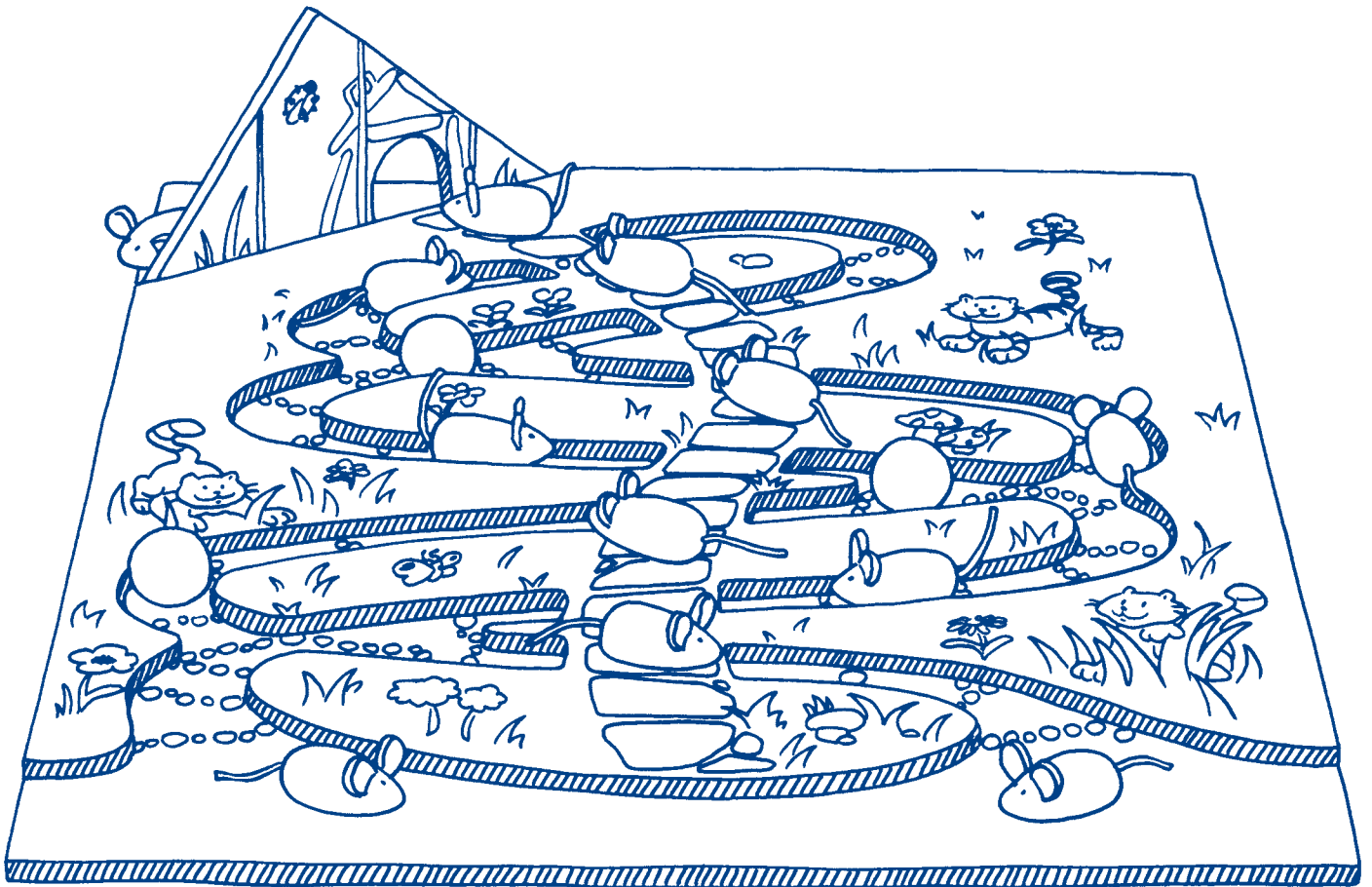
De muis gaat naar het huis

Musen flytter ind

Il topo cambia casa

Rato muda de casa

Помоги мышатам добраться до сыра



goki

GB The mouse moves house

The little mice want to get from the mouse hole into Martha's farmhouse. The delicious smell of cheese from the house is making their noses twitch.

There is a path straight to the house across the brightly coloured spring meadow. The path is temptingly short and quick. If only the wicked cats weren't lurking there.

On the long path through the mouse tunnels the mice are safe from the cats. And the cheese smells even more tempting.

„The mouse moves house“ is a fun game for two to four players.

Contents

Game board

12 mice (3 blue, 3 green, 3 yellow, 3 red)

1 entrance to the farmhouse

1 die with cat

3 earth mounds (wooden balls)

Object of the game

You must guide all the mice of your colour safely from the mouse hole into the house so that they can nibble at the delicious cheese. If your mice are the first inside the house you have won the game.

Preparation

All the mice are waiting together in the large mouse hole for their chance to get to the temptingly aromatic cheese in the farmhouse. Before you can start, all the players must first agree which colours they will play with. If there are two of you playing, each player receives three mice; if there are three or four of you, each player gets two mice. The house is set up at the other end of the board.

In the mouse tunnels there are three earth mounds (the wooden balls), as shown in the illustration.

Rules

If you are the youngest player you may begin the game, with the other players following in a clockwise direction. You throw the die and move one of your mice to a square on the board corresponding to the number thrown. It is up to you whether your mouse takes the path across the meadow or a path through the mouse tunnels. At the points where the paths cross the mice may switch from the tunnel to the meadow and vice versa.

You must move as long as you can. If you cannot move, you miss a turn and wait until it is your turn to go again.

The path across the meadow is fast and short – but it is also dangerous. The cats are waiting here to catch the little mice. If a player throws the cat symbol, the cat catches all the mice standing on the meadow except those of the player throwing. The mice caught by the cat must go back into the mouse hole. On the meadow, two or more mice can stand on the same square. You can also jump over other mice.

The mouse tunnels lie underground. They form a branched system in which the mice can also get to the house. The cats cannot catch the mice in the tunnels.

In the narrow tunnels it is not possible to pass other mice. You cannot eject them either.

The earth cave-ins (the wooden balls) are also obstacles. They are moved out of the way when a mice lands on their square. They are then moved to another square in a tunnel.

The mice can turn around in the tunnels to avoid obstacles – but they cannot change directions within one turn. To get inside the house at the finish the last throw does not have to be exactly the right number.

The first player to get all of his or her mice safely into the farmhouse is the winner of the game.

We hope you have lots of fun guiding your mice to the fragrant cheese in the farmhouse!

D Maus zieht ins Haus

Die kleinen Mäuse wollen von dem Mäuseloch in das Haus von Bäuerin Martha gelangen. Von dort kitzelt ihnen der Käseduft in der Nase.

Es gibt einen Weg geradewegs über die bunte Frühlingswiese direkt ins Haus. Der Weg ist verführerisch kurz und schnell. Wenn dort nur nicht die bösen Katzen lauern würden.

Auf dem langen Weg durch die Mäusegänge sind die Mäuse vor der Katze sicher. Aber er nimmt sehr viel Zeit in Anspruch. Und der Käse duftet doch gar zu verführerisch.

„Die Maus zieht ins Haus“ ist ein vergnügliches Spiel für zwei bis vier Mitspieler.

Inhalt

Spielbrett

12 Mäuschen (je 3 blaue, grüne, gelbe und rote)

1 Eingang zum Bauernhaus

1 Würfel mit Katze

3 Erdhaufen (Holzkugeln)

Ziel des Spiels

Du musst alle Mäuse Deiner Farbe sicher von dem Mäuseloch in das Haus führen, damit sie von dem leckeren Käse naschen können. Wenn Deine Mäuse die ersten im Haus sind, hast Du das Spiel gewonnen.

Spielvorbereitung

Alle Mäuse lauern in dem großen Mäuseloch gemeinsam auf ihre Gelegenheit, zu dem verführerisch duftenden Käse im Bauernhaus zu gelangen. Bevor es losgeht, müssen sich alle Mitspieler zunächst auf die Spielfarben einigen. Bei zwei Spielern erhält jeder drei, bei drei und vier Spielern jeder zwei Mäuse. Das Haus am anderen Ende des Spielfelds wird aufgestellt.

In den Mäusegängen liegen drei Erdhügel, die Holzkugeln, wie auf der Abbildung dargestellt.

Die Regeln

Wenn Du der jüngste Mitspieler bist, darfst Du das Spiel beginnen, die anderen Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Du würfelst eine Zahl und setzt eine Deiner Mäuse entsprechend der gewürfelten Zahl auf ein Feld im Spielbrett. Es ist alleine Dir überlassen, ob Deine Maus den Weg über die Wiese wählt, oder einen Weg durch die Mäusegänge. An den Kreuzungspunkten dürfen die Mäuse vom Mäusegang auf die Wiese wechseln, und umgekehrt.

Solange Du setzen kannst, musst Du es tun. Wenn Du es nicht kannst, setzt Du aus bis Du beim nächsten Mal wieder an der Reihe bist.

Der Weg über die Wiese ist schnell und kurz – aber leider auch gefährlich. Hier lauern die Katzen auf die kleinen Mäuse, um sie zu fangen. Würfelt ein Spieler die Katze, holt sich diese alle auf der Wiese stehenden Mäuse, außer denen des Würfelnden. Die von der Katze geschnappten Mäuse müssen zurück in das Mäuseloch. Auf der Wiese können zwei oder mehr Mäuse auf demselben Feld stehen. Hier kann auch überholt werden.

Die Mäusegänge liegen unter der Erde. Sie bilden ein verzweigtes System, in dem die Mäuse ebenfalls zum Haus gelangen können. In den Mäusegängen können die Katzen die Mäuse nicht fangen.

In den engen Gängen kommt man an anderen Mäusen nicht vorbei. Man kann sie auch nicht herauswerfen.

Auch die Erdenbrüche, die Holzkugeln, stellen Hindernisse dar. Sie werden aus dem Weg geräumt, wenn eine Maus anlangt. Sie werden dann auf ein beliebiges Feld in einem Mäusegang verlegt.

Die Mäuse können in den Gängen umkehren und so Hindernissen ausweichen - aber nicht innerhalb eines Zuges hin und herlaufen.

Um in das Zielhaus zu schlüpfen muss der letzte Wurf nicht genau passen.

Das Spiel hat gewonnen, wer alle seine Mäuse als Erster sicher in das Bauernhaus gebracht hat.

Wir wünschen Euch viel Freude dabei, Eure Mäuse zum duftenden Käse im Bauernhaus zu bringen!

F Deux chemins pour un fromage

Les petites souris veulent se faufiler à travers le mur de la ferme de Martha la fermière. Un délicieux fumet de fromage s'en dégage et chatouille le museau de ces petites gourmandes.

Il y a justement un chemin dans la prairie qui conduit directement là-bas. Ce chemin est court et serait relativement facile si des chats affamés ne s'y cachaient pas.

Une galerie souterraine mène également au fromage. Il est certes plus long mais les méchants félins ne peuvent pas y menacer nos rongeurs.

Il nécessite donc beaucoup plus de temps et ce fromage sent terriblement bon.

„Deux chemins pour un fromage“ est un jeu amusant pour deux à quatre joueurs.

Le jeu comprend

Un plateau de jeu

12 souris (3 de chaque couleur bleu, vert, jaune et rouge)

1 entrée vers la ferme

1 dé avec des chats

3 monticules de terre (boules en bois)

But du jeu

Tu dois amener toutes les souris de ta couleur jusqu'à l'entrée de la ferme, afin qu'elles puissent déguster le fameux fromage. Si tes souris sont les premières à arriver à bon port, tu remportes la partie.

Préparation du jeu

Toutes les souris se cachent dans leur grand terrier, en pensant au moyen de se rapprocher du délicieux fromage caché dans la ferme. Avant de commencer, les joueurs doivent décider de la couleur de leur souris. Pour une partie à deux joueurs, on prend chacun trois souris, pour une partie à trois ou quatre joueurs, on prend chacun deux souris. Il faut aussi installer l'entrée vers la ferme à l'autre extrémité du plateau de jeu.

Dans les galeries des souris se dressent trois monticules de terre, des billes de bois comme présentés sur l'illustration.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs, tu commences la partie, les autres joueurs jouent ensuite en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Tu lances le dé et fais avancer une de tes souris d'autant de cases qu'indiquées par le dé. C'est à toi de décider si tu prends la galerie des souris ou si tu traverses la prairie. Au niveau d'une intersection, la souris peut changer de cap et passer d'un chemin à un autre.

Tu dois avancer tant que cela est possible. Si tu ne peux pas avancer tu dois simplement passer ton tour.

Le chemin à travers la prairie est court et rapide mais malheureusement dangereux. Des chats affamés s'y cachent pour croquer les souris imprudentes. Si le joueur lance le dé et obtient un chat, il croque toutes les souris sur la prairie, sauf celle du joueur qui a lancé le dé. Les souris surprises par le chat doivent retourner dans le terrier. Sur la prairie, deux ou plusieurs souris peuvent se retrouver sur la même case. Elles peuvent également se doubler.

Les galeries des souris sont souterraines. Elles construisent un chemin complexe par lequel les souris peuvent rentrer dans la maison. En passant par les galeries, les petites souris n'ont alors rien à craindre des chats affamés.

Les couloirs des galeries sont très étroits et les souris ne peuvent donc pas se retrouver sur la même case. On ne peut pas non plus les mettre dehors.

Il y a également des éboulements de terrains et les boules en bois représentent des obstacles. Les monticules sont franchis lorsqu'une souris tombe dessus et doivent être posés sur une autre case des galeries des souris.

Les souris peuvent reculer pour éviter l'obstacle – mais ne peuvent pas aller en avant et en arrière durant un même lancer de dé.

Un lancer de dé exact n'est pas nécessaire pour rentrer dans le trou de la maison à la fin du parcours.

Lorsque toutes vos souris sont les premières à arriver à bon port dans la ferme, vous avez remporté la partie.

Amusez-vous bien à ramener vos petites souris vers le délicieux fromage de la fermière !

E La casa del queso

Los ratoncitos quieren ir de la ratonera a la casa de la granjera Marta. Desde allí les llega un fascinante aroma a queso. El caminito que atraviesa la florida pradera lleva directamente hasta la casa. Sería muy tentador ir por el sendero más corto y más rápido, si no fuera por que allí acechan los malvados gatos.

Por el camino más largo, cruzando por los túneles de las ratoneras, los ratones estarán a salvo del gato. Pero ese camino lleva mucho tiempo. Y el olor del queso es tan tentador...

„La casa del queso“ es un juego entretenido de dos a cuatro jugadores.

Contenido

Tablero

12 ratoncitos (3 de cada color: azul, verde, amarillo y rojo)

1 entrada a la granja

1 dado con gato

3 montones de tierra (bolitas de madera)

Objetivo del juego

Tienes que conducir a todos los ratones de tu color desde la ratonera hasta la casa sin ponerlos en peligro, para que puedan saborear el riquísimo queso. Si tus ratones son los primeros en llegar, ganas el juego.

Preparación del juego

Todos los ratones espían juntos desde la ratonera, esperando la oportunidad para llegar a la casa y conseguir ese queso que huele tan bien. Antes de salir todos los jugadores deberán escoger un color. Si sois dos jugadores cada uno cogerá tres ratones, si sois tres o cuatro jugadores, dos. La casa se coloca en el otro extremo del campo de juego.

En los túneles de la ratonera hay tres montones de tierra, las bolitas de madera, colocadas como se muestran en la imagen.

Reglas

Si eres el jugador de menor edad, empiezas el juego. El juego seguirá en sentido de las agujas del reloj. Tiras el dado y mueves uno de tus ratones tantas casillas como indique. Tú decides si prefieres ir por el camino de la pradera o atravesando los túneles de la ratonera. En los cruces, los ratones pueden pasar de los túneles a la pradera y viceversa.

Mientras puedas moverte, deberás hacerlo. Si no puedes, tendrás que esperar hasta que vuelva a ser tu turno.

El camino de la pradera es rápido y corto; pero también es peligroso. En este camino, los gatos están acechando para cazar a los ratoncitos. Si a un jugador le sale un gato en el dado, cogerá todos los ratones que estén en la pradera excepto los del jugador que ha tirado, es decir, excepto los suyos. Los ratones que han sido atrapados por el gato deberán volver a la ratonera. En la pradera puede haber dos o más ratones en la misma casilla, y también se puede adelantar.

Los túneles de la ratonera están bajo tierra. Forman un sistema ramificado por el que los ratones también pueden llegar a la casa. Los gatos no pueden cazar a los ratones en estos túneles.

En los estrechos túneles no se puede adelantar a otros ratones. Y tampoco se les puede echar de allí.

Los montones de tierra, las bolitas de madera, también son obstáculos. Cuando un ratón llega a una casilla con un montón de tierra, el montón desaparece del camino. Entonces podrá cambiarlo de sitio y ponerlo en la casilla que quiera en uno de los túneles de la ratonera.

Los ratones pueden retroceder en los túneles y esquivar así los obstáculos, pero no pueden avanzar y retroceder en la misma tirada.

Para colarte en la casa no es necesario sacar el número exacto en el dado.

Gana el juego el que lleve a todos sus ratones en primer lugar a la granja.

Esperamos que os divirtáis mucho conduciendo a vuestros ratones hasta el sabroso queso de la granja.

NL De muis gaat naar het huis

De kleine muizen willen vanuit hun muizengat in het huis van boerin Martha geraken. Want vandaar worden hun neusjes geprikkeld door de heerlijke geur van kaas.

Er loopt een pad recht over de frisse lenteweide naar het huis. Dit is verleidelijk kort en snel ... maar er liggen boze katten op de loer.

Op de langere weg door de muizengangen zijn de muizen veilig voor de katten. Maar het duurt wel veel langer om het huis bereiken, en die kaas ruikt zo lekker.

‘De muis gaat naar het huis’ is een leuk spel voor twee tot vier spelers.

Inhoud

Speelbord

12 muisjes (telkens 3 blauwe, groene, gele en rode)

1 toegang tot de boerderij

1 dobbelsteen met een kat

3 hoopjes aarde (houten ballen)

Doel van het spel

Je moet alle muizen van je kleur veilig van het muizengat naar het huis leiden, zodat ze van de lekkere kaas kunnen smullen. Als jouw muizen als eerste in het huis zijn, heb jij het spel gewonnen.

Spelvoorbereiding

Alle muizen wachten in het grote muizengat samen op hun kans om bij de verleidelijk geurende kaas in de boerderij te geraken. Voor het spel kan beginnen, moeten alle spelers eerst een speelkleur kiezen. Bij twee spelers krijgen jullie elk drie muizen, bij drie of vier spelers krijgt iedereen twee muizen. Het huis wordt aan het andere uiteinde van het speelveld opgesteld.

In de muizengangen liggen drie hoopjes aarde (de houten ballen), zoals op de afbeelding getoond.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag jij het spel beginnen. De anderen volgen met de klok mee. Je gooit met de dobbelsteen een getal en zet een van je muizen volgens het aantal gegooide ogen op een veld van het speelbord. Hierbij kies je volledig vrij of je muis het pad over de weide volgt of zich een weg door de muizengangen zoekt. Op de kruispunten mogen de muizen de muizengang verlaten en voor het pad kiezen, of omgekeerd.

Als je kunt zetten, moet je dat ook doen. Als je niet kunt zetten, sla je een beurt over.

Het pad over de weide is snel en kort, maar helaas ook gevaarlijk. Want hier liggen katten op de loer, die de kleine muisjes willen vangen. Gooit een speler met de dobbelsteen de kat, dan vangt deze alle muizen op de weide, behalve die van de speler die zopas gegooit heeft. De muizen die door de kat gegrepen zijn, moeten weer naar het muizengat terug. Op de weide kunnen twee of meer muizen op hetzelfde veld staan. Hier kan ook ingehaald worden.

De muizengangen vormen een vertakt systeem onder de grond. Ook via deze gangen kunnen de muizen het huis bereiken. In de muizengangen kunnen de katten de muizen niet vangen.

In de smalle gangen kunnen de muizen elkaar niet inhalen. Men kan ze evenmin eruit gooien.

Ook de hoopjes aarde (de houten ballen) vormen hindernissen. Als een muis op een veld met zo'n hoopje terechtkomt, wordt de aarde uit de weg geruimd. De houten bal wordt dan op een willekeurig ander veld in een muizengang gelegd.

De muizen kunnen zich in de gangen omdraaien en zo hindernissen ontwijken. Maar ze kunnen niet binnen één beurt heen en weer lopen.

Om in de boerderij te geraken, hoeft de laatste worp niet exact te passen.

Wie als eerste al zijn muizen veilig naar de boerderij heeft gebracht, is de winnaar.

Wij wensen jullie veel plezier met de race van jullie muizen naar de lekkere kaas in de boerderij!

Musen flytter ind

Fra deres musehul vil de små mus gerne flytte ind hos landbokonen Martha, for her lugter så dejligt af ost. Den korteste og hurtigste vej over til Martha går tværs gennem en dejlig forårseng. Det ville være så nemt at tage den, hvis bare ikke de store katte sad på lur. Den sikreste vej er gennem musegangene, men det er også den, der tager længst tid. Og osten kildrer allerede i næsen.

“Musen flytter ind“ er et fornøjeligt spil for 2-4 spillere.

Indhold

Spillebræt
12 små mus (hhv. 3 blå, grønne, gule og røde)
1 indgang til bondehuset
1 terning med kat
3 jordbunker (trækugler)

Meningen med spillet

Opgaven går ud på at få alle sine mus bragt sikkert fra musehullet ind i huset, så de kan smage på den lækre ost. Du har vundet spillet, hvis dine mus som de første når ind i huset.

Forberedelse af spillet

Alle musene sidder sammen i det store musehul og venter på chancen for at komme ind i bondehuset og sætte tænderne i den lækre ost. Inden spillet starter, vælger spillerne den farve, de ønsker at spille med. 2 spillere får hver 3 mus, 3 og 4 spillere får hver to mus. Huset opstilles i den modsatte ende af spillefeltet. I musegangene gør de tre trækugler det ud for jordbunker (se tegning).

Spilleregler

Den yngste spiller starter, hvorefter de øvrige spillere kaster terningen efter tur (i urets retning). Du kaster et tal og placerer så en af dine mus på et af felterne på spillebrættet alt efter, hvilket tal det drejer sig om. Du bestemmer selv, om din mus skal tage vejen over engen eller gennem musegangene. Der hvor vejene krydser hinanden, er det tilladt at skifte fra musegangen til engen, og vice versa.

Du skal rykke musene frem, så længe du har mulighed for at gøre dette. Hvis ikke du kan, venter du en omgang, til det bliver din tur igen.

Vejen over engen er den korteste og hurtigste, men desværre også den farligste, for her sidder kattene på lur for at fange de små mus. Hvis en spiller kaster terningen, så katten vender opad, betyder det, at den må gå ud og fange samtlige mus på engen undtagen dem, der tilhører den spiller, der har kastet terningen. De mus, som katten har sat klørene i, skal tilbage til musehullet. To eller flere mus må gerne stå på det samme felt på engen. Der må også gerne overhales.

Musegangene befinder sig under jorden. De dannes af et vidt forgrenet system, hvorfra der ligeledes udgår veje til bondehuset. Nede i musegangene er musene i sikkerhed for kattene.

Gangene er dog så smalle, at musene ikke kan passere hinanden, og de må heller ikke smide hinanden ud af spillet.

Jordbunkerne, eller rettere trækuglerne, er forhindringer, der ryddes af vejen, når en mus ankommer til stedet, dvs. de lægges på et tilfældigt felt i en af musegangene.

Nede i gangene har musene mulighed for at vende om for at undgå forhindringerne, men de kan ikke løbe frem og tilbage på et enkelt træk.

Det sidste kast behøver ikke at passe helt nøjagtigt for at komme i mål.

Den spiller, der som den første får bragt alle sine mus sikkert ind i bondehuset, har vundet.

Vi ønsker jer rigtig god fornøjelse med dette sjove og underholdende spil!

① Il topo cambia casa

I topolini vorrebbero trasferirsi dalla loro tana alla fattoria di Marta attirati dal profumino delizioso di formaggio. C'è un sentiero che raggiunge direttamente la casa attraverso i campi; il sentiero è breve e veloce, se solo i gatti non stessero di guardia....

Sul sentiero più lungo invece attraverso i tunnel i topolini sono salvi dai gatti e il profumo di formaggio è sempre più allettante.

„Il topo cambia casa“ è un divertente gioco da 2 a 4 giocatori.

Contenuto

Tabellone

12 topi (3 blu, 3 verdi, 3 gialli, 3 rossi)

1 ingresso alla fattoria

1 dado con i gatti

3 cumuli di terra (palline di legno)

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è quello di guidare tutti i topi del tuo colore dalla tana alla casa in modo che possano raggiungere il delizioso formaggio.

Se i tuoi topolini sono i primi a raggiungere la casa hai vinto la partita.

Preparazione

Tutti i topolini aspettano insieme l'opportunità di raggiungere il prelibato formaggio nella fattoria.

Prima di iniziare ogni giocatore deve decidere con che colore giocherà; a questo punto ogni giocatore riceverà tre topolini.

Se giocate in 3 o 4 ogni giocatore riceverà due topolini. L'ingresso alla fattoria viene messo dall'altro lato del tabellone.

Nel percorso dei topi vengono messi 3 cumuli di terra (le palline di legno) (vedi illustrazione)

Regole

Inizia il giocatore più giovane, seguono gli altri giocatori in senso orario. Si lancia il dado e si muove un topolino in avanti in base al numero lanciato con il dado. Decidere quale percorso deve fare il topolino è una tua scelta; quando i percorsi si incontrano puoi scegliere se andare da una parte o dall'altra.

Se non riesci a spostarti, salti un turno e aspetti il prossimo.

Il sentiero attraverso il prato è veloce e breve ma è anche pericoloso. I gatti sono in agguato per cercare di catturare i topolini; se lanciando il dado esce il simbolo del gatto, il gatto cattura tutti i topolini sul sentiero del prato tranne quelli del giocatore che ha lanciato il dado. I topolini catturati dal gatto ritornano nella tana; sul prato, due o più topolini possono condividere la stessa casella; è possibile anche oltrepassare gli altri topi sul sentiero.

Nel sentiero sotterraneo i gatti non possono catturare i topolini.

Qui non è tuttavia possibile superare gli altri topi e nemmeno farli spostare perché il sentiero è troppo stretto per entrambi.

I cumuli di terra sono degli ostacoli; vengono spostati di una posizione quando un topo finisce su quella casella.

I topi possono girare intorno alla galleria sotterranea per evitare gli ostacoli ma non possono cambiare direzione nello stesso turno.

Per entrare nella fattoria infine l'ultimo lancio dei dadi non deve condurre esattamente all'entrata.

Il primo giocatore che riesce a portare a destinazione i suoi topolini sani e salvi vince la partita.

Buon divertimento!

P Rato muda de casa

Os pequenos ratos querem ir da sua toca até à casa da agricultora Marta. Daí sentem o cheiro a queijo. Existe um caminho pelo prado primaveril colorido que os leva directamente à casa. O caminho é curto e rápido de modo aliciante. Se os gatos malvados não estiverem aí escondidos. Os ratos estão seguros dos gatos no caminho mais longo, pelas passagens para ratos. Mas esse demora muito tempo. E o queijo parece cheirar cada vez melhor.

O „Rato muda de casa“ é um jogo aliciante para dois a quatro jogadores.

Conteúdo

Tabuleiro de jogo
12 ratinhos (3 azuis, 3 verdes, 3 amarelos e 3 vermelhos)
1 entrada para a casa da agricultora
1 dado com um gato
3 montes de terra (esferas de madeira)

Objectivo do jogo

Tens de mover em segurança todos os ratos da tua cor desde a sua toca até a casa para poderem comer o queijo delicioso. Ganhas o jogo se os teus ratos forem os primeiros a chegar à casa.

Preparação do jogo

Todos os ratos se escondem na toca do rato grande para terem a oportunidade de chegar ao queijo que cheira tão bem na casa da agricultora. Antes de começar, todos os jogadores têm de decidir em primeiro lugar qual a sua cor de jogo. No caso de dois jogadores cada um recebe três ratos, no caso de três e quatro jogadores cada um recebe dois ratos. A casa está colocada na outra extremidade do campo de jogo. Nas passagens para ratos situam-se três colinas, as esferas de madeira, como apresentado na figura.

As regras

Se fores o jogador mais novo, podes iniciar o jogo, os outros jogadores seguem no sentido dos ponteiros do relógio. Lanças o dado e colocas um dos teus ratos num campo do tabuleiro de jogo, consoante o respectivo número lançado. Ficas sozinho se o teu rato escolher o caminho em cima do prado ou um caminho pelas passagens para ratos. Nos pontos de cruzamento, os ratos podem trocar da passagem para ratos para o prado e vice-versa.

Enquanto o conseguires, tens de o fazer. Se não conseguires, esperas novamente na fila pela tua vez.

O caminho pelo prado é rápido e curto, mas infelizmente também é perigoso. Aqui os gatos escondem-se dos pequenos ratos para os capturar. Se um jogador lançar um gato, este apanha todos os ratos que se encontram no prado, excepto os do que lançou os dados. Os ratos capturados pelo gato devem regressar à toca do rato. No prado podem estar dois ou mais ratos no mesmo campo. Aqui também podem ser ultrapassados.

As passagens para ratos estão debaixo da terra. Estas formam um sistema complicado através do qual os ratos também podem chegar à casa. Nas passagens para ratos, os gatos não podem capturar os ratos.

Nas passagens estreitas não passam outros ratos. Também não se podem expulsar.

Os montes de terra, as esferas de madeira, também representam obstáculos. Estes têm de sair do caminho se um rato passar. Estes são transferidos para um campo qualquer numa das passagens para ratos.

Os ratos podem regressar para as passagens e fugir aos obstáculos, mas não podem saltar entre os campos na mesma jogada.

Para deslizar até à casa de chegada, o último lançamento não pode ser exacto.

O jogo é ganho pelo primeiro que levou todos os seus ratos em segurança até à casa da agricultora.

Desejamos que se divirtam muito ao levar os seus ratos até ao queijo cheiroso na casa da agricultora.

Помоги мышатам добраться до сыра

Маленьким мышатам хочется попасть из их норки в дом фермерши Марты. Запах свежего сыра, доносящийся оттуда, щекочет их носики.

Прямая дорожка через живописный весенний луг ведет прямо к дому. Дорожка заманчиво коротка и проста.

Если бы только вокруг нее не таились злые кошки!

По длинным мышиным тропинкам можно не страшась кошек попасть к дому. Но это потребует столько времени!

А сыр пахнет так заманчиво!

«Помоги мышатам добраться до сыра» – это веселая развлекательная игра для двух - четырех игроков.

Содержимое

Игровая доска

12 мышат (по 3 каждого цвета – синего, зеленого, желтого и красного)

1 вход в фермерский дом

1 кубик с кошкой

3 земляных завала (деревянные шары)

Цель игры

Тебе нужно провести всех мышат твоего цвета из их норки в дом, чтобы они могли полакомиться вкусным сыром. Если все твои мышата первыми попадут в дом, ты выиграл!

Подготовка к игре

Все мышата ждут вместе возможности попасть к заманчиво пахнущему сыру в доме у фермера. Прежде чем начать, игрокам нужно договориться, какого цвета будут их мышата. Если участвуют два игрока, то каждый получает трех мышат; если три или четыре – двух. Установите домик на другом конце игрового поля.

Мышиные тропинки заблокированы тремя завалами, как показано на рисунке.

Правила игры

Если ты самый маленький из игроков – ты можешь ходить первым, ходы переходят по часовой стрелке. Ты выбрасываешь число на кубике и передвигаешь одного из твоих мышат на такое же количество клеток по тропинке или дорожке. Ты можешь решать сам, пойдет ли твой мышонок по дорожке через луг или по мышинной тропинке под землей. На пересечениях мышата могут выходить на дорожку с тропинки и наоборот.

Пока твой мышонок можешь двигаться дальше, ты должен ходить снова. Если он столкнулся с преградой, и ему пришлось остановиться – ты передаешь ход другому и ждешь, пока очередь снова дойдет до тебя.

Дорожка через луг коротка и быстра, но, к сожалению, и очень опасна. Вокруг нее затаились кошки и ждут мышат, чтобы напасть на них. Если ходящему игроку выпадает кошка на кубике, то кошка забирает всех оказавшихся на дорожке мышат, кроме мышат ходящего игрока. Пойманные кошкой мышата должны вернуться назад в норку. На дорожке могут стоять двое или больше мышат на одной и той же клетке. Обгонять тоже можно.

Мышиные тропинки проходят под землей. Они образуют разветвленную систему, по которой мышата тоже могут попасть в дом. На мышинной тропинке кошка не может поймать мышонка.

Но в узких проходах под землей двое мышат не могут стоять на одной клетке. И обгон тут тоже не получится.

Еще одно препятствие – земляные завалы (деревянные шарики). Они убираются с пути, если мышонок подходит точно к нему, и передвигаются на любое другое место на мышинной тропинке.

Мышата на тропинке могут разворачиваться и избегать препятствий, но только не бегать туда-сюда в течение одного хода.

Чтобы проникнуть в дом, последний бросок не должен точно совпадать с числом оставшихся клеток.

Выигрывает тот, кто первым приведет всех своих мышат в фермерский дом.

Желаем Вам хорошо провести время на пути к вкусному сыру в доме у фермера!

