

Nombre de joueurs : De 2 à 6.

Durée du jeu : Environ 20 minutes.

Type de jeu : Coopératif.

Contenu : Plateau avec maison 3D, labyrinthe, 1 dé rond, 1 souris et 1 grand-mère en bois, 1 fromage (en 10 parts), 2 assiettes, 30 cartes actions et les instructions du jeu.

But du jeu : Aider les souris à obtenir le fromage avant que la grand-mère arrive à la maison... Mais attention au chat !

Préparation du jeu : Monter le plateau comme indiqué sur la photo (Image A) en faisant coïncider les couleurs des murs avec celles du toit et la case du chat (du plateau) avec sa porte. Séparer les cartes d'actions par couleurs, mélanger chaque groupe et laissez-les face à la porte de leur couleur. Placer le chat sur la flèche de sortie et emboîter le pion grand-mère sur le côté de la boîte, sur la case la plus éloignée de sa porte (Image B). Laisser les deux assiettes à la portée de tous les joueurs et mettre toutes les parts de fromage sur l'assiette du chat, en formant un fromage entier.

Comment jouer : Le plus jeune commence et ensuite continuer dans le sens des aiguilles d'une montre. Il jette le dé dans le trou du toit de la maison. Le dé sort par l'une des 4 portes. Le nombre du dé indique de combien de cases le joueur avance le pion souris sur le plateau.

- Si tu tombes sur une case avec des fromages, prend une carte et réalise l'action : la couleur de la porte à travers laquelle est sorti le dé déterminera la couleur de la carte. Si tu la dépasses, prend le nombre de parts de fromage indiqué sur la case et place-les sur l'assiette des souris, sinon le tour passe au joueur suivant, c'est au tour du joueur suivant.

- Si tu tombes sur la case de la grand-mère fais-la avancer d'une position dans le sens de la porte et ne prends pas de carte (Image C).

- Si tu tombes sur la case de la flèche, relance le dé.

- Si le dé sort par la porte du chat, ou bien si tu tombes sur sa case, ne prends pas de carte et ne déplace pas la souris : Le chat est tout près ! Remets une part de fromage dans son assiette et le tour passe au joueur suivant.

Cartes actions :

- *Cartes rouges :* Dis rapidement, à haute voix, quelque chose de la couleur indiquée, les autres joueurs devront deviner la couleur.

- *Cartes vertes :* Dessine avec le doigt la forme indiquée dans le dos de l'autre joueur, qui devra deviner quelle est la forme.

- *Cartes bleues :* Imiter le son de l'animal indiqué, les autres joueurs devront le deviner.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes, mélanger la pioche pour recommence.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque la souris a obtenu toutes les parts de fromage (c'est les joueurs qui gagnent). Si la grand-mère atteint la porte avant d'avoir complété le fromage, la souris retourne à sa cachette et c'est la grand-mère qui gagne. Vous pouvez recommencer le jeu et essayer à nouveau !

Modalité de compétition : Composez des équipes et essayez d'obtenir le plus de parts de fromage que les autres. On joue uniquement avec l'assiette du chat, les équipes laisseront leurs parts de fromage face à elles. Les actions sont réalisées par les membres d'une même équipe. Le jeu se termine lorsque l'assiette du chat reste vide (c'est l'équipe qui a le plus de parts qui gagne) ou lorsque la grand-mère arrive à la porte (c'est la grand-mère qui gagne).

Spielerzahl: 2 - 6 **Spieldauer:** ca. 20 Minuten **Spielart:** kooperativ

Inhalt: Spielfeld mit Haus in 3D, 1 runder Würfel, 1 Maus und 1 Oma aus Holz, 1 Käse (10 Portionen), 2 Teller, 30 Aufgabenkarten und eine Spielanleitung.

Ziel des Spiels: Die Spieler sollen den Mäusen helfen, den ganzen Käse zu erbeuten, bevor die Oma nach Hause kommt. Aber: Hütet Euch vor der Katze!

Spielvorbereitung: Das Spielfeld aufbauen wie in Abbildung A zu sehen. Dabei sollen die Wände die gleiche Farbe haben wie das Dach, und das Katzenhaus (auf dem Spielfeld) soll die gleiche Farbe haben wie seine Tür. Die Aufgabenkarten werden nach Farben sortiert. Dann werden die Stapel separat gemischt und vor die jeweils gleichfarbige Tür gelegt. Die Maus auf das Startfeld stellen und die Oma auf den seitlichen Rand des Hauses stecken, und zwar auf das Feld, das am weitesten von ihrer Haustür entfernt ist (Abbildung B). Die Teller werden so platziert, dass sie von allen Spielern erreicht werden können. Die Käseportionen werden so auf dem Teller der Katze angeordnet, so dass ein ganzer Käse entsteht.

Spielablauf: Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen Spieler folgen nacheinander im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft den Würfel in das Loch im Dach des Hauses und achtet darauf, durch welche Tür der Würfel wieder so. Die Augen auf dem Würfel zeigen an, wie viele Felder die Maus vorrücken darf:

- Wenn Du auf ein Feld mit Käse kommst, nimmst du eine Aufgabenkarte und löst die Aufgabe. Nimm die Aufgabenkarte von dem Stapel, dessen Farbe mit der Tür übereinstimmt, durch die der Würfel herausgerollt ist. Wenn Du die Aufgabe gelöst hast, nimmst Du so viele Käseportionen, wie auf dem Feld angezeigt sind, und legst sie auf den Teller der Mäuse. Wenn es Dir nicht gelingt, die Aufgabe zu lösen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

- Wenn Du auf ein Feld der Oma kommst, schiebst Du die Oma ein Feld weiter in Richtung der Tür und ziehst keine Karte (Abbildung C).

- Wenn Du auf das Feld mit dem Pfeil kommst, wirfst du den Würfel noch einmal.

- Wenn der Würfel aus der Tür der Katze herauskommt oder wenn Du auf das Feld der Katze kommst, nimmst Du keine Karte und bewegst die Maus nicht, denn die Katze ist nah! Lege eine Käseportion zurück auf den Teller der Katze. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Augabenkarten:

- *Rote Karten:* Nenne schnell und laut einen Gegenstand, der die auf der Karte angegebene Farbe hat. Die übrigen Spieler müssen die Farbe erraten.

- *Grüne Karten:* Zeichne mit dem Finger die Form, die auf der Karte abgebildet ist, auf den Rücken eines Mitspielers. Er muss erraten, welche Form Du gezeichnet hast.

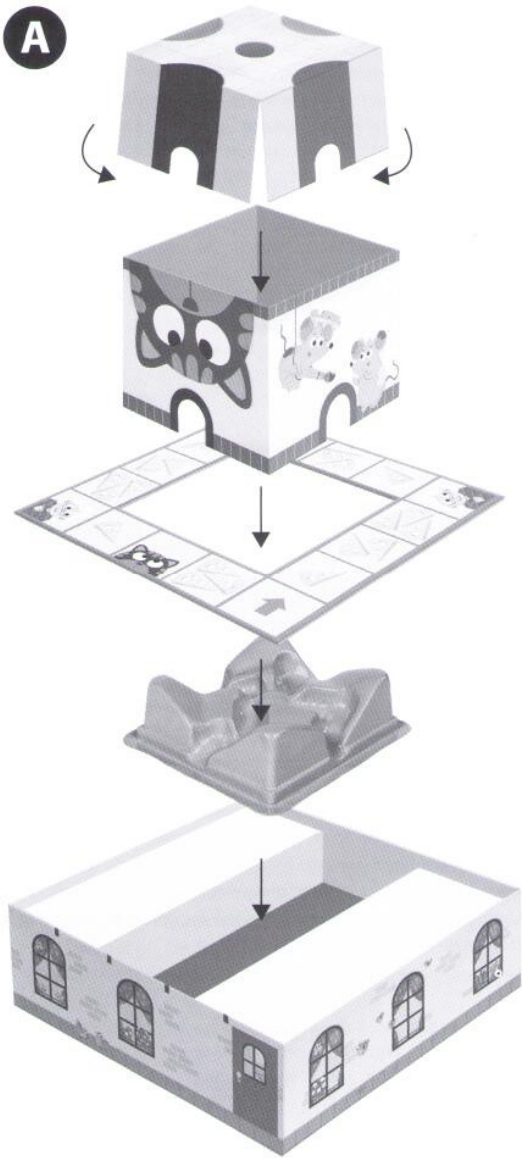
- *Blaue Karten:* Mach den Ruf des Tieres nach, das auf der Karte abgebildet ist. Die übrigen Spieler müssen erraten, welches Tier gemeint ist.

Wenn alle Karten eines Stapels verbraucht sind, werden sie neu gemischt und weiter verwendet.

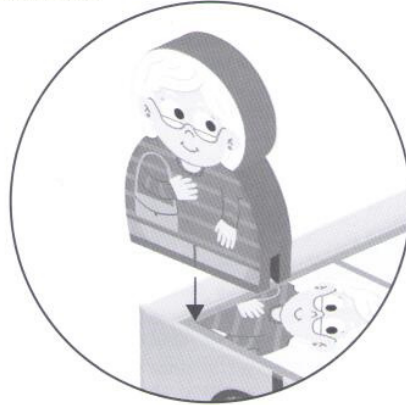
Spielende: Das Spiel endet, wenn die Maus alle Käseportionen gesammelt hat. Die Spieler haben gewonnen! Wenn die Oma die Tür erreicht, bevor der gesamte Käse auf dem Teller der Maus liegt, kehrt die Maus in ihr Mauseloch zurück, und die Oma hat gewonnen. Nun könnt Ihr eine neue Partie spielen und es noch einmal versuchen!

Teamvariante: Teilt Euch in Gruppen auf und versucht, mehr Käseportionen zu ergattern als die anderen Teams. Es wird nur mit dem Teller der Katze gespielt, und die Spieler legen die Käseportionen vor sich auf den Tisch. Die Aufgaben müssen die Spieler einer Gruppe gemeinsam lösen. Das Spiel ist beendet, wenn entweder der Teller der Katze leer ist (Gewinner ist dann Team mit den meisten Käseportionen) oder wenn die Oma die Tür erreicht hat (die Oma gewinnt).

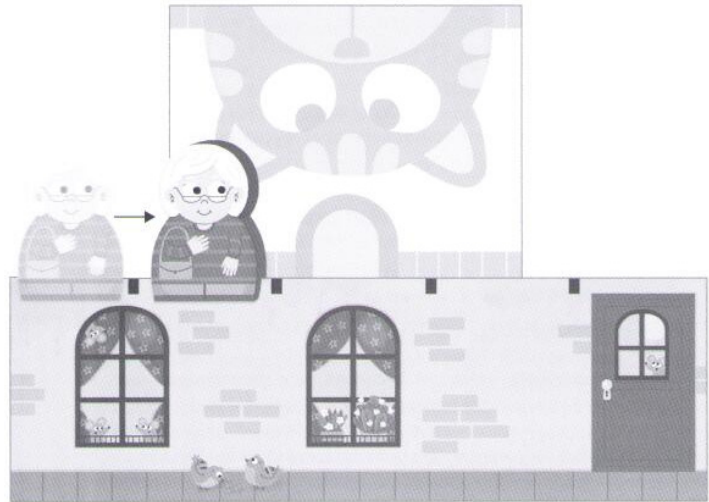
Preparación del juego • Preparation of the game • Préparation du jeu • Spielvorbereitung • Voorbereiding van het spel
 Preparazione del gioco • Preparação do jogo • Preparació del joc



B Encajar la abuelita en el lateral • Place the granny on one side • Emboîter le pion grand-mère sur le côté • Die Oma auf die Seitenwand aufstecken • Zet de oma op de zijkant • Fissare la nonnina nella parte laterale • Encaixar a avozinha na parte lateral • Encaixar l'àvia al lateral



C Camino de la abuelita • Path of the granny • Chemin de la grand-mère • Bewegung der Oma • Weg van de oma • Percorso della nonnina • Caminho da avozinha • Camí de l'àvia



® Goula is a registered trademark of DISET, S.A.

© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

goula.es

