

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





# Hasch mich!

Catch me!

Attrape-moi!

Pak me dan, als je kan!

¡Atrápame!

Acchiappami!



# Hasch mich!

Ein blitzschnelles Fangspiel für 2 - 7 Kinder von 4 bis 99 Jahren.

**Illustration:** Martina Leykamm

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Die Mäuse sitzen eng beisammen und piepsen fröhlich um die Wette. Doch schon kommt die gefährliche Katze herbei geschlichen...



## Spielinhalt

---

- 6 Holzmäuse an Schnüren
- 1 Holzbecher
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenwürfel
- 1 Spielanleitung

## Spiel 1: Mäuse-Picknick

### Spielziel

---

Die Katze versucht, so viele Mäuse wie möglich zu fangen. Die Mäuse ihrerseits versuchen, sich nicht erwischen zu lassen.

### Spielvorbereitung

---

Der älteste Spieler ist der erste Katzenspieler:  
Er nimmt sich den Holzbecher und den Farbwürfel.

- Jeder Spieler sucht sich eine Maus aus.
- Spielen 7 Spieler, so bekommt der Katzenspieler keine Maus.

*Mäuse fangen*

*Katze: Becher und Würfel bereitlegen*

*Mäuse in Mitte*

Alle außer dem Katzenspieler setzen ihre Mäuse in die Mitte des Tischessos eng zusammen, dass ihre kleinen Nasen sich berühren. Die eigene Maus wird am Schwanzende festgehalten.

Der Augwürfel und überzählige Mäuse bleiben in der Schachtel.

*Fangfarbe festlegen*

**Nun muss die Fangfarbe festgelegt werden:**

- Spielen 6 oder weniger Spieler, so ist die Mausfarbe des Katzenspielers die Fangfarbe.
- Spielen 7 Spieler, so würfelt der Katzenspieler einmal und legt so die Fangfarbe fest.

## Spielablauf

---

*Katze: würfeln*

Der Katzenspieler würfelt mit dem Würfel im Holzbecher, stülpt den Becher dann auf den Tisch und hebt ihn so an, dass alle die gewürfelte Farbe sehen können.

*Würfel = Fangfarbe?*

*Versuchen,*

*Mäuse zu erwischen*

**Zeigt der Würfel die Fangfarbe,**

... so versucht der Katzenspieler, blitzschnell den Becher über die in der Mitte sitzenden Mäuse zu stülpen.

... so versuchen die Mausspieler, die eigene Maus am Schwänzchen wegzuziehen.

*Keine Maus gefangen?*

*Katze bleibt*

• **Hat der Katzenspieler keine Maus gefangen?**

Er nimmt den Holzbecher wieder, legt den Würfel hinein und würfelt erneut. Die Mausspieler platzieren die Mäuse wieder eng beieinander.

*Maus gefangen?*

*Neue Katze,*

*neue Fangfarbe*

*bestimmen*

• **Hat der Katzenspieler eine Maus gefangen?**

Dieser Mausspieler erhält den Holzbecher und den Farbwürfel. Er ist nun der neue Katzenspieler.

Alle Mausspieler platzieren die Mäuse wieder eng beieinander.

Achtung: Nun verändert sich automatisch die Fangfarbe! Wichtig: Spielen 7 Spieler, so gibt der neue Katzenspieler seine Maus an den vorherigen Katzenspieler ab. Dann würfelt er einmal, um die neue Fangfarbe zu bestimmen.

• **Hat der Katzenspieler sogar mehrere Mäuse gefangen?**

Dann darf er entscheiden, welcher dieser Mausspieler der nächste Katzenspieler sein soll.

*Würfel = nicht*

*Fangfarbe?*

*Katze würfelt erneut*

**Zeigt der Würfel eine andere Farbe,**

... so müssen die Mäuse ruhig in der Mitte sitzen bleiben.

Der Katzenspieler würfelt erneut.

*Maus weggezogen?  
Neue Katze*

Achtung: Wer seine Maus dennoch wegzieht, wird sogleich der neue Katzenspieler.

## Spielende

---

Das Spiel endet, wenn Katze und Mäuse zu müde sind, um sich weiterhin zu jagen. Die Hauptsache ist, dass es allen Spaß gemacht hat!

## Variante für ältere Kinder

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und vereinbart, wie viele Runden gespielt werden soll. Jeder Spieler darf fünfmal hintereinander Katzenspieler sein. Für jede gefangene Maus notiert er einen Punkt. Wer hat am Ende die höchste Punktzahl?

## Spiel 2: Maus pass auf!

## Spielziel

---

*Katze = Maus  
der gewürfelten  
Farbe fangen*

Der Katzenspieler muss nun die Maus erwischen, deren Farbe er gewürfelt hat.

## Spielvorbereitung

---

Wie bei Spielidee 1. Nun wird jedoch keine Fangfarbe festgelegt.

## Spielablauf

---

Der Beginn ist wie bei Spielidee 1. Die Aufgaben und somit die Auswertung verändern sich jedoch.

Zeigt der Würfel die Farbe einer in der Mitte sitzenden Maus?  
Dann gilt:

- Hat der Katzenspieler die Maus der gewürfelten Farbe nicht gefangen?  
Er nimmt den Holzbecher wieder, legt den Würfel hinein und würfelt erneut.

*Nicht geschafft?  
Katze bleibt*

*Maus falsch  
weggezogen?  
Katze wechselt*

*Geschafft?  
Katze wechselt*

*Fangfarbe =  
Maus nicht im Spiel?*

*Mäuse sitzenbleiben  
Maus weggezogen?  
Neue Katze*

Hat ein Spieler jedoch dummerweise seine Maus weggezogen, obwohl es nicht die gesuchte Farbe war? Er wird sogleich der neue Katzenspieler. Haben mehrere Spieler ihre Mäuse weggezogen? Dann sucht sich der Katzenspieler einen von ihnen aus.

- **Hat der Katzenspieler die Maus der gewürfelten Farbe gefangen?**  
Dieser Mausspieler erhält den Holzbecher und den Farbwürfel.  
Er ist nun der neue Katzenspieler.
- **Hat der Katzenspieler noch andere Mäuse gefangen?**  
Ihnen geschieht nichts – sie bleiben für die nächste Runde sitzen.  
Wer seine Maus weggezogen hat, obwohl seine Farbe nicht gewürfelt wurde, hat ausnahmsweise Glück gehabt: Ihm geschieht nichts.

**Zeigt der Würfel die Farbe einer Maus, die nicht in der Mitte sitzt?  
Dann gilt:**

Alle Mäuse müssen ruhig sitzenbleiben.

Zieht ein Spieler jedoch seine Maus weg, so wird er sogleich der neue Katzenspieler. Haben mehrere Spieler ihre Mäuse weggezogen? Dann sucht sich der Katzenspieler einen von ihnen aus.

## Spielende

---

Das Spiel endet, wenn Katze und Mäuse zu müde geworden sind, um sich weiterhin zu jagen.

## Variante für ältere Kinder

---

Nun wird mit dem Augwürfel gespielt. Die Fangzahl wird jeweils durch Würfeln bestimmt. Jeder Maus wird eine Zahl zu geordnet. Zeigt der Würfel die Fangzahl, so versucht der Katzenspieler, blitzschnell den Becher über die in der Mitte sitzende Maus zu stülpen. Der Mausspieler versucht die eigene Maus am Schwänzchen wegzuziehen.

# Catch me!

A fast catching game for 2 – 7 children from 4 to 99 years.

**Illustrations:** Martina Leykamm  
**Duration of game:** ca. 15 Minuten

The mice sit cosily together and squeak merrily. But then the cat creeps up to them...

## Contents

---

- 6 wooden mice with cords
- 1 wooden cup
- 1 coloured dice
- 1 dice with dots
- 1 game instruction



## Game 1: Mouse picnic

### Aim of the game

---

*Catching mice*

The cat tries to catch as many mice as possible.  
The mice try not to be caught.

### Preparation

---

*Cat prepares cup  
and dice*

The oldest player plays the cat in the first round. He takes the wooden cup and the colour dice.

- Each player chooses a mouse.
- If there are 7 players, the cat player does not select a mouse

*Mice sit in the middle*

All players except the cat put their mice on the table, so that their noses are touching. The players hold their mice at the end of its tails. The dice with dots and the remaining mice stay in the game box.

*Signal colour is defined*

**The signal colour for the cat to attack now has to be chosen.**

- If there are 6 or less players the colour of the cat player's mouse is the signal colour.
- If there are 7 players the cat player defines the colour by rolling the dice.

*Cat rolls the dice*

The cat player rolls the dice in the cup, turns the cup on the table and lift sit so that everybody can see the colour rolled.

**If the dice shows the signal colour:**

*Dice = signal colour?  
Cat tries to catch mice*

... the cat player turns the cup on the table trying to catch the mice sitting there  
... the mouse players pull their mice away as quickly as possible

*No mice caught?  
Cat plays another round*

• **The cat didn't catch any mice?**

The cat player takes up the cup and rolls the dice again. The mouse players put their mice on the table as before.

*Mouse caught?  
New cat,  
new signal colour  
is defined*

• **Has the cat caught a mouse?**

The mouse player who has just been caught receives the wooden cup and the coloured dice. He is the cat player for the next round. All mouse players put their mice on the table as before.

Attention: the signal colour changes automatically! Important: If there are 7 players the new cat player gives his mouse to the previous cat player. Then he rolls the dice to define the new signal colour.

• **Has the cat caught more than one mouse?**

The cat player can then decide which of those mouse players caught will be the next cat player.

*Dice = not the signal colour?  
Cat rolls again*

**If the dice shows a different colour...**

... then the mice have to sit quietly in the middle. The cat player rolls the dice again.

*Mouse pulled away?  
New cat*

Attention: If a player pulls his mouse out anyway he becomes the new cat player immediately.



## End of the game

---

The game ends when cat and mice are too tired to go on chasing each other. The most important thing is that everybody has fun!

## Variations for older children

---

Play in turns, clockwise, and agree on how many rounds you want to play. Each player can play the cat for five successive rounds. For each mouse caught he scores a point.

Who has the highest score in the end?

## Game 2: Watch out, mouse!

### Aim of the game

---

The cat player has to catch the mouse whose colour he rolls.

### Preparation

---

As for game idea 1. No signal colour is defined.

### How to play

---

The game starts just like game idea 1. However, the tasks (and thus the results) are different.

Does the dice show the colour of a mouse sitting in the middle?

This means:

- Did the cat player catch the mouse in the colour rolled?**  
 He takes the cup again, puts the dice in it and rolls again. Has a mouse player pulled his mouse away even though it was not the colour rolled?  
 He becomes the new cat player immediately. If more than one player has pulled his mouse away, the cat player chooses one of them.

*Cat catches mouse of the colour rolled*

*Failed?  
 Cat plays another round. Wrong mouse pulled away?  
 New cat*

*Successful?  
New cat*

- **Has the cat player caught the mouse of the same colour as the colour rolled?**

This mouse player receives the wooden cup and the colour dice. He is the new cat player.

- **Did the cat player catch other mice as well?**

Nothing happens to them, they can stay in the middle for the next round. Even if a player pulls his mouse away when it was not the colour rolled, he is lucky this time: nothing happens to him.

*Signal colour =  
Corresponding  
mouse not in  
the game?*

**Does the dice show the colour of a mouse which is not in the middle?**

All mice have to sit quietly.

*Mice remain in place*

If a player pulls out his mouse he becomes the new cat player immediately. If several players have pulled their mice away, then the cat player chooses one of them.

## **End of the game**

---

*Mouse pulled  
away? New cat*

The game ends when cat and mice are too tired to go on chasing each other.

## **Variation for older children**

---

Use the point dice. The signal number for each round is defined by rolling the dice. Each mouse is given a number. If the dice shows the signal number, the cat player turns the cup on the table, trying to catch the corresponding mouse sitting there. The mouse player tries to pull his mouse away by its tail as quickly as possible./

# Attrape-moi!

Un jeu de réflexe rapide comme l'éclair pour 2 à 7 enfants à partir de 4 ans.

**Illustration:** Martina Leykamm  
**Durée:** environ 15 minutes

Les souris se sont rassemblées et profitent joyeusement de la vie. Seulement tout à coup, le méchant chat s'approche...



## Contenu

---

- 6 souris en bois avec des queues en ficelle
- 1 gobelet en bois
- 1 dé de couleur
- 1 dé à chiffres
- 1 règle du jeu

## Idée 1: Le pique-nique des souris

### But du jeu

---

Le chat essaie d'attraper autant de souris que possible et les souris font de leur mieux pour ne pas se laisser prendre.

### Préparatifs

---

L'aîné des joueurs est le premier à se mettre dans le rôle du chat. Il prend donc le gobelet en bois et le dé de couleur.

- Chaque joueur choisit une souris.
- S'il y a sept joueurs, le joueur qui a le rôle du chat ne reçoit pas de souris.

*attraper les souris*

*chat: préparer le gobelet et le dé*

*les souris au milieu  
de la table*

*déterminer la  
couleur de chasse*

*chat: lancer le dé*

*dé = couleur de  
chasse?  
essayer d'attraper  
les souris*

*aucune souris  
attrapée?  
le chat reste la  
même personne*

*une souris attrapée?  
nouveau chat, déter-  
miner  
nouvelle couleur  
de chasse*

*dé = pas la couleur  
de chasse? le chat  
lance à nouveau le dé*

Tous les joueurs, à l'exception du chat, posent leur souris au milieu de la table, les unes à côté des autres, de manière à ce que leurs petits museaux se touchent. Chaque joueur tient sa souris par la queue. Pour cette variante, ni le dé à chiffres, ni les souris non distribuées ne sont nécessaires.

### **Il s'agit maintenant de déterminer la couleur de chasse:**

- S'il y a six joueurs ou moins, la couleur de chasse correspond à la couleur de la souris du chat.
- S'il y a sept joueurs, le chat lance une fois le dé pour déterminer la couleur de chasse.

## **Déroulement du jeu**

---

Le chat lance le dé en utilisant le gobelet en bois et le présente aux autres de manière à ce que tout le monde puisse voir la couleur lancée.

### **Si le dé indique la bonne couleur de chasse,**

... le chat essaie de mettre rapidement le gobelet par-dessus les souris qui se trouvent au milieu de la table.  
... les autres joueurs essaient, aussi vite que possible, d'enlever leur souris en la tirant par la queue.

### **• Le chat n'a pas réussi à attraper de souris?**

Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. Les autres joueurs replacent leur souris au milieu de la table, les unes à côté des autres.

### **• Le chat a réussi à attraper une souris?**

Si c'est le cas, le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de tenir le rôle du chat.  
Tous les autres joueurs reposent leur souris au milieu de la table.

Attention: une nouvelle couleur de chasse a maintenant été définie.  
Important: s'il y a sept joueurs, le nouveau chat donne sa souris au dernier joueur qui a pris le rôle du chat. Ensuite, il lance le dé pour déterminer la nouvelle couleur de chasse.

### **• Le chat a réussi à attraper plusieurs souris?**

Si c'est le cas, il peut désigner parmi les joueurs concernés celui qui deviendra le nouveau chat.

### **Si le dé indique une autre couleur, c'est-à-dire différente de la couleur de chasse déterminée:**

...les souris doivent rester au milieu de la table. Le chat relance le dé.

Attention: si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat.

## Fin de la partie

---

*la souris enlevée?  
nouveau chat*

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.

Et n'oubliez pas que le principal, c'est que tous les joueurs s'amuse!

## Variante pour les aînés

---

- Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse.
- Jouez à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre et mettez-vous d'accord sur le nombre de tours que vous voulez effectuer dans la partie. Chaque joueur prendra cinq fois consécutives le rôle du chat et gagnera un point pour chaque souris attrapée. Qui obtiendra le plus de points?

## Idée 2: Attention, petite souris!

### But du jeu

---

*chat = attraper la  
souris de la couleur  
indiquée par le dé*

Le chat essaie d'attraper la souris dont il a lancé la couleur.

### Préparatifs

---

Les préparatifs sont les mêmes que pour l'idée 1, mais ici, aucune couleur de chasse n'est définie.

### Déroulement du jeu

---

Commencez comme dans la règle de l'idée 1, mais dans cette variante, les objectifs et le calcul des points sont modifiés.

**Est-ce que le dé indique une couleur qui correspond à une souris qui se trouve au milieu de la table?**

**Suivez alors les règles suivantes:**

*pas réussi?  
le chat reste la  
même personne*

- **Est-ce que le chat n'a pas réussi à attraper la souris qui correspond à la couleur indiquée par le dé?**  
Si c'est le cas, il prend à nouveau le gobelet en bois, remet le dé dedans et le relance. Est-ce qu'un joueur a enlevé sa souris en la tirant par la queue alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de sa souris? Il prend immédiatement le rôle du chat. Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors qu'il ne s'agit pas de la couleur de leur souris? Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

*la souris enlevée  
est d'une  
autre couleur? nou-  
veau chat*

- **Est-ce que le chat a réussi à attraper la souris de la couleur indiquée par le dé?**  
Le joueur qui possède la souris concernée reçoit le gobelet en bois et le dé de couleur. C'est maintenant à lui de prendre le rôle du chat.

*réussi?  
nouveau chat*

- **Est-ce que le chat a pu attraper d'autres souris?**  
Elles n'ont rien à craindre et peuvent rester au milieu de la table. Si l'un des joueurs a enlevé sa souris alors que le chat n'a pas encore lancé sa couleur, heureusement pour lui, dans cette variante du jeu, il n'est pas pénalisé.

*couleur de chasse =  
la souris ne  
participe pas?  
aucune souris ne  
doit bouger*

Est-ce que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table? Si c'est le cas:

*la souris enlevée?  
nouveau chat*

Aucune souris ne doit bouger. Si un joueur enlève quand même sa souris en la tirant par la queue, il devient tout de suite le nouveau chat. Est-ce que plusieurs joueurs ont enlevé leur souris alors que le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune souris placée au milieu de la table? Le chat choisit l'un d'entre eux et le désigne comme nouveau chat.

## **Fin de la partie**

---

La partie prend fin au moment où le chat et les souris sont trop fatiguées pour continuer.

## **Variante pour les aînés**

---

Dans cette variante, utilisez le dé à chiffres au lieu du dé de couleur et déterminez le chiffre de chasse. Chaque souris correspond à un numéro. Si le dé indique le numéro de chasse, le chat essaie aussi vite que possible d'attraper la souris qui se trouve au milieu de la table en utilisant le gobelet. Et l'autre joueur essaie d'enlever sa souris en la tirant par la queue.

# Pak me dan, als je kan!

Een bliksemsnel vangspel voor 2 – 7 voor kinderen van 4 – 99 jaar.

**Illustraties:** Martina Leykamm  
**Speeltijd:** ca. 15 minuten

De muisjes zitten dicht bij elkaar vrolijk te piepen. Maar daar komt de gevaarlijke kat al aangeslopen...



## Spelinhoud

- 6 houten muisjes met koord
- 1 houten beker
- 1 kleuren- dobbelsteen
- 1 dobbelsteen met ogen
- 1 spelinstructie

## Spelidee 1: Picknick met de muisjes

### Doel van het spel

De kat probeert zo veel mogelijk muisjes te vangen.  
De muisjes van hun kant proberen zich niet te laten vangen.

### Spelvoorbereiding

De oudste speler speelt de kat in de eerste ronde. Hij neemt de houten beker en de kleurendobbelsteen.

- De spelers kiezen elk een muis.
- Als er 7 spelers zijn, krijgt diegene die de kat speelt geen muis.

*Muisen vangen*

*Kat: Beker en  
dobbelsteen  
klaarleggen*

*Muizen in het  
midden*

Alle spelers, behalve diegene die de kat speelt (de »kattenspeler«), zetten hun muisjes in het midden van de tafel zo dicht bij elkaar, dat hun neusjes elkaar raken. De spelers houden hun muisje vast aan het staarteinde. De dobbelsteen met stippen en de resterende muizen blijven in de doos liggen.

*Vangkleur bepalen*

#### **Nu wordt de vangkleur bepaald:**

- Als er 6 of minder spelers zijn, dan is de kleur van de muis van de kattenspeler de vangkleur.
- Als er 7 spelers zijn, dan gooit de kattenspeler een keer met de kleuren dobbelsteen om zo de vangkleur te bepalen.

## **Spelverloop**

---

*Kat: dobbelen*

De kattenspeler schudt de houten beker met de dobbelsteen; hij zet deze vervolgens omgekeerd op tafel en heft hem dan zodanig omhoog, dat iedereen de gegooide kleur kan zien

*Dobbelsteen =  
vangkleur?  
Proberen muizen  
te vangen*

#### **Als de dobbelsteen de vangkleur toont,**

... probeert de kattenspeler bliksemsnel de beker over de muisjes in het midden van de tafel te zetten.

... proberen de muizenspelers hun muisjes bij de staart weg te trekken.

#### **• Heeft de kattenspeler geen muisje gevangen?**

Hij neemt opnieuw de houten beker, doet de dobbelsteen erin en gooit nog een keer. De muizenspelers zetten de muisjes weer dicht bij elkaar.

#### **• Heeft de kattenspeler wel een muisje gevangen?**

Deze muizenspeler krijgt de houten beker en de kleurendobbelsteen. Hij is nu de nieuwe kattenspeler. Alle muizenspelers zetten hun muisjes weer dicht bij elkaar. Let op: De vangkleur verandert nu automatisch!

*Geen muis  
gevangen?  
Kat mag blijven*

*Muis gevangen?  
Nieuwe kat, nieuwe  
vangkleur bepalen.*

Belangrijk: Als er 7 spelers zijn, geeft de nieuwe kattenspeler zijn muis af aan de vorige kattenspeler. Daarna gooit hij eenmaal, om de nieuwe vangkleur te bepalen.

#### **• Heeft de kattenspeler meerdere muizen gevangen?**

Nu mag hij beslissen, welke muizenspeler de nieuwe kattenspeler wordt.

#### **Als de dobbelsteen een andere kleur toont,**

... moeten de muisjes stil in het midden blijven zitten. De kattenspeler gooit nogmaals.



Let op: Wie zijn muisje toch uit het midden wegtrekt, wordt onmiddellijk de nieuwe kattenspeler.

*Dobbelsteen =  
niet de vangkleur?  
Kat gooit  
nog een keer.*

## Einde van het spel

---

Het einde van het spel is bereikt, als de kat en de muisjes te moe zijn om verder op elkaar te jagen.

Het belangrijkste is dat alle spelers er pret aan beleefd hebben!

*Muis weggetrokken?  
Nieuwe kat.*

## Variant voor oudere kinderen

---

- Gebruik de dobbelsteen met ogen. Het vanggetal wordt telkens door gooien bepaald.
- Speel om de beurt met de klok mee en spreek af hoeveel ronden er worden gespeeld. Elke speler mag vijf keer achter elkaar de kat zijn. Voor elk gevangen muisje krijgt hij een punt. Wie heeft er de meeste punten als het spel afgelopen is?

## Spelidee 2: Muisje, let op!

### Doel van het spel

---

De kattenspeler moet het muisje met de kleur vangen, die over-eenstemt met de kleur die hij heeft gegooid.

*Kat = Muis van  
de gegooid  
kleur vangen*

### Spelvoorbereiding

---

Zoals voor Spelidee 1. Er wordt echter geen vangkleur bepaald.

### Spelverloop

---

Het spel begint net zoals bij Spelidee 1, maar de opdrachten en het resultaat zijn veranderd.

Toont de dobbelsteen de kleur van een muisje dat in het midden zit?  
Dan geldt het volgende:

- **Heeft de kattenspeler het muisje in de gegooid kleur niet gevangen?**  
Dan neemt hij de beker weer op, doet de dobbelsteen erin en gooit hij nogmaals.

*Niet gelukt?  
Kat mag blij-ven.*

*De foute muis  
weggetrokken?  
Andere kiezen*

*Gelukt?  
Andere kiezen*

*Vangkleur =  
Muis speelt niet mee?  
Muizen blijven zitten.  
Muis weggetrokken?  
Andere kat*

Als een speler zijn muisje weggetrokken heeft, hoewel het niet de juiste kleur heeft, wordt hij de nieuwe kattenspeler. Als meerdere spelers hun muisjes weggetrokken hebben, kiest de kattenspeler iemand van hen uit.

- **Heeft de kattenspeler het muisje in de juiste kleur gevangen?**  
Deze muizenspeler krijgt de houten beker en de dobbelsteen met kleuren. Hij is nu de nieuwe kattenspeler.
- **Heeft de kattenspeler ook andere muisjes gevangen?**  
Met hen gebeurt er niets – ze blijven zitten voor de volgende ronde. Wie zijn muisje weggetrokken heeft, hoewel het niet de juiste gegooide kleur heeft, heeft deze keer uitzonderlijk geluk gehad: er overkomt hem niets.

### **De dobbelsteen toont de kleur van een muisje dat niet in het midden zit?**

Alle muisjes moeten rustig blijven zitten.  
Als een speler zijn muisje toch uit het midden weggetrokken heeft, wordt hij meteen de nieuwe kattenspeler. Als meerdere spelers hun muisjes weggetrokken hebben, kiest de katten-speler iemand van hen uit.

## **Einde van het spel**

---

Het einde van het spel is bereikt, als de kat en de muisjes te moe zijn om verder op elkaar te jagen.

## **Variant voor oudere kinderen**

---

Gebruik de dobbelsteen met stippen. Het vanggetal wordt telkens door gooien bepaald. Voor elke muis wordt een getal bepaald. Als op de dobbelsteen het aantal stippen verschijnt, probeert de kattenspeler bliksemsnel de muis in het midden met de beker te vangen. De muizenspeler probeert de muis aan zijn staart weg te trekken.

# ¡Atrápame!

Un divertido juego de dados para 2 - 7 niños de 4 a 99 años.

**Ilustraciones:** Martina Leykamm

**Duración de una partida:** aprox. 15 minutos

Los ratones están sentados uno al lado del otro pasándose el más que bien. Junto entonces se acerca el malvado gato.....



## Contenido del juego

- 6 ratones de madera
- 1 cubilete de madera
- 1 dado de colores
- 1 dado de números
- 1 instrucciones del juego

## Juego 1: Pic-nic de ratones

### Objetivo del juego

El gato intenta atrapar a tantos ratones como pueda. Los ratones por su parte intentan que el gato no los descubra.

### Preparación del juego

El jugador de mayor edad es el primero en hacer de gato.

- Cada jugador escoge un ratón.
- Si juegan 7 jugadores, quien hace de gato no tiene ratón.

*Atrapar ratones*

*gato: cubilete y dado  
preparados*

*ratón en el medio*

Todos excepto el gato colocan sus ratones en el centro de la mesa muy cerca los unos de los otros, de forma que sus naricitas se toquen.  
Cada uno coge su ratón de la cola.  
El dado de números y los ratones sobrantes se dejan en la caja.

*decidir el color de atrape*

**Ahora se trata de decidir el color de atrape:**

- Si juegan 6 jugadores o menos el color de atrape es el del ratón del jugador que hace de gato.
- En caso de 7 jugadores, el gato tira el dado de colores y así se determina el color de atrape.

*gato: tira el dado*

El gato agita el dado de colores en el cubilete, lo gira, lo pone sobre la mesa y levanta el cubilete de forma que todos vean el color que aparece.

*¿dado = color de atrape?  
intentar capturar ratones*

**Si el dado muestra el color de atrape,**

... el gato intenta atrapar a los ratones del centro de la mesa con el cubilete tan deprisa como pueda.  
... cada jugador intenta retirar a tiempo a su ratón tirando de su cola.

*¿Ningún ratón atrapado?  
El gato sigue*

• **¿El gato no ha capturado a ningún ratón?**

Entonces coge de nuevo el cubilete y vuelve a tirar el dado. Los ratones se vuelven a poner uno junto al otro.

*¿Ratón capturado?  
Nuevo gato,  
nuevo color*

• **¿El gato ha capturado a un ratón?**

El jugador del ratón capturado coge entonces el cubilete y el dado de colores. Es el nuevo gato.  
Todos los ratones se vuelven a poner junto a los otros sobre la mesa.

Atención: ¡Ahora el color de atrape cambia! Importante:  
si hay 7 jugadores el nuevo gato da su ratón al gato anterior.  
Entonces tira el dado de colores para decidir el nuevo color de atrape.

• **¿El gato ha capturado a incluso más de un ratón?**

Entonces puede elegir, cuál de estos jugadores se convierte en el nuevo gato.

*¿Dado = no el color de atrape?  
Gato tira el dado*

**Si el dado muestra otro color,**

... entonces los ratones se quedan tranquilamente en la mesa.  
El gato vuelve a tirar el dado.

*¿Ratón retirado?  
Nuevo gato*

Atención: quien no esté atento y retire su ratón se convierte automáticamente en el nuevo gato.

## Fin del juego

---

El juego termina cuando tanto el gato como los ratones estén cansados de perseguirse. ¡Lo importante es que todos se lo hayan pasado bien!

## Variante para niños mayores

---

Jugáis siguiendo la dirección de la agujas del reloj y decidís cuántas partidas queréis jugar. Cada jugador puede ser gato cinco veces seguidas. Por cada ratón capturado se consigue un punto.  
¿Quién tiene más puntos al final?

## Juego 2: ¡Ratón, ten cuidado!

### Objetivo del juego

---

El gato tiene que atrapar al ratón del color que salga en el dado.

### Preparación del juego

---

Igual que en el juego 1 pero sin escoger un color de atrape.

### Cómo se juega

---

Se empieza como en el juego 1. Sin embargo, las tareas y la puntuación cambian.

**¿El dado muestra el color de un ratón que se encuentra sobre la mesa?**

**Entonces:**

- ¿El gato no ha capturado al ratón del color del dado?  
Vuelve a tirar el dado con el cubilete.

*Gato: ratón del  
color del dado*

*¿No atrapado?  
Gato sigue*

*¿Ratón retirado por error?  
Cambio de gato*

*¿Ratón correcto capturado?  
Cambio de gato*

*¿Color del dado = ratón no en la mesa?*

*ratones se quedan.  
¿Ratón retirado?  
Nuevo gato*

¿Un jugador ha tirado de su ratón, aunque no era del color buscado? Se convierte automáticamente en el gato. ¿Más de un jugador ha tirado de su ratón por error? Entonces el gato escoge a un nuevo gato de entre ellos.

• **¿El gato a capturado al ratón del color del dado?**

Este jugador coge el cubilete y el dado. Ahora es el nuevo gato.

• **¿El gato a capturado incluso a otros ratones?**

No les pasa nada a estos ratones y se quedan en la mesa para la siguiente ronda. Quien haya retirado su ratón por error tiene suerte en este caso y tampoco le pasa nada.

**¿El dado muestra un color de un ratón que no está en el centro de la mesa?**

**Entonces:**

Todos los ratones se quedan sentaditos.

Si algún jugador retira igualmente su ratón, se convierte al instante en el nuevo gato. ¿Más de un jugador ha retirado su ratón? Entonces el gato decide cuál de ellos se convierte en el nuevo gato.

## **Fin del juego**

---

El juego termina cuando el gato y los ratones estén cansados de perseguirse.

## **Variante para niños mayores**

---

Ahora se juega con el dado de números. A cada ratón se le asigna un número. El número de atrape será el que indique el dado. El gato tiene que intentar capturar al ratón con el número que aparezca en el dado con el cubilete. Los jugadores intentan retirar a sus ratones tirando de la cola.

# Acchiappami!

Un gioco a trappola velocissimo per 2 – 7 giocatori dai 4 ai 99 anni.

**Illustrazioni:** Martina Leykamm

**Durata del gioco:** ca. 15 minuti

I topi si sono messi in cerchio e si divertono a piagolare uno più forte dell'altro. Ma all'improvviso arriva un gatto pericoloso...



## Elementi del gioco

- 6 topi di legno
- 1 bussolotto di legno
- 1 dado a colori
- 1 dado a numeri
- 1 foglietto con le regole del gioco

## Gioco nr. 1: Il picnic dei topi

### L'obiettivo

Il gatto cerca di acchiappare più topi possibili.  
I topi, a loro volta, cercano di non farsi prendere.

### Preparativi del gioco

Il giocatore maggiore d'età è il primo »gatto«: riceve quindi il bussolotto e il dado a colori.

- Poi ogni giocatore sceglie un topo (anche il giocatore gatto).
- Se però i giocatori sono in 7, il »gatto« non ne ottiene.

*Catturare i topi*

*Gatto: preparare il bussolotto e il dado*

*Topi al centro tavolo*

Tutti i giocatori, tranne il gatto, posizionano i loro topi al centro tavolo in tal modo che i loro piccoli nasi si tocchino. Ogni giocatore prende la coda del proprio topo. Il dado a numeri e i topi restanti rimangono nel cartone.

*Stabilire il colore di cattura*

**Ora è il momento di stabilire il colore di cattura:**

- Se il numero dei giocatori è meno di 7, allora il colore di cattura corrisponde al colore del topo in mano al »gatto«.
- Se i giocatori invece sono in 7, il giocatore gatto stabilisce il colore tirando prima di iniziare una volta il suo dado a colore.

## Svolgimento del gioco

---

*Topo: tirare il dado*

Il »gatto« scuote il suo dado nel bussolotto, posa il bussolotto capovolto sul tavolo e lo alza in modo tale che tutti possano vedere il colore indicato dal dado.

*Dado indica il colore di cattura?  
Cercare di catturare i topi*

**Se il dado indica il colore di cattura**

... il gatto cerca di acchiappare i topi precipitando rapidamente il bussolotto sui topi al centro tavolo  
... i giocatori cercano di salvare il proprio topo tirandolo per la coda.

*Nessun topo acchiappato?  
Il topo rimane*

- **Caso 1:** il gatto non ha acchiappato nessun topo  
Il giocatore gatto riprende il bussolotto, rimette in esso il suo dado e lo scuote nuovamente. Nel frattempo pure i topi vengono nuovamente posizionati al centro tavolo.

*Almeno un topo acchiappato?  
Cambia il gatto, stabilire un nuovo colore di cattura*

- **Caso 2: il gatto ha acchiappato un topo**  
Il giocatore il cui topo è stato preso riceve il bussolotto e il dado a colori, diventando quindi il nuovo gatto.  
I topi vengono posizionati nuovamente al centro tavolo.

Attenzione: adesso cambia anche il colore di cattura! Importante: Se si tratta di 7 giocatori, il nuovo giocatore gatto deve dare il suo vecchio topo al gatto precedente. Poi stabilisce il nuovo colore di cattura tirando una sola volta il dado a colori.

- **Caso 3: il gatto ha acchiappato più topi**  
Allora decide quale dei topi sarà il nuovo gatto.

*Dado non indica il colore di cattura?  
Il gatto tira di nuovo il dado  
Topo mosso?  
Cambia il gatto*

**Se il dado indica un colore diverso da quello di cattura,**

... i topi devono rimanere immobili al centro tavolo. Il giocatore gatto scuote nuovamente il bussolotto col dado.

Attenzione: colui che, tuttavia, muove il proprio topo diventa immediatamente il nuovo gatto.



## Fine del gioco

---

Il gioco si conclude appena gatto e topi si sono stancati di cacciarsi. L'importante è che tutti si siano divertiti!

## Variante per i più grandi

---

- Ora si gioca con il dado a numeri. Il numero di cattura viene stabilito di volta in volta tramite il dado.
- Si gioca a turno in senso orario. Il numero totale dei giri viene prestabilito prima di iniziare. Ogni giocatore può essere fino a cinque volte consecutive il gatto. Per ogni topo preso viene registrato un punto.

## Gioco nr. 2: Attenzione al gatto!

### Finalità del gioco

---

Il gatto deve acchiappare il topo che corrisponde al colore indicato dal dado.

*Gatto = acchiappare  
il topo corrispondente  
al colore appena  
tirato*

### Preparativi

---

Uguale al gioco nr.1, solo senza prestabilire un colore di cattura.

### Svolgimento del gioco

---

L'inizio è uguale al gioco nr.1. Cambiano però i compiti e quindi anche la fine.

**Se il dado a colore indica il colore di un topo al centro tavolo, vale:**

- **Caso 1: il gatto non ha acchiappato il topo col colore giusto**  
Egli riprende il bussolotto col dado e ci riprova da capo.  
Se però un giocatore ha mosso il suo topo pur non avendo il colore indicato? Allora diventa costui il nuovo gatto. Se però sono stati più giocatori a muovere i propri topi? Allora il vecchio gatto sceglie il suo successore.

*Non c'è riuscito?  
Il gatto rimane*

*È stato mosso il  
topo sbagliato?  
Cambia il gatto*

*C'è riuscito?  
Cambia il gatto*

*Colore di cattura  
= topo adatto  
non c'è al centro  
tavolo? I topi  
restano immobili  
Topo mosso?  
Cambia il gatto*

- **Caso 2: il gatto ha acchiappato il topo col colore giusto**  
Tale giocatore è quindi il nuovo gatto e riceve il bussolotto col dado a colore.
- **Caso 3: il gatto ha acchiappato anche altri topi**  
A loro non accade nulla – continuano ad essere topi.  
E se qualcuno erratamente ha mosso il proprio topo, questa volta è fortunato: anche a lui non accade nulla.

**E se il dado indica il colore di un topo che non si trova al centro tavolo? Allora vale:**

Tutti i topi devono restare immobili al centro tavolo.  
Se un giocatore muove erratamente il proprio topo, egli diventa immediatamente il nuovo gatto. E se sono stati più giocatori a muovere il proprio topo? Allora il vecchio gatto sceglie liberamente tra di loro il suo successore.

## **Fine del gioco**

---

Il gioco si conclude appena gatto e topi si sono stancati di cacciarsi a vicenda.

## **Variante per i più grandi**

---

Ora si gioca con il dado a numeri. Il numero di cattura viene stabilito di volta in volta tramite il dado. Ad ogni topo viene attribuito un numero. Appena il dado indica il numero di cattura, il gatto cerca di precipitare rapidamente il bussolotto sul topo al centro tavolo. Il giocatore cerca di salvare il proprio topo tirandolo per la coda.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs*

*Inventor para los niños · Inventori per bambini*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebé y niño pequeño*

*Bebè & bambino piccolo*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regalos*

*Regali*

*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Joyería infantil*

*Bigiotteria per bambini*



*Kinderzimmer*


*Children's room*


*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*


*Habitación infantil*


*Camera dei bambini*


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de