

Fang mich!



Das lustige Partyspiel für 2-6 Spieler ab 4 Jahren.

Inhalt 5 Mäuse aus Holz
1 Kunststoffbecher
1 Farbwürfel aus Holz
1 Spielanleitung

Spielbeginn

Jeder wählt eine Maus aus, ein Spieler hingegen nimmt den Becher und den Würfel. Die Mäuse werden so nahe aneinandergestellt, dass sich ihre Nasen beinahe berühren. Das Schwanzende wird fest in der Hand gehalten. Der Fänger hält in der einen Hand den Becher, mit der anderen Hand würfelt er. Liegt der Würfel still, stülpt er blitzschnell den Becher über die Mäusegruppe. Dabei muss er die Maus fangen, deren Farbe mit der gewürfelten Farbe übereinstimmt.

Beispiel:

Der Würfel bleibt mit der roten Seite nach oben stehen. Blitzschnell versucht die rote Maus dem niedersausenden Becher zu entweichen, während alle anderen Mäuse «mäuschenstill» sitzenbleiben.

- Wird die rote Maus gefangen, erhält deren Besitzer einen Minuspunkt. Ausserdem muss er mit dem Fänger tauschen und selbst Becher und Würfel übernehmen.
- Kann die rote Maus entweichen, erhält der Fänger einen Minuspunkt. Er muss Becher und Würfel ein weiteres Mal behalten.
- Bleiben die andersfarbigen Mäuse (die gelbe, blaue usw.) nicht ruhig sitzen, sondern werden vor lauter Aufregung zurückgezogen, müssen sich deren Besitzer ebenfalls je einen Minuspunkt aufschreiben.

- Hat ein Fänger bei drei Würfen Pech gehabt und die betreffenden Mäuse nicht erwischt, so darf er Becher und Würfel gegen die Maus eines anderen Spielers tauschen. Er muss sich dafür aber einen zusätzlichen Minuspunkt aufschreiben.

Wer gewinnt?

Zu Beginn wird eine bestimmte Spieldauer ausgemacht: zwanzig Minuten zum Beispiel. Nach deren Ablauf wird der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten zum Sieger erklärt.

Achtung!

Der Fänger darf den Becher nur über die ganze Mäusegruppe schlagen, nicht aber seitlich entweichenden Mäusen nacheilen! Fällt der Würfel mit der schwarzen Seite nach oben, bleiben alle Mäuschen ruhig sitzen. Auch der Fänger darf nicht zuschlagen. Wer sich trotzdem bewegt, erhält einen Strafpunkt. (Dies gilt auch, wenn nicht alle Mäuse im Spiel stehen und die Farbe einer der fehlenden Mäuse gewürfelt wird.)

Anstelle von Strafpunkten können auch Pfänder oder Einsätze vereinbart werden:

Jeder erhält zu Beginn des Spieles zehn Spielmarken. Für jede gefangene Maus erhält der Fänger eine Spielmarke; für jeden missglückten Fang muss er dem Besitzer der entkommenen Maus eine Spielmarke bezahlen. Wer seine Maus zurückzieht, obwohl sie nicht der gewürfelten Farbe entspricht, zahlt dem Fänger ebenfalls eine Spielmarke.

Attrape-moi!



Jeu divertissant pour 2 à 6 joueurs de 4 ans.

Contenu 5 souris en bois
1 gobelet en plastique
1 dé de couleur en bois
1 règle du jeu

Début du jeu

Chaque joueur choisit une souris, sauf un joueur – le chat – qui se charge du gobelet et du dé. Les souris sont placées au milieu de la table de sorte que leurs museaux se touchent presque – les joueurs les tiennent fermement par leur queue. Le chat, plus précisément le joueur qui a ce rôle, tient d'une main le gobelet et de l'autre il lance le dé. Aussitôt qu'il a lancé le dé, il retourne le gobelet sur le groupe de souris, cherchant ainsi à attraper la souris de la même couleur que celle indiquée par le dé.

Exemple:

Le dé indique la couleur rouge. Rapide comme l'éclair, la souris rouge essaye alors d'échapper au gobelet qui s'abat rapidement sur elle. Les autres souris restent immobiles.

- Au cas où la souris rouge se fait prendre, son propriétaire est pénalisé de 1 point. De plus, il doit céder sa place et prendre le gobelet et le dé, assumant ainsi à son tour le rôle du chat.
- Si la souris rouge ne se fait pas attraper, le chat est pénalisé de 1 point. Il garde le gobelet et le dé pour le tour suivant.
- Lorsque dans l'excitation du jeu, les autres joueurs retirent aussi leur souris (la jaune, la bleue, etc.) ils sont également pénalisés de 1 point.

- Il peut aussi arriver que le chat n'ait vraiment pas de chance et qu'il n'attrape aucune souris, même après trois tours. Dans ce cas, il peut échanger le gobelet et le dé contre la souris d'un autre joueur. Cependant, cet échange lui coûte un point de pénalité supplémentaire.

Qui est le gagnant?

Le joueurs définissent d'une durée pour la partie avant de commencer, vingt minutes par exemple. A l'expiration de cette durée, le joueur qui a le moins de points de pénalisation est le vainqueur.

Attention!

Le chat n'a le droit d'abattre le gobelet que sur le groupe de souris. Il ne peut donc dévier sur la gauche ou la droite pour s'emparer d'une souris qui tente de s'échapper. Lorsque le dé indique la face noire, aucune souris ne doit bouger – et le chat doit aussi rester immobile! Si une des souris ou le chat bougent, alors le joueur en question reçoit un point de pénalité. Cette règle est également valable pour le cas où pas toutes les souris sont en jeu, et que le dé indique la couleur de ces souris.

Au lieu de points de pénalisation, les joueurs peuvent aussi se mettre d'accord sur des gages ou des mises.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 10 jetons. Le chat est récompensé de 1 jeton pour toute souris attrapée. En revanche, il doit donner un jeton au joueur dont la souris réussit à s'enfuir. Par ailleurs, le chat reçoit 1 jeton du joueur qui retire sa souris même si sa couleur n'est pas indiquée sur le dé.

Acchiappami!



Il divertente gioco di società per 2-6 giocatori da 4 anni.

Contenuto 5 topolini di legno
1 bicchiere in plastica
1 dado colorato di legno
1 regole del gioco

Inizio del gioco

Un solo giocatore prende il bicchiere e il dado. Tutti gli altri scelgono un topolino a testa. Appoggiate i topolini al centro del tavolo, vicini l'uno all'altro, in modo che i loro baffi quasi si tocchino. Ogni giocatore deve tenere saldamente con una mano l'estremità della coda del proprio topolino. Il cacciatore tiene il bicchiere in una mano e con l'altra lancia il dado. Appena il dado si ferma, il cacciatore abbassa rapidamente il bicchiere sul gruppo dei topolini e tenta di acchiappare quello del colore corrispondente al colore ottenuto con il lancio del dado.

Esempio:

Il dado si ferma con il lato rosso verso l'alto. Il topolino rosso cerca di sfuggire al bicchiere che piomba velocemente su lui, mentre gli altri topolini se ne stanno tranquillamente a guardare.

- Se il topolino rosso viene acchiappato, il possessore riceve un punto-penalità; inoltre deve prendere il posto del cacciatore e farsi consegnare il bicchiere e il dado.
- Se il topolino rosso riesce a scappare, il cacciatore riceve un punto-penalità e deve conservare per un'altra volta il bicchiere e lanciare il dado.
- Se i topolini degli altri colori (giallo, blu, ecc.) non restano immobili e nell'eccitazione del momento vengono tirati per la coda, ai loro possessori viene assegnato un punto-penalità.

- Se un cacciatore non riesce ad acchiappare i topolini giusti per 3 volte consecutive, può scambiare il bicchiere e il dado con il topolino di un altro giocatore. In questo caso riceve un punto-penalità supplementare.

Chi vince?

All'inizio stabilite la durata della partita, per esempio 20 minuti. Quando il tempo prestabilito è trascorso, la partita è terminata. Vince il giocatore che ha meno punti-penalità.

Attenzione!

Il cacciatore deve piombare con il bicchiere su tutto il gruppo dei topolini, quindi non può correre dietro ai topolini che si spostano lateralmente per fuggire! Se il dado si ferma con il lato nero verso l'alto, tutti i topolini devono restare tranquilli al loro posto. Neanche il cacciatore può mettersi in azione. Chi si muove riceve un punto-penalità. (Questa regola vale anche quando il colore uscito con il lancio del dado non corrisponde a nessun topolino in gioco.)

Invece dei punti di penalità, si può convenire di giocare con pegni o poste:

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve dieci gettoni. Per ogni topolino preso il cacciatore riceve un gettone e per ogni topolino mancato deve pagare un gettone al possessore del topolino fuggito. Anche chi fugge quando il colore uscito con il lancio del dado non corrisponde a quello del suo topolino deve pagare un gettone al cacciatore.

Catch me!



The merry party game for 2-6 players from 4 years upwards.

Contents 5 mice made of wood
1 plastic cup
1 color die made of wood
1 game instructions

How to play

All players except one choose a mouse. The one player is the catcher and takes the cup and the die. The mice are placed with their noses almost touching. Each player holds the tail-end tightly in his hand. The catcher holds the cup in one hand, with the other hand he throws the die. As soon as the die is cast, he slams the cup down over the mice, trying to catch the mouse whose colour matches the one on the die.

Example:

The die is cast with its red side on top. In a flash, the red mouse tries to escape the cup swooping down, whereas all other mice remain «as still as a mouse».

- If the red mouse is caught, its owner is given one minus point. Then the player with the red mouse will have to switch places with the catcher and take cup and die.
- If the red mouse escapes, the catcher receives one minus point. He has to keep the cup and die for the next round.
- If the mice of another colour (yellow, blue, etc.) do not stay put and are pulled back in the excitement, their owners will also receive one minus point.
- If a catcher has been unlucky with three throws and failed to catch the corresponding mice, he may exchange the cup and die for the mouse of another player. The catcher will receive one additional minus point for switching.

Who wins?

Before playing, a certain duration is agreed upon for the game – for instance, 20 minutes. When the time is up, the player with the fewest minus points is declared the winner.

Attention!

The catcher may only slam the cup over the entire group of mice; he may not pursue the mice escaping sideways! If the die falls with the black side on top, all mice remain in place. In this case the catcher may also not slam down his cup. Whoever moves in spite of this, will receive one minus point. (This also applies if not all the mice are in the game and the colour of one of the missing mice comes up.)

Instead of penalties, forfeits or pledges may be agreed upon:

Each player receives ten chips at the beginning of the game. For each mouse caught, the catcher receives one chip: for each failed attempt, the catcher will pay one chip to the owner of the mouse that escaped. The player who pulls back his mouse when his colour is not cast shall also pay one chip to the catcher.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile, Erstickungsgefahr.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, Petits éléments, Danger d'étouffement.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti, Rischio di soffocamento.

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts, Choking hazard.



Der Schweizer Spieleverlag
L'éditeur suisse de jeux
L'editore svizzero di giochi



©2020 Carlit + Ravensburger AG, Würenlos