

2037

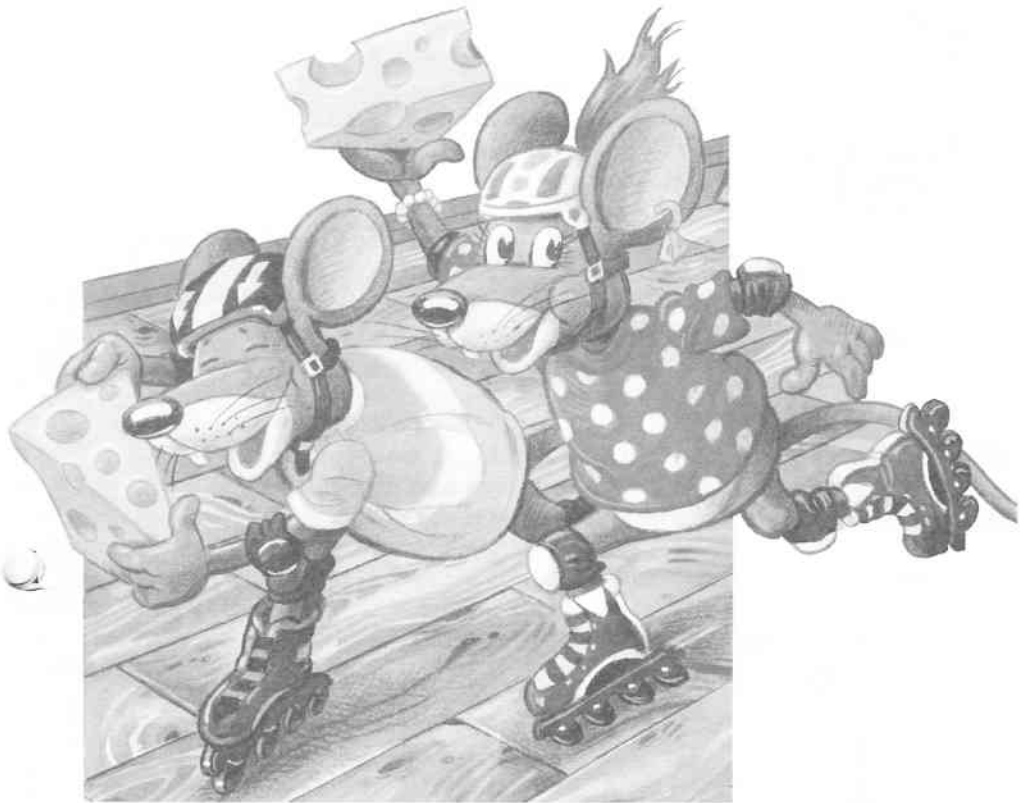
# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4182

# MAUSE-RALLYE



HABA®

Copyright Habermaaß - Spiele Bad Rodach 2001

# Le rallye des souris

(Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans.)

**Idée :** Gunter Baars  
**Illustration :** Haralds Klavinius  
**Durée d'une partie :** env. 10 - 15 minutes

Bienvenue au grand rallye des souris ! Aujourd'hui, c'est la coupe mondiale en salle de séjour des rongeurs de la catégorie des moins de 2 kilos ! Les souris coureuses trépigent d'impatience ....

## Contenu du jeu :

- 12 souris coureuses (3 de chaque couleur)
- 25 morceaux de fromage
- 1 chat
- 4 bâtonnets
- 1 plateau de jeu avec une boîte de fromage



## Règle résumée :

### But du jeu :

Celui qui sera le plus adroit en faisant le tour de la piste avec ses souris et pourra récupérer le plus possible de morceaux de fromage gagne la partie. Mais il faut faire attention : le plancher de la piste a plein de trous et le gros matou est à l'affût des souris ....

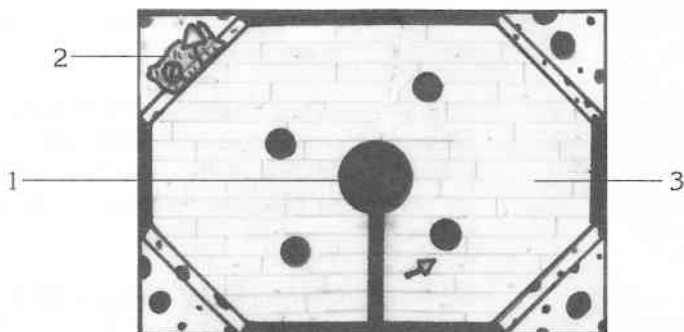
### Préparatifs :

Chaque joueur prend **trois** souris d'une couleur et le bâtonnet de la couleur correspondante.

Mettre les **morceaux de fromage** dans la boîte (1) et poser la boîte au milieu du plateau de jeu.

Mettre le **chat** sur le coussin (2) dans l'un des coins du plateau de jeu.

prendre les  
souris et le  
bâtonnet, mettre  
le fromage dans  
la boîte, le chat  
sur le coussin



S'exercer au jeu ?

**Si les joueurs le veulent, ils peuvent s'exercer à faire avancer les souris avant de commencer la partie.**

La partie se joue sur le plateau de jeu (3) incorporé dans la boîte de jeu.

mettre la souris sur la ligne de départ/arrivée, la pousser

Poser une souris sur la ligne de départ/arrivée marquée par des carreaux noirs et blancs et la pousser dans le sens de la flèche en lui donnant un coup avec le **bâtonnet**. Si le joueur est adroit et a de la chance, la souris glissera sur le plancher ....

**Conseil :** comme au billard, on pourra utiliser les bords et les coins de la boîte pour faire rebondir la souris et l'amener là où on veut.

### Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre et essayer de tourner autour de la boîte de fromage le plus souvent possible avec **sa souris**.

Le joueur qui a les plus petites dents (de souris) commence la partie. Il prend **une** de ses souris, la pose sur la ligne de départ/arrivée et la fait avancer en lui donnant **un coup** avec son bâtonnet. (La flèche illustrée indique la direction dans laquelle la souris doit filer).

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Il pose aussi sa souris sur la ligne de départ/arrivée et la fait avancer avec son bâtonnet pour qu'elle aille le plus loin possible.

un morceau de fromage par tour

Chaque fois qu'une souris franchit la ligne de départ/arrivée, le joueur auquel elle appartient a le droit de prendre un morceau de fromage dans la boîte placée au milieu du jeu.

dangers :

**Attention, la piste n'est pas sans dangers :**

souris éjectée de la boîte de jeu : la reposer sur la ligne de départ/arrivée

- **Si une souris est éjectée de la boîte parce que le joueur a tapé trop fort** ou parce qu'elle a été touchée par une autre souris, elle est remise tout de suite dans la boîte, à savoir sur la ligne de départ/arrivée. Au tour suivant, le joueur la fera partir de là. Cela n'a pas d'importance si un joueur a éjecté sa propre souris ou la souris d'un autre joueur.

souris trop près du bord : la poser un peu plus loin

- Si une souris se trouve **contre le bord** de la boîte et que le bâtonnet ne peut pas être placé entre la souris et le bord, le joueur aura le droit de déplacer la souris de manière à ce qu'il y ait **juste de la place** pour mettre le bâtonnet entre le bord et la souris.

atterrissage sur le dos : revenir sur ses pattes

- Si une souris ou le chat se retrouve **sur le dos** après qu'on lui ait donné un coup, on la/le remet tout de suite sur ses pattes.

souris dans le trou : sortir du jeu

- Si **une souris** est repoussée **derrière** la ligne de départ/arrivée par le chat ou par une autre souris et qu'elle franchit la ligne de départ/arrivée au prochain tour, elle a de la chance et a le droit de **reprendre** un morceau de fromage.

**Attention aux trous dans le plancher, ils sont particulièrement dangereux :**

- Si **une souris** reste coincée dans un trou du plancher ou si elle tombe dedans, elle n'aura plus le droit de jouer pendant ce tour-là. (Si elle est coincée dans le trou, l'enfoncer dedans avant que ce soit le tour du joueur suivant). Ceci est **aussi** valable si elle est poussée dans le trou par une **autre souris** ou par le **chat**. Lorsque ce sera au tour du joueur auquel la souris enfoncée dans le trou appartient, il prendra une autre souris dans sa réserve, la posera sur la ligne de départ et la fera avancer en la poussant avec son bâtonnet. Si le joueur **n'a plus de souris**, il jouera le rôle du **chat** (voir plus loin).

plus de souris : prendre le chat

• **Attention :**

Dès que le chat entre en action dans le jeu et qu'une souris tombe dans un trou du plancher, elle ne pourra plus être remplacée par une souris de réserve. Si un joueur perd alors une souris, il devra continuer la partie en prenant le chat, même s'il a encore des souris en réserve. Si plusieurs joueurs n'ont plus de souris à faire avancer, ils prendront le chat lorsque ce sera à leur tour de jouer.

**Le chat rusé....**

- Si les **trois souris d'un joueur** ont **disparu** dans les trous du plancher – ou si ce joueur n'a plus le droit de prendre une souris de réserve (voir plus haut) – il joue alors en prenant le **chat** la prochaine fois que c'est son tour de jouer. Maintenant, c'est le **chat qui fait la course aux souris** : il essaie d'empêcher les souris de récupérer des morceaux de fromage et fait son possible pour les faire tomber dans les trous du plancher. Le chat est avancé sur la piste de la même manière que les souris, c'est-à-dire en le poussant avec le bâtonnet. Il n'est cependant pas obligé d'aller dans la direction de la flèche et peut se déplacer dans tous les sens. La première fois que le chat entre en action, on le pose à côté du coussin où il était couché et on le fait avancer depuis cette position dans n'importe quelle direction.

chat : pousser les autres souris

### **Une étape de la course est alors terminée :**

Une fois que toutes les souris ont disparu dans les trous du plancher (ou qu'elles sont restées sur la table parce que le joueur n'avait plus le droit de les prendre), une étape de la course est terminée.

Chaque joueur qui a encore des souris en réserve devant lui prend **un morceau de fromage par souris** en piochant dans la boîte de fromage.

Ensuite, le plateau de jeu est retiré de la boîte de jeu et chaque joueur prend les souris de sa couleur. Le chat est reposé sur le coussin, le plateau de jeu remis dans la boîte de jeu et la boîte de fromage reposée au milieu du plateau de jeu.

Le joueur qui a récupéré le moins de morceaux de fromage commencera la prochaine partie.

### **Fin du jeu :**

Le jeu est terminé

... dès qu'**un joueur a récupéré 10 morceaux de fromage** : il gagne la partie

ou

... dès que **tous les morceaux de fromage** ont été distribués. Le joueur qui en a le plus gagne la partie.

10 morceaux de fromage ...

ou

... le plus grand nombre : victoire

# Mäuse-Rallye

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Rennmäuse ab 5 Jahren.

**Spielidee:** Gunter Baars  
**Grafik:** Haralds Klavinus  
**Spieldauer:** ca. 10 - 15 Minuten

Willkommen zur großen Mäuse-Rallye, der inoffiziellen Wohnzimmer-Weltmeisterschaft für Nager bis 2 Kilogramm! Auf dem Fußboden stehen die Rennmäuse schon bereit und tribbeln mit den Füßen ...

## Spielinhalt:

- 12 Rennmäuse (drei je Farbe)
- 25 Käsestückchen
- 1 Katze
- 4 Kickstäbe
- 1 Spielplan mit Käsedose



## Kurzanleitung:

**Mäuse und Kickstab nehmen, Käse in die Dose, Katze auf Kissen**

## Spielziel:

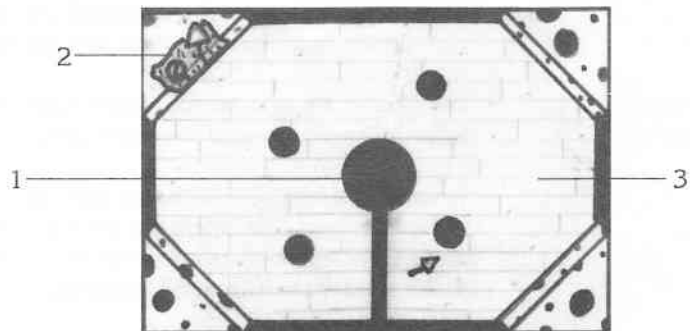
Wer die Rennstrecke mit seinen Mäusen am geschicktesten umrundet und so den meisten Käse sammeln kann, gewinnt das Spiel. Doch aufgepasst: Der Fußboden ist voller Astlöcher; und die dicke Katze versucht, die Mäuse zu erwischen ...

## Spielvorbereitung:

Jedes Kind nimmt sich **drei** Rennmäuse **einer** Farbe und den farblich passenden Kickstab.

Die **Käsestückchen** werden in die Dose (1) in der Mitte der Schachtel gelegt.

Die **Katze** wird auf das Katzenkissen (2) in einer der Spielplan-ecken gesetzt.



Stupsen ausprobieren?

Maus auf Start-/Ziellinie setzen, anstupsen

Wer möchte, darf das Anstupsen der Mäuse vor dem großen Rennen erst einmal ausprobieren:

Ihr spielt auf dem in der Schachtel liegenden Spielplan (3).

Dazu wird eine Maus auf die schwarz-weiß karierte Start-/Ziellinie gesetzt und mit dem **Kickstab** einmal in Pfeilrichtung angestupst. Mit etwas Übung und Glück schlittert sie flink auf dem Fußboden entlang ...

**Tipp:** Der Rand der Schachtel und auch die Ecken werden von geschickten Stupsern als Bande eingesetzt.

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und versucht, die Käsedose so oft wie möglich mit der **eigenen Maus** zu umrunden.

Das Kind mit den kleinsten Mausezähnen beginnt, nimmt **eine** der eigenen Mäuse, legt sie auf die Start-/Ziellinie und stupst sie **einmal** mit dem Kickstab an. (Die Richtung, in die die Mäuse flitzen sollen, zeigt der abgebildete Pfeil.)

Danach ist das nächste Kind an der Reihe. Auch dieses setzt eines seiner Mäuse auf die Start-/Ziellinie stupst sie mit dem Kickstab an und versucht so, sie möglichst weit vorwärts zu bewegen.

pro Runde ein Käsestück

Jedes Mal, wenn eine Maus die Start-/ Ziellinie **überquert hat**, darf sich das Kind, dem sie gehört, **ein Käsestückchen** aus der Dose in der Mitte nehmen.

Tücken:

**Achtung: Das Rennen ist nicht ohne Tücken:**

Maus aus der Schachtel gehüpft: auf Start-/Ziellinie

- Wenn eine Maus durch das Stupsen aus der Schachtel springt, so wird sie sofort wieder zurück in die Schachtel gesetzt - und zwar auf die Start-/Ziellinie. In der nächsten Runde startet sie von dort aus. Es spielt dabei keine Rolle, ob ein Kind eine eigene Maus hinausstupsst oder die Maus eines anderen Kindes.

Maus zu nah am Rand: wegdrücken

- Wenn eine Maus **so nah am Rand** liegt, dass der Kickstab nicht zwischen Maus und Schachtelrand passt, darf sie vor dem Stupsen **so weit** vom Rand weggedrückt werden, dass der Kickstab genau zwischen die Wand und die Maus passt.

Rückenlandung: umdrehen

- Wenn eine Maus oder die Katze nach dem Stupsen **auf dem Rücken** landet, so wird sie sofort wieder umgedreht.

- Wenn **eine Maus** von der Katze oder einer anderen Maus **zurück** hinter die Start-/Ziellinie gestupst wird und beim nächsten Zug die Start-/Ziellinie überquert, hat sie Glück gehabt und darf sich sofort **wieder** ein Käsestück nehmen.

Maus im Loch  
scheidet aus

Keine Maus  
mehr: Katze  
nehmen

Katze: die  
anderen Mäuse  
wegstupsen

## Besonders gefährlich sind die Astlöcher:

- **Wenn eine Maus in einem Astloch hängen bleibt oder sogar hineinfällt, dann scheidet sie für diese Runde aus.**  
(Hängt sie im Loch, dann wird sie hineingestupst, bevor das nächste Kind an der Reihe ist.) Das gilt **auch**, wenn sie von einer **anderen Maus** oder der **Katze** in das Loch gestupst wird. Wenn das betreffende Kind das nächste Mal an der Reihe ist, nimmt es eine der noch vor ihm liegenden Mäuse, setzt sie auf die Startlinie und stupst nun diese an. Hat es **keine Maus mehr** zur Verfügung, so übernimmt es nun die Rolle der **Katze** (s.u.).
- **Achtung:**  
Sobald die Katze ins Spiel gekommen ist, darf eine in einem Astloch verschwundene Maus nicht mehr durch eine Reserve-Maus ersetzt werden! Verliert anschließend ein Kind eine Maus, muss es in diesem Fall ebenfalls mit der Katze weiterspielen, auch wenn es noch Mäuse in Reserve hat. Bei mehreren ausgeschiedenen Kindern kicken diese immer die Katze, wenn sie an der Reihe sind.

## Die tückische Katze ...

- Sind **alle drei Mäuse eines Kindes** in den Schlaglöchern **verschwunden** – oder darf es keine Reserve-Maus mehr ins Spiel bringen (s.o.) – so spielt es, sobald es das nächste Mal wieder an der Reihe ist, mit der **Katze**. **Die Katze macht Jagd auf die Mäuse:** Sie versucht, die Mäuse am Käsesammeln zu hindern und sie möglichst sogar in die Astlöcher zu stupsen. Die Katze wird genauso wie die Mäuse über die Rennstrecke gestupst. Sie muss sich jedoch nicht an die vorgegebene Richtung halten, sondern darf in jede Richtung gestupst werden. Kommt sie das erste Mal zum Einsatz, so wird sie vom Katzenkissen direkt daneben auf den Fußboden gesetzt und von dort aus in eine beliebige Richtung gestupst.

## Eine Renn-Etappe ist zu Ende:

Sind alle Mäuse in den Astlöcher verschwunden (bzw. liegen auf dem Tisch, weil sie nicht mehr eingesetzt werden durften), ist eine Renn-Etappe zu Ende.

Jetzt nimmt sich jedes Kind, das noch Reserve-Mäuse vor sich liegen hat, **pro Maus einen Käse** aus der Dose.

Dann wird der Spielplan aus der Schachtel genommen und jedes Kind nimmt sich die Mäuse der eigenen Farbe heraus. Die Katze wird wieder auf das Katzenkissen gesetzt, der Spielplan kommt zurück in die Schachtel und auch die Käsedose mit den



restlichen Käsestückchen wird zurück in die Mitte des Spielplans gestellt.

Die nächste Runde beginnt das Kind, das im Moment die wenigsten Käsestücke vor sich liegen hat.

### **Spielende:**

Das Spiel endet, ...

**10 Käseecken ...**

... sobald das **erste Kind 10 Käsestückchen** gesammelt hat und so das Spiel gewinnt,

**oder**

**oder**

**... die meisten:  
Sieg**

... sobald **alle Käsestückchen verteilt** sind. Das Kind mit den **meisten Käsestückchen** gewinnt.