

ATTENTION AU MATOU !

SCHMID 70530.8

Le matou est malin. Entre le garde-manger et le nid à souris, il pose 13 pièges : de grosses boîtes de conserves. Si une souris s'y pose, c'en est fini pour elle, elle n'arrivera jamais à la maison.

Le matou n'est pourtant pas tout-à-fait intelligent : un piège ne sert qu'une fois et si une souris l'occupe, elle est solidaire de ses soeurs et fait le gros dos pour que les autres ne tombent pas dedans...

Matériel

plan de jeu, 16 pions *souris* en 4 couleurs différentes, dé.

Préparation

Avant la première partie, détachez les ronds qui bouchent encore les pièges. Vous obtenez ainsi un plan de jeu avec 13 trous. Le plan est placé au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit 4 souris d'une même couleur. Chacun entasse ses quatre pions sur sa case de départ, dans le garde-manger.

Déroulement

Désignez le premier à jouer. Par exemple, le plus grand amateur de fromages... On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour, lance le dé et avance une de ses souris du nombre correspondant. Il choisit quel pion il veut avancer. Un joueur n'est pas obligé d'introduire tous ses pions en même temps sur le chemin. La première case du parcours est marquée d'une flèche. S'il obtient *Trèfle*, il déplace un de ses pions, selon son choix, de 1 à 5 cases.

Une souris peut passer sans danger au-dessus d'un piège mais si son trajet finit dans un piège, cette souris est perdue et remplit le piège. Désormais, toutes les autres peuvent s'arrêter sans danger sur son dos. Si toutes tes souris sont tombées dans des pièges, tu es éliminé de la partie.

Si une souris finit son trajet sur une case jaune, elle s'y arrête sans danger.

Si une souris finit son trajet sur une case occupée, elle s'installe sur le ou les pions qui s'y trouvent. *Une souris bloque toutes celles qui stationnent sous son pion.* De véritables tours se forment ainsi où les souris se bloquent les unes les autres.

Seule la souris qui se trouve tout au-dessus, peut repartir quand son propriétaire le veut. On comprendra vite que c'est une façon efficace de bloquer les souris adverses pour obliger certaines autres à se déplacer... et à tomber dans des pièges.

Si toutes tes souris sont coincées, tu passes ton tour. Si tu peux déplacer au moins une de tes souris, tu dois jouer... même si cette souris tombe ainsi dans un piège.

Pour arriver à la souricière, il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre juste.

FIN DE JEU

Gagne celui qui est parvenu à rentrer le plus de souris dans le trou à souris. En cas d'égalité, le plus rapide (à nombre de tours égaux), l'emporte.

Des trucs :

Veille à séparer le plus possible tes souris l'une de l'autre.

Coince celles des autres.

Ne râle pas si ta souris est coincée : en quelque sorte, elle est pour le moment protégée du danger des pièges.

Au plus tard tu engages ta souris sur le chemin, au plus les pièges sont déjà remplis...

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles tél 19.32.2537.83.92

rue Longue 15 - 1950 Kraainem tél 02/731.68.11



"Oje, der blöde Kater Kasimir! Schnell, Leute, schnappt euch noch ein Stück Käse, und dann nichts wie zurück ins Mauseloch! Und laßt euch bloß nicht erwischen, denn sonst war alles für die Katz!"

Doch der Weg von der Speisekammer zum Mauseloch ist lang. Und gespickt mit Fallen - leeren Katzenfutter-Dosen -, die der gar nicht blöde Kater

Kasimir überall aufgestellt hat.

Und da jeder versucht, die Mäuse der Mitspieler in die Fallen hineinplumpsen zu lassen, wird gerangelt und blockiert, was das Zeug hält.

Bis zum Schluß bleibt die Spannung groß: Wer bringt die meisten Mäuse in Sicherheit - und für wen war alles für die Katz?

SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielplan
- 16 Mäuse in 4 Farben
- 1 "Käsewürfel"

SPIELVORBEREITUNG

- **Vor dem allerersten Spiel** müßt ihr zunächst einmal die Katzenfutter-Dosen "öffnen", also die ausgestanzten Plättchen aus dem Spielplan herausdrücken.
- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- **Jeder von euch erhält** die 4 Mäuse einer Farbe und stellt sie - aufeinander - auf das gleichfarbige Startfeld in der Speisekammer.

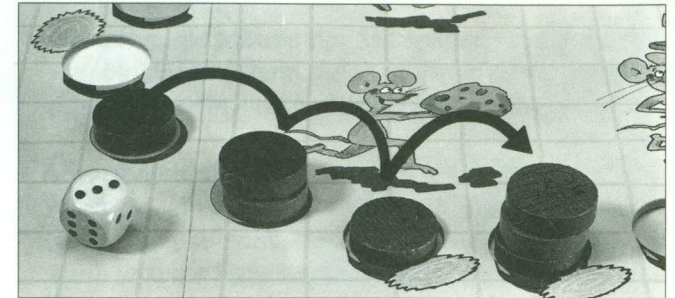
SPIELVERLAUF

- **Wer mag Käse am liebsten?** Der darf anfangen. Anschließend geht es reihum so weiter wie die Uhr läuft.
- **Wenn du an der Reihe bist**, würfelst du und bewegst eine deiner Mäuse entsprechend vorwärts.
Jedes gelbe Feld und jede Falle zählt einen Würfelpunkt. Das erste Feld ist das mit dem Pfeil am Ausgang der Speisekammer. Das Kleeblatt auf dem Würfel ist ein Joker und bedeutet, daß du in diesem Fall eins bis fünf Felder weit - ganz nach deiner Wahl - ziehen kannst.

1-5 Felder nach Wahl



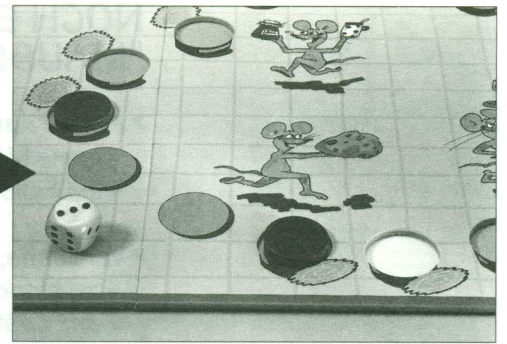
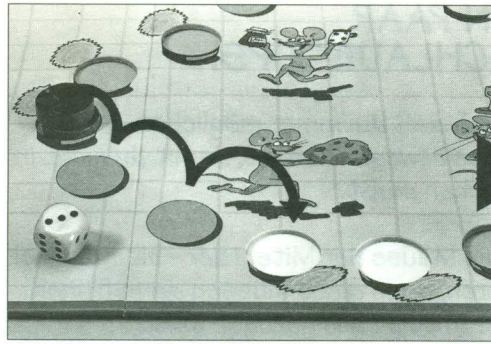
- **Ist das Feld besetzt**, auf dem deine Maus landet, setzt du sie einfach auf die andere darauf. Die nächste Maus, deren Zug dort endet, wird auch wieder obenauf gesetzt usw. So entstehen richtige "Mäusetürme" aus beliebig vielen Mäusen.



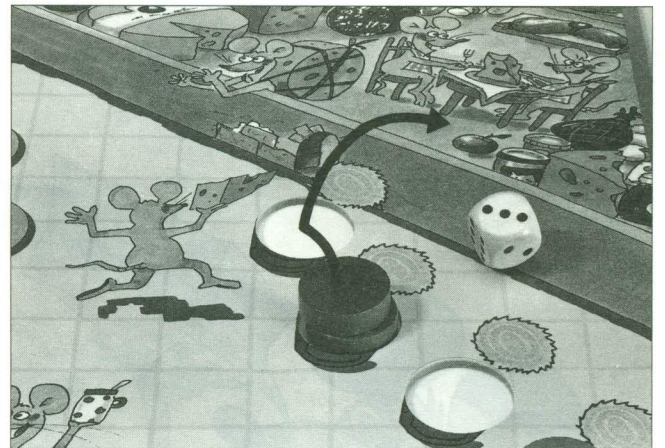
- **Nur die oberste Maus** eines solchen Turms darf von ihrem Besitzer weiterbewegt werden; alle Mäuse darunter sind blockiert und können so lange nicht gezogen werden, bis sie selbst zu oberst liegen.

Es kann passieren, daß alle deine Mäuse blockiert sind. In diesem Fall müßt du so lange aussetzen, bis wieder wenigstens eine Maus von dir "frei" wird und gezogen werden kann.

- **Du mußt ziehen!** Wenn wenigstens eine deiner Mäuse "frei" ist, müßt du sie bewegen - selbst wenn sie dadurch in eine Falle tappt.
- **Oje, eine Falle!** Über leere Dosen hinweg kannst du jederzeit und ohne Gefahr ziehen. Wenn du aber mit einer Maus genau darin landest, drehst du die Maus anschließend um, so daß man die Prägung nicht mehr sieht. Diese Maus ist für den Rest des Spieles gefangen und kann nicht mehr bewegt werden. Sind alle vier Mäuse von dir in Fallen gefangen, scheidest du ganz aus dem Spiel aus.



- **Eine besetzte Falle ist ungefährlich.** Wenn in einer Falle schon eine Maus gefangen ist, ist damit die Dose voll. Andere Mäuse, die auf diesem Feld landen, setzen sich einfach obenauf und ziehen später normal weiter. In einer Falle wird also immer nur eine Maus gefangen.
- **Hurra, das Mauseloch!** Wenn du eine Maus ins Mauseloch ziehst, ist sie in Sicherheit. Dazu brauchst du keine genaue Augenzahl, überzählige Punkte verfallen.



- **Es gewinnt,** wer schließlich - wenn keine Mäuse mehr unterwegs sind - die meisten Mäuse ins Mauseloch bringen konnte. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der als erster mit einer Maus im Mauseloch war.

NOCH EIN PAAR "MAUSSCHLAUE" TIPS:

- ▶ **Achte darauf**, daß du immer möglichst viele eigene Mäuse bewegen kannst, damit du nicht in eine Falle ziehen mußt.
- ▶ **Versuche**, die Mäuse der Mitspieler - bis auf eine! - zu blockieren, denn diese müssen dann früher oder später in eine Falle gezogen werden.
- ▶ **Ärgere dich nicht**, wenn alle deine Mäuse blockiert sind und du aussetzen mußt. Das ist gar nicht schlecht, denn eine blockierte Maus kann in keine Falle tappen - aber die Mäuse von den anderen Spielern, die ziehen müssen, sehr wohl!
- ▶ **Je später** du dich mit deinen Mäusen zum Mauseloch aufmachst, desto ungefährlicher ist die Strecke, denn dann sind schon einige Fallen besetzt, wenn du sie erreichst.

