



# Les souris en fête

Le jeu amusant d'Uwe Rapp et  
Bernhard Lach, qui ont remplacé les quilles par  
des pots de peinture, pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans



## Contenu

- 5 quilles en bois (pots de peinture), chacun de couleur différente
- 31 cartes Matou
- 1 rondelle de fromage

## Idée et but du jeu

C'est vous qui, en tant que souris, vous apprêtez à jouer aux quilles avec des pots de peinture. Gros Matou n'a vraiment pas de quoi rigoler : car lorsque les pots de peinture sont renversés, c'est lui qui prend tout. Faites bien attention et prenez le plus rapidement possible la carte Matou correspondant aux pots de peinture renversés.

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution les cartes prédécoupées. Avant de commencer, mélangez bien toutes les cartes Matou et posez-les face non cachée sur la table. Formez un grand cercle avec les cartes, de sorte que l'espace vide au centre corresponde à peu près à trois fois la dimension du coffret de jeu. Veillez à laisser, devant chaque joueur, un « passage » libre qui vous servira par la suite à faire aller et venir la rondelle de fromage.



Placez maintenant les cinq pots de peinture au centre du cercle formé par les cartes et préparez la rondelle de fromage.

**Attention :** vu que la rondelle de fromage doit pouvoir bien glisser pendant le jeu, il faut que vous – les souris en fête – jouiez sur une surface aussi lisse que possible.

## Déroulement du jeu

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Lorsque c'est votre tour, vous prenez la rondelle de fromage, la posez dans un « passage » quelconque et la faites glisser en direction des pots de peinture de manière à ce qu'elle en renverse un ou plusieurs.



Tir de la rondelle de fromage

Si vous n'avez pas touché de pot, il vous reste encore deux essais pour y arriver. Si aucun pot n'a été renversé après le troisième essai, c'est alors au tour du joueur suivant.



Si des pots sont renversés, c'est alors à tous les joueurs de faire bien attention : qui va trouver en premier la carte sur laquelle Gros Matou porte exactement les couleurs des pots renversés ?

### Exemple :



Les pots rose, jaune et noir ont été renversés. Tous les joueurs recherchent alors la carte sur laquelle Gros Matou porte les taches de couleurs rose, jaune et noire.

Le joueur ayant trouvé la carte correcte en premier la garde et la pose face non cachée devant lui.

Posez les cartes devant vous de manière à ce que les autres joueurs puissent bien les voir. Au cours du jeu, il peut arriver que vous renversiez une combinaison de pots de peinture correspondant à une carte qu'un joueur a déjà devant lui. Qui s'en aperçoit en premier prend la rondelle de fromage et a le droit de prendre une carte quelconque du jeu et de la placer devant lui.

Si un joueur prend la rondelle de fromage par erreur, il passe alors son tour et c'est aux autres de rechercher la carte correcte.

Puis c'est au tour du joueur suivant et le jeu se poursuit :

- on remet les pots en place
- on vise les pots et on tire
- tous les joueurs essaient de piquer la carte correspondante.

## Fin du jeu

Dès que l'un des joueurs a aligné cinq cartes Matou devant lui, il a gagné et la partie est terminée.





# MauseSause

Das lustige Farbtopf-Kegeln  
für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren  
von Uwe Rapp und Bernhard Lach



## Inhalt

- 5 Holzkegel (Farbtöpfe) in fünf verschiedenen Farben
- 31 Kater-Kärtchen
- 1 Käse-Scheibe

## Spielidee und Spielziel

Als kleine Mäuse tretet ihr zum großen Farbtopf-Kegeln an. Kater Kalle hat dabei nichts zu lachen: Denn wenn die Töpfe umfallen, wird er von oben bis unten mit Farbe bekleckst. Schaut genau hin und schnappt euch möglichst schnell das Kater-Kärtchen, das zu den umgefallenen Farbtöpfen passt.

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Kärtchen vorsichtig aus den Stanztafeln. Zu Spielbeginn mischt ihr alle Kärtchen offen auf dem Tisch. Dann legt ihr sie in einem großen Kreis aus, so dass die Fläche in der Mitte ungefähr so groß ist, dass die Spieleschachtel dreimal hineinpasst. Achtet dabei darauf, dass vor jedem Spieler ein „Durchgang“ frei bleibt, durch den ihr später die Käsescheibe schieben könnt.



Stellt die fünf Farbtöpfe in der Mitte des Kärtchen-Kreises auf und legt die Käse-Scheibe bereit.

**Achtung:** Da die Käse-Scheibe beim Kegeln auf der Spieloberfläche rutschen muss, solltet ihr ‚Mause-sause‘ auf einem möglichst glatten Untergrund spielen.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wenn ihr an der Reihe seid, nehmt ihr die Käse-Scheibe, legt sie in einen beliebigen „Durchgang“ und schubst sie so in Richtung der Farbtöpfe, dass möglichst einer oder mehrere Töpfe umfallen.



Schubsen der Käse-Scheibe

Fällt kein Farbtopf um, habt ihr noch zwei Versuche, die Farbtöpfe zu treffen. Wenn nach dem dritten Versuch noch immer kein Farbtopf umgefallen ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Fallen Farbtöpfe um, sind alle Spieler gleichzeitig gefragt: Wer findet als Erster das passende Kärtchen, auf dem Kater Kalle mit den Farben aus den umgefallenen Töpfen bekleckst ist?



### Beispiel:



Der rosa, gelbe und schwarze Farbtopf sind umgefallen. Alle Spieler suchen nun nach dem Kärtchen, auf dem Kater Kalle einen rosa, gelben und schwarzen Farbklecks abbekommen hat.

Der Spieler, der sich als Erster das richtige Kärtchen schnappt, darf es behalten und offen vor sich ablegen.

Legt die Kärtchen so vor euch ab, dass auch die anderen Spieler sie gut sehen können. Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass ihr eine Farbtopf-Kombination kegelt, zu der das passende Kärtchen schon vor einem Spieler liegt. Wer dies als Erster bemerkt, schnappt so schnell wie möglich nach der Käse-Scheibe und darf sich ein beliebiges Kärtchen aus dem Kärtchen-Kreis nehmen und vor sich ablegen.



Schnappt ein Spieler fälschlich nach der Käse-Scheibe, scheidet er für diese Runde aus und die anderen Spieler suchen weiter nach dem richtigen Kärtchen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel geht weiter:

- Farbtöpfe aufstellen
- Kegeln
- Alle Spieler versuchen, das passende Kärtchen zu schnappen.

## Spielende

Hat einer von euch fünf Kater-Kärtchen vor sich liegen, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende.

