

Mouse race

Mäuserennen

La course des souris

Carrera de ratones

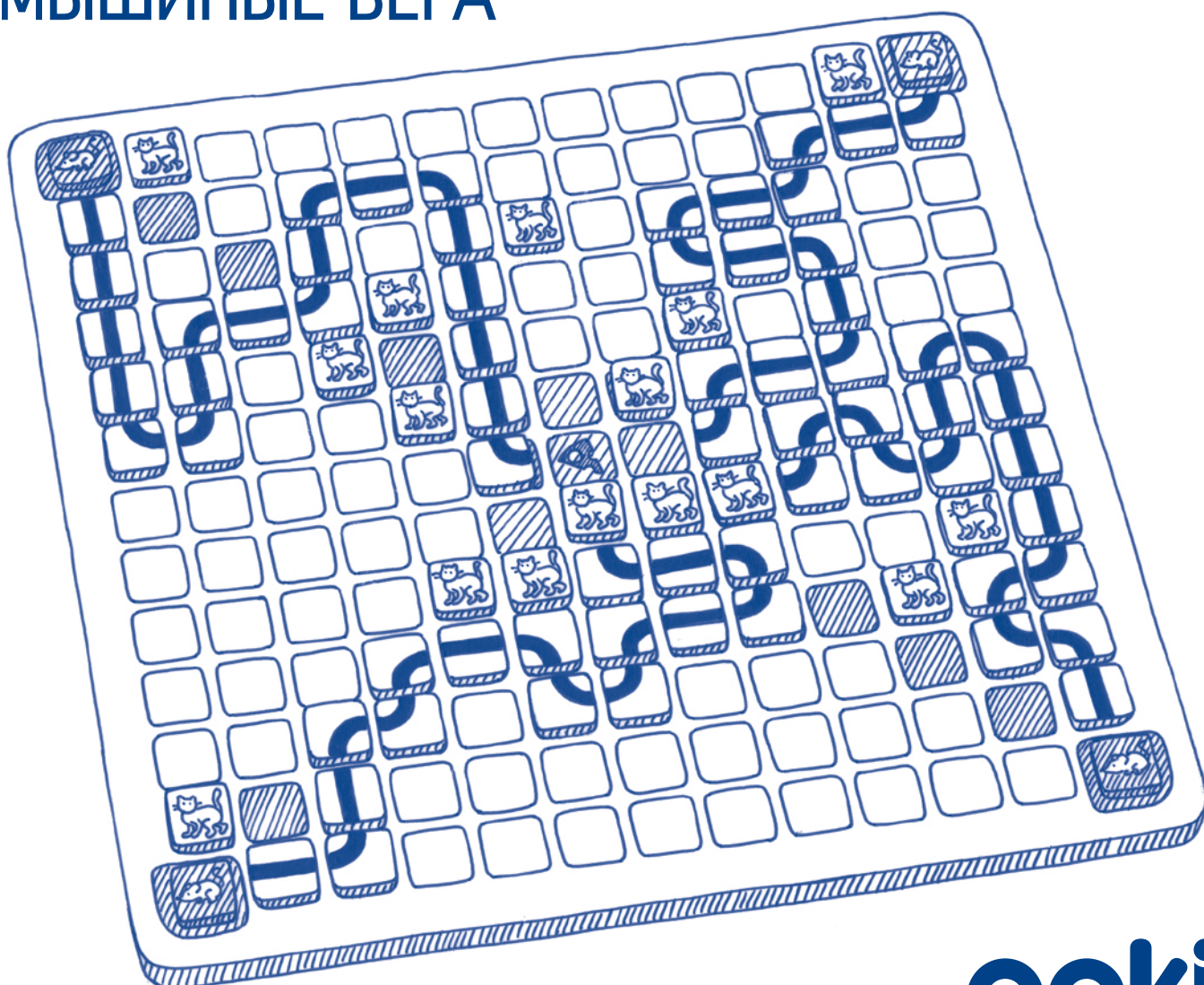
Muizenrace

Muse ræs

Corsa del topolino

Corrida de ratos

МЫШИНЫЕ БЕГА



GB Mouse race

The cheese lies temptingly in the middle of the table – a real treat! The mouse's mouth is watering, but careful! The path to the cheese is not an easy one, as dangerous cats could be lurking at every turn ...

A game for 2 or 4 players. The mouse race consists of 169 tiles, a linen bag and the game board.

Object of the game

The object is to find a path to the cheese, and to do it faster than everyone else. If your mouse is the first to reach the delicious piece of cheese, then you have won the game. That would be a simple matter if it weren't for the cats and the other hungry mice!

Preparation

Each player takes a mouse tile and places it on the starting corner of the same colour. The yellow piece of cheese is placed exactly in the middle of the game board. All the other tiles go into the linen bag.

Rules

If you are the youngest player you may begin the game. To do so, take a tile out the bag – but without looking inside! There are three different kinds of tiles in the bag: path tiles with a straight line, path tiles with a bend and tiles with a cat's face.

- If you have taken out a path tile you may place it on one of the squares next to your starting corner. This is the first step on your way to the cheese! The line on the tile must begin directly at the starting corner – no matter whether the line is straight or curved. When your turn comes around again you lay the next path tiles so that the ends of the lines meet.
- If you have taken out a cat tile, you must lay it in the path of the player whose turn it is next. For example, you can place the cat right next to his/her starting corner so that he or she now only has one „exit“. Or you can place the cat anywhere else on his/her side of the board. Then the next player to the left follows and sets off towards the cheese, and so you take it in turns. Important! If four of you are playing you must each make sure that your path does not get too close to the others! Otherwise you will end up having to go backwards all the time because other mice are blocking your path.

Rules for path tiles

- If you can lay a path tile, then you must do so, even if it takes you in the wrong direction.
- Sometimes you will draw a path tile that you cannot lay because the path of another player is in the way or it would take you straight to the edge of the board. In this case, simply put the tile back in the bag and let the next player continue.
- You may not use a path tile if your path would then end directly at a cat tile.
The same applies again: put it back in the bag and miss one turn.

Cats are the enemies of mice. They lie in the way and try to block the path to the cheese. If you draw a cat tile, don't be annoyed that you can't get ahead, because you can use it to hold up the other mice!

Rules for cat tiles

- If you have taken out a cat tile you must place it in the path of the player whose turn it is next – but not directly at the end of his or her path. There is only one exception, namely in the scent area ...

The scent area

You can see 8 yellow squares surrounding the cheese. This is the scent area. Here you can lay a cat tile at any time, even if it then lies directly at the end of another player's path.

Missing a turn

At any point during the game you can miss a turn and not take a tile out of the bag. But why would you do that? It's quite simple: if you miss a turn, you may put a cat tile or the last tile added to your path back in the bag. Sometimes it is better to go backwards than to wait for the right path tile. You can miss a turn as often as you like.

The finale

If you are the first player to lay a path all the way to the cheese you can grab the cheese and place your mouse tile on the cheese square. Then you have won the mouse race! So: on your marks ... get set ... go! Have fun playing!

Game variant

The cheese already smells very tempting. You have almost reached the scent area – just a few more steps and the cheese is yours. Suddenly, one of the other players blocks your way to the cheese with a cat tile. Right in front of the cheese! This sudden blow is hard for some younger mice to take. So it then makes sense to lift the scent area rule and continue with the game according to the rule that the cat tile may not be placed directly at the end of another player's path.

D Mäuserennen

Verlockend liegt der Käse in der Mitte des Tisches – ein echter Leckerbissen! Dem Mäuschen läuft bereits das Wasser im Mund zusammen, doch Vorsicht! Der Weg zum Käse ist schwierig, denn überall können gefährliche Katzen auflauern ...

Ein Spiel für 2 oder 4 Mitspieler. Zum „Mäuserennen“ gehören 169 Spielsteine, ein Leinenbeutel und das Spielbrett.

Das Ziel des Spiels

Die Aufgabe besteht darin, einen Weg zum Käse zu finden, und zwar schneller als alle anderen. Wenn deine Maus als Erste das leckere Käsestück erreicht, hast du das Spiel gewonnen. Das hört sich einfach an, wären da nicht die Katzen und die anderen hungrigen Mäuse!

Die Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Maus-Stein und legt ihn auf die Startecke mit der gleichen Farbe. Das gelbe Käsestück wird genau in die Mitte des Spielfelds gelegt. Alle anderen Spielsteine kommen in den Leinenbeutel.

Die Regeln

Wenn du der jüngste Spieler bist, darfst du das Spiel beginnen. Dazu nimmst du dir einen Stein aus dem Beutel – aber ohne hineinzusehen! Es gibt drei unterschiedliche Arten von Steinen im Beutel: Weg-Steine mit einer geraden Linie, Weg-Steine mit einer Kurve und Steine mit einem Katzens Gesicht.

- Hast du einen Weg-Stein gezogen, darfst du ihn an deine Startecke anlegen. Du machst damit den ersten Schritt auf deinem Weg zum Käse! Dabei muss die Linie auf dem Stein direkt an der Startecke beginnen – ganz egal, ob die Linie gerade oder gebogen ist. Wenn du wieder an der Reihe bist, legst du die nächsten Weg-Steine immer so, dass die Enden der Linien aneinander liegen.
- Hast du einen Katzen-Stein gezogen, dann musst du ihn dem Spieler, der als Nächster an der Reihe ist, in den Weg legen. Zum Beispiel kannst du ihm die Katze direkt an seine Start-Ecke anlegen, sodass er jetzt nur noch einen „Ausgang“ hat. Oder du legst ihm die Katze irgendwo anders auf seine Spielfeldseite. Nun folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und beginnt seinen Weg zum Käse, und so geht es reihum. Achtung! Bei vier Mitspielern achte darauf, dass du mit deinem Weg den anderen nicht zu nahe kommst! Sonst musst du später ständig „rückwärts“ laufen, weil dir andere Mäuse den Weg versperren.

Die Regeln für Weg-Steine

- Ein Weg-Stein, den du legen kannst, musst du auch legen, selbst wenn er in die falsche Richtung führt.
- Manchmal wirst du einen Weg-Stein ziehen, den du nicht legen kannst, weil die Spur eines anderen Spielers im Weg ist oder er direkt an den Rand des Spielbretts führen würde. Wirf den Stein dann einfach wieder in den Beutel und lass den nächsten Spieler weitermachen.
- Einen Weg-Stein darfst du nicht verwenden, wenn der Weg dadurch direkt an einem Katzen-Stein enden würde. Auch hier gilt: Zurück damit in den Beutel und einmal aussetzen!

Katzen sind die Feinde von Mäusen. Sie liegen den Mäusen im Weg und versuchen, den Weg zum Käse zu versperren. Wenn du einen Katzen-Stein ziehst, ärgere dich nicht, dass du nicht vorankommst, denn du kannst damit die anderen Mäuse aufhalten!

Die Regeln für Katzen-Steine

- Hast du einen Katzen-Stein gezogen, dann musst du ihn dem Spieler, der als Nächster an der Reihe ist, in den Weg legen – allerdings nicht direkt an das Ende seines Weges. Es gibt nur eine Ausnahme, und zwar im „Duftbereich“ ...

Der Duftbereich

Um den Käse herum siehst du 8 gelbe Felder. Das ist der Duftbereich. Hier darfst du jederzeit einen Katzen-Stein ablegen, und zwar auch dann, wenn er direkt am Wegende eines Mitspielers liegt.

Das Aussetzen

Während des Spielverlaufs darfst du jederzeit aussetzen und keinen Stein aus dem Beutel ziehen. Wozu das gut ist? Ganz einfach: Wenn du aussetzt, darfst du einen Katzen-Stein oder den letzten Stein deiner Wegstrecke wieder in den Beutel zurücklegen. Manchmal ist es nämlich besser, „rückwärts“ zu gehen, als auf einen passenden Weg-Stein zu warten. Du darfst so oft hintereinander aussetzen, wie du möchtest.

Das Finale

Wenn du als Erster einen Weg bis zum Käse gelegt hast, darfst du dir den Käse schnappen und deinen Maus-Stein auf das Käsefeld setzen. Damit hast Du das Mäuserennen gewonnen!

Also: Auf die Plätze ... fertig ... los! Wir wünschen euch viel Spaß!

Spielvariante

Der Käse duftet bereits sehr verführerisch. Du bist im Duftbereich angelangt – nur noch wenige Schritte und der Käse ist deiner. Da, plötzlich blockiert dich dein Mitspieler mit einem Katzenstein direkt vor deiner Nase! Unmittelbar vor dem Käse!

Dieser plötzliche Schicksalsschlag ist für einige jüngere Mäuse schlecht zu bewältigen. Dann ist es sinnvoll, die Duftbereich-Regel aufzuheben und das Spiel nach der Regel fortzusetzen, der Katzenstein darf nicht direkt an das Ende des Wegs eines Mitspielers gelegt werden.

F La course des souris

Un délicieux fromage se trouve au milieu de la table – quel régal! Les souris en ont déjà toutes l'eau à la bouche mais prudence! Le chemin jusqu'au fromage est dangereux car des chats menaçants sont prêts à bondir d'un peu partout...

Un jeu pour 2 à 4 joueurs.

La course des souris comprend 169 pions, un sac en toile et un plateau de jeu.

Le but du jeu

Le but du jeu est de se frayer un chemin jusqu'au fromage, et d'y arriver plus vite que les autres. Si ta souris est la première à atteindre le savoureux fromage, tu as remporté la partie. Cela semble facile mais il ne faut pas oublier les chats aux aguets et les autres souris affamées!

Préparation du jeu

Chaque joueur prend un pion souris et le pose sur la case départ de la couleur correspondante. Le fromage jaune se place directement au milieu du plateau de jeu. Tous les autres pions sont au départ à l'intérieur du sac.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs, c'est à toi de commencer. D'abord pioche un pion à l'intérieur du sac, mais sans le regarder! Il y a trois types de pions différents: les pions chemin avec une ligne droite, les pions chemin avec une ligne courbée et les pions chat.

- Si tu as pioché un pion chemin, tu dois le poser devant ta case départ. Tu viens de faire le premier pas vers le fromage! Il faut bien commencer ton chemin en posant ton pion directement face au départ, que la ligne soit droite ou courbée ce n'est pas important. Lorsque tu crées ton chemin, tu dois toujours placer le pion suivant de sorte que la ligne se poursuive en continue d'un pion à l'autre.
- Si tu pioches un pion chat, tu dois le poser près du chemin du joueur qui joue après toi dans le sens de la partie. Par exemple tu peux poser le pion devant sa case départ de façon à ce qu'il n'ait plus qu'une seule sortie. Tu peux aussi poser le chat n'importe où sur la zone de jeu de ton adversaire. Les joueurs jouent chacun leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Attention! Lorsque vous jouez à quatre joueurs, tu ne dois pas créer ton chemin trop près de celui des autres joueurs sans quoi tu finiras plus tard par te retrouver bloqué par les chemins des autres souris.

Les règles pour les pions chemin

- Si tu pioches un pion chemin, tu dois le poser, même si ce pion t'entraîne dans la mauvaise direction.
- Parfois tu piocheras un pion chemin, que tu ne pourras pas poser parce qu'il rencontre le chemin d'une autre souris, ou parce qu'il arrive à l'une des extrémités du plateau de jeu. Tu dois alors remettre le pion dans le sac et passer ton tour.
- Tu ne peux pas poser ton pion chemin si celui-ci t'entraîne tout droit dans les griffes d'un chat. Il n'y a pas d'autre choix, il faut remettre le pion dans le sac et passer son tour.

Les chats sont les ennemis naturels des souris. Ils s'interposent dans l'avancée des souris, pour leur empêcher l'accès au fromage. Si tu pioches un pion chat, ne sois pas énervé car même si tu ne peux pas avancer, tu peux habilement bloquer les autres souris !

Les règles pour les pions chats

- Si tu as pioché un pion chat, tu dois le poser dans la zone du chemin du joueur suivant. Mais tu ne dois pas le poser directement au bout de son chemin. Il y a cependant une exception: la zone du fromage...

La zone du fromage

Tout autour du fromage il y a 8 cases jaunes. C'est la zone où le fromage répand sa délicieuse odeur. Sur cette espace tu peux poser ton pion chat où tu le souhaites, même si cela vient à bloquer directement le chemin d'une souris.

Marche arrière

Durant la partie, tu peux décider de ne pas piocher de pion du sac. Mais pourquoi donc ? C'est simple : quand tu passes ton tour, tu as le droit de retirer un pion chat ou un de tes pions chemin et de le remettre dans le sac. Il est parfois préférable de « reculer » afin de poser plus tard un pion chemin mieux adapté à ta situation.

Tu peux passer ton tour et faire marche arrière autant de fois que tu le souhaites.

L'arrivée

Lorsque tu es le premier à avoir terminé ton chemin jusqu'au fromage, tu as le droit de l'attraper et ta souris peut trôner fièrement au milieu du plateau. Bravo, tu viens de remporter la course des souris!

Variante du jeu

La délicieuse odeur du fromage arrive à ton museau. Tu es enfin dans la zone du fromage, plus que quelques cases et il est enfin à toi. C'est à ce moment là qu'un adversaire pose un pion chat et te bloque l'accès, directement devant le fromage!

Cette situation peut être jugée injuste et mal acceptée par les plus jeunes joueurs. On peut donc décider de simplifier la règle et de décider que même sur la zone du fromage, il est interdit de bloquer directement un joueur en posant un pion chat au bout de son chemin.

E Carrera de ratones

En el medio de la mesa hay un tentados trozo de queso, ¡ un exquisito bocado! ¡ al ratoncito se le empieza a hacer la boca agua!, pero ¡cuidado! El camino hacia el queso es difícil, porque en todas partes pueden acechar peligrosos gatos...

Juego para 2 o 4 niños.

Contiene 169 fichas de juego, una bolsa de tela y el tablero.

El objetivo del juego

El juego consiste en encontrar el camino más rápido al queso. Si tu ratón consigue el rico trozo de queso el primero, has ganado el juego. ¡Aunque esto no es tan simple, el tablero está lleno de gatos y otros ratones hambrientos!

Preparación del juego

Cada jugador recibe una ficha ratón y la coloca en la casilla inicial de la esquina de su color. El trozo de queso que la ficha amarilla se coloca exactamente en el centro del tablero de juego. Las demas fichas de juego se colocan en la bolsa de tela.

Las Reglas

El jugador más joven empieza el juego. Coge la bolsa de tela y sin mirar saca una ficha. Hay tres tipos de fichas: piedras del camino con una línea recta, piedras del camino con curva y gatos.

- Si sacas una piedra del camino, lo tienes que colocar en tu esquina inicial. ¡Ya tienes el primer paso en tu camino al queso! La línea de la ficha tiene que continuar exactamente a la línea de la esquina inicial.
- Si sacas una ficha gato, se lo tienes que poner al jugador que esté mas cerca del queso o por ejemplo, colocarlo en una de las esquinas iniciales para cerrarle un camino. ¡O le pones el gato en cualquier otro sitio en su camino. Le seguirá el jugador de su derecha, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, empezando su camino hacia el queso cogiendo una ficha de la bolsa.

¡Atención! ¡ En caso de jugar cuatro jugadores, es necesario que no se acerquen mucho los caminos, sino habrá que ir muchas veces hacia atrás para ir esquivando los caminos de otros ratones.

Reglas para las fichas de camino

- Las fichas del camino hay que colocarlas siempre, aunque el camino que te salga no sea el mejor.
- A veces sacarás fichas del camino que no podrás colocar, por que estás en el borde del tablero y la ficha no es curva o por que necesitas una recta y te sale una curva, simplemente si no la puedes poner, tienes que devolverla a la bolsa y perder el turno.
- Tampoco puedes colocar una ficha de camino si al ponerla da directamente con una ficha de gato, en este caso también tienes que devolverla a la bolsa y perder el turno.

Los gatos son los enemigos de los ratones. Les gustan los ratones y por eso intentan obstruir su camino al queso. ¡Si sacas de una ficha gato, que no te moleste no avanzar, ya que puedes usarla para obstruir el camino de los demás ratones!

Las reglas para las fichas gato

Si sacas una ficha de gatos tienes que ponerla en el camino del jugador que tenga mas camino hecho, sin embargo no directamente al final de su camino. Hay sólo una excepción, y es la zona aromática...

La zona aromática

Alrededor del queso en el tablero de juego hay 8 casillas amarillas. Esta es la zona aromática. Aquí puedes poner siempre fichas de gatos, incluso aunque así coloques la ficha de gato directamente sobre el camino del adversario.

Pasar

Durante el transcurso de juego puedes pasar siempre que quieras y no sacar la ficha de la bolsa. ¿A qué está bien? fácil: Si pasas, puedes devolver una ficha de gatos o la última ficha de tu recorrido a la bolsa. A veces es es decir mejor pasar y esperar una ficha adecuada. Puedes pasar tantas veces seguidas como quieras.

El final

Si has conseguido el camino hasta el queso el primero, puedes coger el queso y colocar tu ficha. ¡Has ganado la carrera! ¡Os deseamos a mucha diversión!

Variante de juego

El queso huele muy seductoramente. Has llegado a la zona aromática, unos pocos pasos y el queso será tuyo ¡De repente te bloquea tu compañero de equipo con una ficha gato, justo delante de tu Nariz! ¡Justo delante del queso!

Este repentino golpe del destino se supera mal por parte de algunos ratones jóvenes, por lo que es razonable en estos casos suspender esta regla y continuar el juego según la regla, la ficha gato no se puede poner directamente en el final del camino de un compañero de equipo.

Verleidelijk ligt de kaas in het midden van de tafel – een echte lekkernij! De muizen loopt het water al in de mond, maar voorzichtig! De weg naar de kaas is moeilijk, want overal kunnen gevaarlijke katten op de loer liggen ...

Een spel voor 2 of 4 spelers.

Tot de 'Muizenrace' behoren 169 speelstenen, een linnen zakje en een speelbord.

Doel van het spel

De opdracht bestaat erin een weg naar de kaas te vinden, en wel sneller dan alle andere. Als jouw muis als eerste het lekkere stuk kaas bereikt, heb jij het spel gewonnen. Dat klinkt eenvoudig, maar de katten en andere hongerige muizen zijn er ook nog!

Spelvoorbereiding

Elke speler neemt een speelsteen met een muis erop en legt deze op de starthoek van dezelfde kleur. Het gele stuk kaas wordt precies in het midden op het speelbord gelegd. Alle andere speelstenen worden in het linnen zakje gedaan.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag je het spel beginnen. Neem een steen uit het zakje, maar zonder ernaar te kijken! Er zitten drie verschillende soorten stenen in het zakje: wegstenen met een rechte lijn, wegstenen met een bocht en stenen met een kat.

- Heb je een wegsteen getrokken, dan mag je deze aan je starthoek leggen. Zo zet je de eerste stap op weg naar de kaas! Hierbij moet de lijn op de steen direct aan de starthoek beginnen – of de lijn nu recht of gebogen is. Wanneer je weer aan de beurt bent, leg je de volgende wegsteen altijd zo, dat de uiteinden van de lijnen tegen elkaar liggen.
- Heb je een kattensteen getrokken, dan moet je hem in de weg leggen van de volgende speler die aan de beurt is. Je kunt de kat bijvoorbeeld direct tegen zijn starthoek leggen, zodat hij nog slechts één 'uitgang' heeft. Of je kunt de kat ook elders op zijn gedeelte van het speelbord leggen. Nu is de volgende speler aan de beurt, om zijn weg naar de kaas te beginnen. En zo gaat het om beurten verder, altijd met de wijzers van de klok mee. Let op! Bij vier spelers moet je erop letten dat je weg niet te dicht bij die van de anderen komt! Anders moet je later voortdurend 'achteruitlopen', omdat andere muizen je de weg versperren.

De regels voor wegstenen

- Een wegsteen die je kunt aanleggen, moet je ook leggen – ook als hij in de verkeerde richting loopt!
- Soms zul je een wegsteen trekken die je niet kunt aanleggen, omdat het pad van een andere speler in de weg ligt, of omdat hij je muis direct naar de rand van het speelbord zou leiden. Gooi je steen in dit geval gewoon weer in het zakje.
De volgende speler is dan aan de beurt.
- Een wegsteen mag je niet gebruiken, als de weg daardoor direct tegen een kattensteen zou eindigen. Ook hier geldt: terug in het zakje en een beurt overslaan!

Katten zijn de vijanden van muizen. Ze proberen de muizen de weg naar de kaas te versperren. Als je een kattensteen trekt, hoef je je niet te ergeren omdat je niet vooruitkomt, want met de kat kun je andere muizen ophouden!

De regels voor kattenstenen

- Heb je een kattensteen getrokken, dan moet je hem in de weg leggen van de volgende speler die aan de beurt is – maar niet direct aan het einde van zijn weg. Er is slechts één uitzondering, namelijk in het 'geurgebied' ...

Het geurgebied

Rond de kaas zie je 8 gele velden. Deze vormen het geurgebied. Hier mag je altijd een kattensteen neerleggen, ook direct aan het einde van de weg van een andere speler.

Een beurt overslaan

Tijdens het spel mag je er altijd voor kiezen een beurt over te slaan en geen steen uit het zakje te nemen. Waar is dit goed voor? Heel eenvoudig: als je een beurt overslaat, mag je een kattensteen of de laatste steen van je pad wegnemen en weer in het zakje steken. Soms is het namelijk beter even 'achteruit' te gaan dan op een passende wegsteen te wachten.

Je mag zo veel beurten achter elkaar overslaan als je wil.

De finale

Als je als eerste een weg tot aan de kaas hebt gelegd, mag jij de kaas pakken en je muizensteen op het kaasveld leggen. Hiermee ben jij de winnaar van de muizenrace!

Dus: Op uw plaatsen! Eén, twee, drie, af! Wij wensen jullie veel plezier!

Spelvariant

De kaas ruikt heerlijk. Je bent al tot in het geurgebied geraakt. Nog slechts enkele stappen en de kaas is van jou. Maar dan verspert een andere speler je plots de weg met een kattensteen, zomaar voor je neus! Direct voor de kaas!

Zo'n plotse noodlottige wending kunnen sommige jonge muizen moeilijk aan. Dan is het zinvol om de speciale regels voor het geurgebied op te heffen, en het spel voort te zetten met de regel dat de kattensteen niet direct aan het einde van het pad van een medespeler mag worden gelegd.

Den lækre ost ligger i midten af bordet – sikre en lækkerbisknen. Musenes tænder løber i vand, men pas på. Vejen hen til osten er ikke uden fare, idet der kan lure sultne katte i svingene.

Et spil for 2 til 4 spillere.

Spillet består af 169 brikker, en bomuldspose og et spillebræt.

Spillet

Formålet med spillet er at finde vej til osten hurtigere end alle andre. Hvis din mus når osten først, har du vundet. Det ville være en leg, hvis det da ikke var for kattene og de andre sultne mus.

Forberedelse

Hver spiller vælger en musebrik og placerer den i starthjørnet med samme farve. Den gule ost placeres præcist i midten af spillebrættet. Alle de andre brikker puttes i posen.

Regler

Den yngste spiller starter med at trække en brik op af posen – uden at kigge! Der er tre forskellige brikker: vejbrikker med en lige linie, vejbrikker med en kurvet linie og brikker med kattens ansigt.

- Hvis du har trukket en vejbrik, må du placere den på feltet ved siden af dit starthjørne. Dette er det første skridt mod osten. Brikens linie skal starte direkte i starthjørnet – lige meget om det er en lige eller kurvet linie. Når det bliver din tur igen, skal du lægge den næste vejbrik således at linierne mødes.
- Hvis du har trukket en brik med en kat, skal den placeres på den næste spillers vej. Du kan, for eksempel, placere katten ved siden af starthjørnet, så der kun er et "exit". Eller du kan placere den hvor som helst på han eller hendes side af brættet. Derefter er det den næste spiller mod venstre til at jage osten og således fortsættes det på skift.

Vigtigt! Hvis I er 4 spillere, skal I sørge for at jeres veje ikke kommer for tæt på hinanden. Hvis ikke, ender det med at I skal gå baglæns hele tiden, fordi de andre mus blokerer vejen.

Regler for vejbrikkerne

- Hvis du kan lægge en vejbrik, skal du gøre det, også selvom det er i den forkerte retning.
- Du kan komme ud for at trække en vejbrik som du ikke kan lægge fordi en anden spiller står i vejen eller fordi du vil blive ført direkte ud i kanten. I dette tilfælde skal du lægge brikken tilbage i posen og lade turen gå videre til næste spiller.
- Du kan heller ikke lægge din vejbrik, hvis vejen da fører direkte ind i en kat. Her gælder samme regel igen: brikken lægges tilbage i posen og turen går videre til næste spiller.

Kattene er musenes fjende. De står i vejen og forsøger at blokere vejen til osten. Du skal ikke blive ked af det, hvis du trækker en kat. Den kan du nemlig bruge til at stoppe de andre mus med.

Regler for kattebrikker

- Hvis du trækker en kattebrik, skal du placere den på den næste spillers vej – men ikke direkte i enden af vejen. Der er kun en undtagelse – nemlig i duftområdet.

Duftområdet

Rundt om osten, er der 8 gule firkanter. Dette er duftområdet.

Her kan du til enhver tid placere en kattebrik – også selvom den så ligger direkte i enden af en anden spillers vej.

Springe en tur over

Du kan altid vælge at springe en tur over og vælge ikke at tage en brik op af posen. Men hvorfor skulle du det? Det er såmænd ganske enkelt. Hvis du springer en tur over, må du putte din sidste trukne brik tilbage i posen. Det kan sommetider være en fordel at gå baglæns og vente på den rigtige brik.

Du kan springe en tur over lige så tit, du har lyst.

Finalen

Hvis du er den første spiller, som kommer hen til osten, må du tage den og sætte sin mus i stedet. Du har nu vundet muse ræset.

Så: Klar – Parat – Start!

Variant

Osten dufter allerede rigtig dejligt. Du har næsten nået duftområdet og er kun få skridt fra osten. Pludselig blokerer en af de andre spillere din vej med en kattebrik – lige foran osten! Dette gør det svært for andre mus at klare. Derfor kan det være en idé at lave en regel som siger at man ikke må placere en kattebrik direkte i enden af en anden spillers vej.

God Fornøjelse

① Corsa del topolino

Il formaggio è al centro del tavolo, una vera delizia! Al topolino viene l'acquilina in bocca ma attenzione! Il sentiero che porta al formaggio non è dei più facili perché pericolosi gatti sono in agguato dappertutto...

Un gioco per 2-4 giocatori

La corsa del topolino è composta da 169 pezzi, un sacchettino di cotone e un tabellone.

Scopo del gioco

Lo scopo è di trovare il sentiero che porta al formaggio il più velocemente possibile. Se il tuo topolino sarà il primo a raggiungere il pezzo di formaggio hai vinto la partita. Sarebbe molto più semplice se non ci fossero i gatti e gli altri topi affamati!

Preparazione

Ogni giocatore prende una tessera topo e la mette all'angolo di partenza dello stesso colore del topolino. Il pezzo giallo del formaggio è esattamente al centro del tabellone. Tutte le altre tessere vanno inserite nel sacchettino di cotone.

Regole

Il giocatore più giovane inizia il gioco pescando una tessera dal sacchetto ma senza guardare! Nel sacchetto ci sono tre tipi di tessere: sentiero dritto, curva e gatto.

- se hai pescato una tessera con il sentiero puoi posizionarla sulla casella quadrata vicino al tuo angolo di partenza. Questo è il primo passo verso il formaggio! Il percorso deve iniziare all'angolo di partenza, non importa se il percorso inizia dritto o con una curva. Al prossimo turno metterai la casella in modo che le linee del percorso combacino.
- se hai pescato una tessera gatto devi metterla sul sentiero del prossimo giocatore; per esempio puoi mettere il gatto proprio vicino alla sua casella d'inizio in modo da bloccargli una via d'uscita, oppure puoi mettere il gatto in qualsiasi punto del suo percorso.
Si procede a turno in senso orario

Importante! Se state giocando in Quattro dovete fare attenzione che il vostro sentiero non sia troppo vicino a quello degli altri!

Altrimenti finirete per dover tornare indietro perché altri topi ti bloccano il passaggio.

Regole per le tessere sentiero

- Se peschi una tessera sentiero devi metterla sul tabellone anche se ti porterà nella direzione sbagliata.
- Potrebbe capitare che sia impossibile riuscire a posizionare la tessera perché incontrerai la traccia di un altro giocatore oppure finiresti dritto fuori dal tabellone. In questo caso rimetti la tessera nel sacchetto e passa il turno al prossimo giocatore.
- Stessa cosa se la tessera sentiero finisce direttamente su una tessera gatto; rimetti la tessera nel sacchetto e passa il turno al giocatore successivo.

I gatti sono nemici per i topi; cercano di ostacolare loro il sentiero verso il formaggio. Se peschi una carta gatto non prendertela, puoi sempre usarla per tenere a bada gli altri topi

Regole per tessere gatto

- Se hai pescato una tessera gatto devi metterla sul percorso del giocatore che giocherà dopo di te – non direttamente alla fine del suo sentiero ad eccezione della zona che circonda il formaggio.

L'area che circonda il formaggio

Nelle 8 tessere gialle che circondano il formaggio è possibile posizionare una tessera gatto anche se coincide con la fine del percorso di un giocatore.

Saltare un turno

In qualsiasi momento del gioco puoi saltare un turno e non prendere alcuna tessera dal sacchettino; ma perché dovresti farlo? È abbastanza semplice: se salti un turno puoi rimettere nel sacchetto l'ultima tessera aggiunta al tuo percorso oppure una tessera gatto. A volte è meglio tornare indietro piuttosto che dover aspettare il pezzo di percorso giusto.

Puoi saltare un turno tutte le volte che vuoi.

Fine del gioco

Il miglior giocatore che completerà il percorso raggiungendo così le tessere gialle sarà il vincitore.

Quindi forza! Si comincia!

Buon divertimento!

Variante del gioco

Il formaggio ha già un profumo invitante. Hai quasi raggiunto l'area gialla – ancora pochi passi e il formaggio sarà tuo. Improvvisamente uno degli altri giocatori ti blocca la strada con una tessera gatto, proprio davanti al formaggio!

Sarà dura per i giocatori più inesperti! Conviene quindi fare uno strappo alla regola della zona che circonda il formaggio e continuare il gioco seguendo la regola che la carta gatto non va messa direttamente alla fine del sentiero di un altro giocatore.

P Corrida de ratos

O queijo está tentador no meio da mesa – um verdadeiro petisco! Os ratinhos já têm água na boca, mas cuidado! O caminho até ao queijo é difícil, porque por todos lados gatos perigosos podem atacar...

Um jogo para 2 ou 4 jogadores.

Ao jogo „Corrida de ratos“ pertencem 169 pedras de jogo, uma bolsa de tecido e o tabuleiro do jogo.

O objectivo do jogo

A tarefa consiste em encontrar um caminho até ao queijo mais rápido do que todos os outros. Se o teu rato chegar em primeiro lugar ao saboroso pedaço de queijo, vences o jogo. Parece fácil se não fossem os gatos e os outros ratos esfomeados!

A preparação do jogo

Cada jogador pega numa pedra-rato e coloca-a no canto de partida com a mesma cor. O pedaço de queijo amarelo é colocado no centro da área do jogo. Todas as outras pedras de jogo ficam na bolsa de tecido.

As regras

Se tu fores o jogador mais novo, podes começar a jogar. Para isso tiras uma pedra da bolsa – mas sem olhar! Existem três tipos diferentes de pedras na bolsa: a pedra-caminho com uma linha recta, a pedra-caminho com uma curva e pedras com o desenho de um gato.

- Se tirares uma pedra-caminho, podes colocá-la no teu canto de partida. Assim dás o primeiro passo a caminho do queijo! A linha na pedra tem de começar directamente no canto de partida – não importa se a linha é recta ou curva. Quando voltar ser a tua vez, colocas a próxima pedra-caminho assim, de forma que as extremidades das linhas fiquem unidas umas às outras.
- Se tirares uma pedra-gato, tens de a colocar no caminho do jogador que vai jogar a seguir. Podes, por exemplo, colocar o gato directamente no canto de partida dele, para que agora ele só tenha uma „saída“. Ou colocas o gato em qualquer local do lado do jogo dele. Segue-se o próximo jogador no sentido dos ponteiros de relógio, que começa o seu caminho em direcção ao queijo e assim se continua alternadamente.

Atenção! Com quatro jogadores, certifica-te de que não chegas perto dos outros com o teu caminho! Senão mais tarde terás de andar „para trás“, porque os outros ratos te bloqueiam o caminho.

As regras para pedras-caminho

- Uma pedra-caminho que podes colocar, também terás de mesmo que esta vá na direcção errada.
- Por vezes vais tirar uma pedra-caminho que não podes colocar, porque o rasto de um outro jogador interfere com o teu caminho ou vai directamente para a margem do tabuleiro de jogo. Nesse caso, volta a colocar a pedra na bolsa e deixa jogar o jogador seguinte.
- Não podes utilizar uma pedra-caminho se o caminho fosse terminar directamente numa pedra-gato. Aqui também é válido: voltar a por a pedra na bolsa e dar a vez ao jogador seguinte!

Os gatos são os inimigos dos ratos. Interferem no seu caminho e tentam bloquear o caminho até ao queijo. Se tirares uma pedra-gato, não te irrites por não avançar: com esta podes parar os outros ratos!

As regras para as pedras-gato

- Se tirares uma pedra-gato, tens de a colocar no caminho do jogador, que jogar a seguir – mas não directamente no fim do caminho dele. Existe apenas uma excepção, na „Área de cheiro“ ...

A área de cheiro

Em volta do queijo vêm 8 quadrados amarelos. Esta é a área de cheiro. Aqui podes a todo o momento colocar uma pedra-gato, mesmo quando essa ficar directamente no fim do caminho de um jogador.

Passar a vez

Durante o jogo podes a qualquer momento passar a tua vez e não tirar nenhuma pedra da bolsa. E para quê? Simples: quando passas a vez de jogar, podes voltar a colocar a bolsa uma pedra-gato ou a última pedra do teu caminho. Por vezes é melhor andar „para trás“ do que esperar por uma pedra-caminho adequada.

Podes passar a vez sucessivamente quantas vezes quiseres.

O final

Quando fores o primeiro a criar um caminho até ao queijo, podes apanhar o queijo e pousar a tua pedra-rato na área onde estava o queijo. Com isso vences a corrida de ratos!

Então: Aos seus lugares ... prontos ... partida! Desejamos-vos que se divirtam muito!

Variante do jogo

O queijo já cheira de forma muito tentadora. Chegaste à área do cheiro: apenas mais alguns passos e o queijo é teu. Ai, de repente um jogador bloqueia-te com uma pedra-gato mesmo em frente ao teu nariz! Mesmo antes do queijo!

Alguns ratos mais jovens podem não lidar bem com este azar repentino. Neste caso, faz sentido eliminar a regra da área de cheiro e continuar o jogo de acordo com a regra que a pedra-gato não pode ser colocada directamente no fim do caminho de um jogador.

RUS МЫШИНЫЕ БЕГА

На середине стола заманчиво лежит кусочек сыра – настоящее лакомство! У мыши изо рта бегут слюнки, но осторожно! Путь к сыру нелегок, ведь повсюду его подстерегают кошки... Это игра для 2 - 4 человек. В комплект игры „Мышиные бега“ входят 169 игровых костяшек, холщовый мешочек и игровая доска.

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы быстрее других найти путь к сыру. Если твоя мышь дойдет до вкусного сыра первой, ты станешь победителем. Это было бы легко, если бы не было кошек и других голодных мышей!

Подготовка к игре

Каждый игрок берет фишку-мышь и выкладывает в угол доски соответствующего цвета. Желтый кусок сыра кладут точно в середину игрового поля. Все другие костяшки ссыпают в холщовый мешочек.

Правила

Если ты самый юный игрок, мы можешь начать игру первым. Для этого вынь одну костяшку из мешочка – только не подглядывать! В мешочке лежат костяшки трех разных видов: Костяшки с прямой тропинкой, костяшки с поворотом тропинки и костяшки с кошкой.

- Если ты вытянул костяшку с тропинкой, ее можно положить рядом с исходным углом. Таким образом, ты сделаешь первый шаг на пути к сыру! При этом линия должна начинаться от самого угла – неважно, прямая это тропинка или поворот. Когда очередь снова дойдет до тебя, выкладывай следующие костяшки тропинки так, чтобы соединить концы линий.
- Если ты вынул костяшку с кошкой, ты должен положить ее на пути следующего за тобой игрока. Например, ты можешь положить ему кошку прямо у его исходного угла, и у него останется только один „выход“. Либо ты можешь положить ему кошку в другом месте на его стороне игрового поля. Очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке, который тоже начинает свой путь к сыру, и так далее.

Внимание! При игре вчетвером старайся по возможности не приближаться своей тропинкой к чужим! Иначе в дальнейшем тебе придется постоянно возвращаться назад, так как другие мыши перекроют тебе дорогу.

Правила для костяшек с тропинкой

- Костяшку с тропинкой, вынутую из мешочка, ты обязан выложить, даже если она уводит тебя в другую сторону.
- Иногда ты будешь вынимать костяшку, правильно положить которую невозможно, так как ее блокирует тропинка другого игрока, или она выведет тропинку на самый край игрового поля. В этом случае нужно вернуть костяшку в мешочек и передать ход следующему игроку.
- Кроме того, нельзя выставлять костяшку с тропинкой, если она приведет прямо к кошке. В этом случае: Вернуть костяшку обратно в мешочек и пропустить ход!

Кошки - враги мышей. Они преграждают путь мышам и стараются не пустить их вперед. Если ты достал костяшку с кошкой, ничего страшного в том, что ты не продвнешься вперед, ведь с ее помощью ты можешь задержать других мышей!

Правила для костяшек с кошкой

- Если ты вынул костяшку с кошкой, ты должен выложить его на пути следующего за тобой игрока – однако не сразу на конце его тропинки. Существует лишь одно исключение, которое действует в „ближней зоне“ ...

Ближняя зона

Вокруг сыра находятся 8 желтых полей. Они называются ближней зоной. Здесь можно в любой момент выставить костяшку с кошкой – даже в том случае, если она окажется прямо на конце тропинки другого игрока.

Пропуск хода

Во время игры можно в любое время пропускать ход и не выкладывать костяшку из мешочка. Для чего это нужно? Очень просто: Если ты пропускаешь ход, ты можешь убрать обратно в мешочек одну костяшку с кошкой или последнюю костяшку тропинки. Иногда лучше „вернуться назад“, чем ждать подходящей костяшки с тропинкой. Пропускать ход можно столько раз, сколько пожелаешь.

Окончание игры

Если ты первым довел свою тропинку до сыра, ты можешь забрать сыр и поставить свою фишку-мышь на поле сыра. Это значит, что ты выиграл мышиные бега!

Итак: На старт ... Внимание ... Марш!

Желаем вам хорошо провести время!

Вариант игры

Сыр пахнет уже очень заманчиво. Ты достиг ближней зоны – осталось лишь несколько шагов, и сыр - твой. Но вдруг твой соперник ставит костяшку с кошкой прямо перед твоим носом! В шаге от сыра!

Молодая мышь вряд ли справится с этим неожиданным ударом судьбы. Поэтому разумно отменить правило ближней зоны и продолжать игру с тем правилом, что костяшку с кошкой запрещено ставить на самом конце тропинки игрока.

