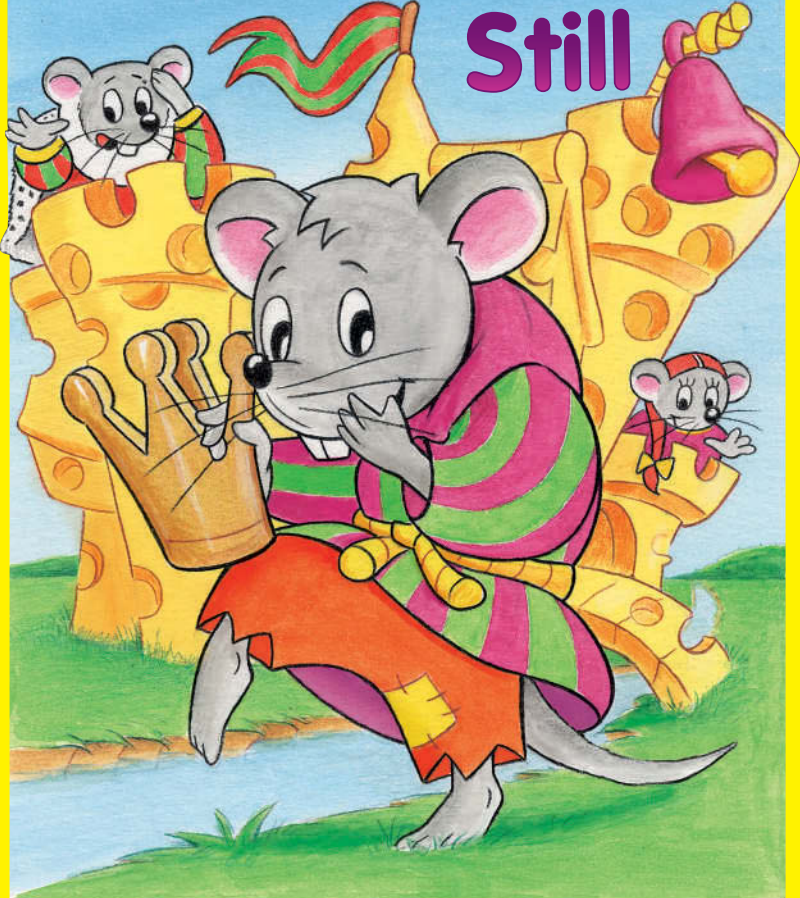




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



M Mucks Mäuschen Still



Quiet as a Mouse • Chut ! • Muisstil
A la chita callando • Zitto zitto, quatto quatto!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Mucksmäuschenstill

Ein leises Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 mucksmäuschenstille Spieler von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Reinhard Staupe
Illustration: Andreas von Frajer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Leise schleicht Moritz Maus in das Käseschloss, um vom königlichen Käse zu stibitzen. Dabei muss er mucksmäuschenstill sein und darf auf gar keinen Fall die schlafenden Wachen wecken. Doch die Mäusewachen haben eine raffinierte Alarmanlage eingebaut. Sobald Moritz Maus zu forsch ist, läuten die Glocken und die Wachen halten den Störenfried auf. Also Vorsicht und immer schön mucksmäuschenstill sein!

Spielinhalt

- 1 Käseschloss (vierteilig)
- 2 Alarmglocken
- 2 Farbwürfel
- 16 Holzstäbe
- 1 Spielanleitung



*die meisten
Holzstäbe verbauen*

*Käseschloss aufbauen,
Alarmglocken befestigen*

Holzstäbe verteilen

Würfel bereit

*mit beiden
Würfeln würfeln*

*Holzstab entsprechend
Würfelwurf in Käseschloss
schieben*

Spielidee

Die Spieler versuchen, ihre Holzstäbe vorsichtig durch die Löcher des Käseschlosses zu stecken. Die Mitspieler müssen dabei mucksmäuschenstill sein und die Ohren spitzen, denn wenn ein Spieler zu forsch ist, klingeln die Alarmglocken und der Spielzug ist vorbei. Nur wer einen Holzstab ohne Geräusch in das Käseschloss steckt, darf ihn dort stecken lassen. Das Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Holzstäbe verbaut zu haben.

Spielvorbereitung

Baut zuerst das Käseschloss wie abgebildet zusammen: Steckt dazu die vier Einzelteile ineinander. Danach befestigt ihr an beiden Seiten des Käseschlosses eine Alarmglocke. Stellt das Käseschloss in die Tischmitte.

So sieht das fertig aufgebaute Käseschloss aus:



Verteilt die Holzstäbe gleichmäßig an die Spieler und legt sie vor euch. Bei drei Spielern bleibt ein Holzstab übrig. Dieser kommt zurück in die Schachtel. Haltet die beiden Farbwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten schleichen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit beiden Farbwürfeln.

Versuche einen deiner Holzstäbe ganz vorsichtig durch das Käseschloss zu schieben, ohne dabei eine Alarmglocke zum Klingeln zu bringen. Die gewürfelten Farben zeigen dir, durch welche beiden Löcher du den Holzstab stecken musst.

Beispiel:

Simon würfelt Rot und Gelb. Er muss jetzt einen Holzstab durch ein rotes und gelbes Loch des Käseschlusses stecken. Durch welches Loch er den Holzstab zuerst führt, kann er frei entscheiden.

Klingelt eine Alarmglocke während deines Versuches?• **Nein?**

Supermäusestark! Du darfst deinen Holzstab im Käseschloss stecken lassen.

• **Ja?**

Hört ein Mitspieler eine Alarmglocke klingeln, ruft er sofort „Alarm!“. Die Mäusewächter sind aufgewacht und der Spieler muss den Holzstab wieder aus dem Käseschloss ziehen und vor sich ablegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht sein Glück.

Wichtige Mucksmäuschenstill-Regeln:

- Während ein Spieler an der Reihe ist, muss **absolute Ruhe** im Raum herrschen, denn die Alarmglocken klingeln manchmal sehr leise!
- Der Spieler darf beide Hände für seinen Versuch benutzen. Dabei darf er aber nur den Holzstab und nicht das Käseschloss oder die Alarmglocken anfassen.
- Kein Mitspieler darf den Tisch berühren und dadurch ein Glockengeräusch verursachen!
- Sollte einmal keine Lochkombination der gewürfelten Farben mehr frei sein, hat der Spieler leider Pech gehabt und kann in dieser Runde keinen Holzstab in das Käseschloss stecken.
- Rutscht während der Aktion eines Spielers ein anderer Holzstab aus dem Käseschloss heraus, wird er aus dem Spiel genommen und der Spielzug ist sofort beendet.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der zwölfte Holzstab im Käseschloss steckt. Jetzt zählt jeder die Holzstäbe, die noch vor ihm liegen. Der Spieler mit den wenigsten Holzstäben gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Spieler es geschafft hat, seinen letzten Holzstab in das Käseschloss zu stecken. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

kein Alarm = Holzstab bleibt im Käseschloss

Alarm = Mitspieler ruft; Holzstab zurück zu Spieler

nächster Spieler

*Spielende =
12 Holzstäbe im Schloss;
Gewinner = Spieler mit
wenigsten Holzstäben*

Der Autor



Reinhard Staupe wurde 1968 in Kassel geboren. Im Jahr 1995 tauschte er das Studium der Grundschulpädagogik gegen den Beruf des Spieleerfinders ein. Knapp 100 seiner Spiele wurden seitdem weltweit veröffentlicht. Reinhard Staupe lebt und arbeitet in der Lüneburger Heide sowie in seiner Geburtsstadt Kassel. *Mucksmäuschenstill* ist sein erstes Spiel bei HABA.

Der Illustrator



Andreas von Frajer wurde 1971 in Duderstadt geboren und studierte Kommunikationsdesign & Illustration an der Fachhochschule für Design + Medien in Hannover. Er ist Schöpfer, Autor und Illustrator von vielen liebenswerten Figuren, Geschichten und Bildern, die er für Kinderbuch- und Spieleverlage sowie Unternehmen aus der Wirtschaft geschaffen hat. Heute lebt Andreas von Frajer mit seiner Frau Nina und seinen Söhnen Moritz und Henry in Isernhagen.

Quiet as a Mouse

A silent game of skill for 2 - 4 players as quiet as mice, aged 5 - 99.

Author: Reinhard Staupe
Illustrations: Andreas von Frajer
Length of the game: approx. 15 minutes

Morris Mouse sneaks on tiptoes into the cheese castle to steal some royal cheese. He has to try his best to be as quiet as a mouse and under no circumstances wake up the sleeping guardians. The guardians however have installed a sophisticated alarm system. If Morris moves too daringly the bells ring and the guardians can stop the intruder. So watch out and be as quiet as a mouse!

Contents

- 1 cheese castle (in four parts)
- 2 alarm bells
- 2 color dice
- 16 wooden sticks
- Set of game instructions



*insert most
wooden sticks*

*assemble cheese castle,
fix alarm bells*

*distribute wooden sticks,
dice ready*

roll both dice

*slide wooden stick
according to colors on
the dice through holes*

Game Idea

The players try to slide the wooden sticks carefully through the holes of the cheese castle. Meanwhile the other players have to be as quiet as mice and keep their ears alert. As soon as a player is too daring the alarm bells ring and their turn is over. Only the player who is able to slide a wooden stick into the cheese castle without causing any ringing may leave it there. The aim of the game is to have inserted the most wooden sticks at the end.

Preparation of the Game

First assemble the cheese castle, as shown, inserting the four individual parts into each other. Then fix an alarm bell on both of the larger sides of the castle. Place the cheese castle in the center of the table.

This is what the cheese castle looks like when fully assembled:



Distribute the wooden sticks in equal parts between the players and place them in front of you. If there are three players one stick will be left over and should be returned to the game box. Get both color dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever is best at sneaking around may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls both dice.

Try to slide one of your sticks through the cheese castle without causing an alarm bell to ring. The colors on the dice indicate through which holes you have to slide the sticks.

Example:

Simon rolls red and yellow. He has to slide the stick through a red and a yellow hole in the cheese castle. He is free to choose through which hole of the two colors he first slides the stick.

Does an alarm bell ring during your go?

- **No?**
Great mouse job! As your reward your stick is left in the castle.
- **Yes?**
If a player hears the bell ringing he immediately shouts "Alarm!". The guardian has woken up and the player has to pull his stick out of the castle and place it in front of him again.

Then it's the turn of the next player to try his luck.

Important Quiet Mice Rules:

- When it's the turn of a player there must be **absolute silence** in the room as the alarm bells sometimes ring only very softly.
- The player may use both hands. However, he may only hold the stick and not the castle nor an alarm bell.
- No player may touch the table thereby causing a bell to ring.
- If there is no combination of holes as the colors on the dice left, the player is unlucky and cannot slide any stick into the castle in this round.
- If during a player's turn another stick slides off the castle, that stick is taken out of the game and the player's turn is then immediately over.

End of the Game

The game ends when the twelfth stick is placed in the cheese castle. Each player counts the sticks he still has in front of him. The player with the fewest sticks wins the game. In case of a draw there are various winners.

Also, if a player inserts his last stick into the castle, the game then ends and this player is the winner.

*no alarm =
wooden stick stays put*

*alarm =
player shouts,
player takes back stick*

next player

*end of game = 12 wooden
sticks in the castle,
winner = player with
fewest sticks*

The Author



Reinhard Staupe was born in 1968 in Kassel. In 1995 he changed from studying pedagogy to becoming a professional game inventor. Since then, nearly 100 of his games have been published.

Reinhard Staupe lives and works both in Lüneburger Heath and his native town Kassel. *Quiet as a Mouse* is his first game for HABA.

The Illustrator



Andreas von Frajer was born in 1971 in Duderstadt. He finished his studies in communication design & illustration at the Media and Design College in Hannover. Andreas von Frajer is the creator, author and illustrator of many adorable characters, stories and pictures which he has brought to life for children books, game publishers and business companies.

He lives with his wife Nina and their sons Moritz and Henry in Isernhagen.

Chut !

Un jeu d'adresse à jouer tout en silence, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Reinhard Staupe
Illustration : Andreas von Frajer
Durée de la partie : env. 15 minutes

À pas feutrés, le souriceau Silvio se faufile dans le château en fromage pour voler un morceau du fromage royal. Il doit être très silencieux pour ne pas réveiller les gardiens endormis. Mais ceux-ci ont installé un système d'alarme raffiné : dès que Silvio bouge un peu trop fort, les clochettes retentissent et les gardiens retiennent l'intrus. Alors, prudence et silence !

Contenu du jeu

- 1 château-fromage (en quatre parties)
- 2 clochettes d'alarme
- 2 dés multicolores
- 16 bâtonnets en bois
- 1 règle du jeu



enfoncer le plus de bâtonnets possible

assembler le château-fromage, fixer les clochettes d'alarme

distribuer les bâtonnets en bois, préparer les dés

lancer les deux dés

enfoncer le bâtonnet dans le château suivant la couleur des dés

Idée

Les joueurs essaient d'enfoncer leurs bâtonnets en bois prudemment à travers les trous du château-fromage. Pendant cela, les autres joueurs doivent garder le silence et être attentifs, car si un joueur a trop de force, les clochettes d'alarme se font entendre et le tour s'achève. Seul celui qui enfonce un bâtonnet en bois dans le château-fromage sans faire de bruit a le droit de le laisser dedans. Le but du jeu est d'avoir le plus de bâtonnets possible dans le château à la fin de la partie.

Préparatifs

Assembler le château-fromage comme illustré. Emboîter les quatre parties les unes dans les autres. Ensuite, fixer une clochette d'alarme sur deux côtés du château. Poser le château au milieu de la table.

Voilà à quoi ressemble le château une fois assemblé :



Distribuer les bâtonnets en bois en quantité égale entre les joueurs et les poser devant soi. S'il y a trois joueurs, il y a un bâtonnet en trop. Le remettre dans la boîte. Préparer les deux dés multicolores.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux se faufiler sans faire de bruit a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance les deux dés multicolores.

Essaye d'enfoncer un de tes bâtonnets tout doucement dans le château-fromage sans faire retentir de clochette d'alarme. Les couleurs des dés indiquent à travers quels trous tu dois enfoncer le bâtonnet.

Exemple :

Simon a obtenu un point rouge et un point jaune avec les dés. Il faut alors qu'il enfonce un bâtonnet à travers un trou rouge et un trou jaune du château-fromage. Il décide lui-même par quelle couleur il commence.

Est-ce qu'une clochette retentit pendant ton essai ?

- **Non ?**
Super bien joué ! Tu laisses ton bâtonnet dans le château.
- **Oui ?**
Si un des joueurs entend une clochette, il annonce « Alarme ». Les gardiens sont alors réveillés et le joueur doit retirer son bâtonnet du château et le poser devant lui.

C'est ensuite au joueur suivant de tenter sa chance.

Règles importantes à suivre :

- Pendant un tour, il faut que **le plus grand** calme règne dans la pièce, car parfois les clochettes d'alarme sont à peine perceptibles !
- Le joueur a le droit d'utiliser les deux mains, mais ne doit toucher que le bâtonnet en bois. Il ne doit toucher ni le château ni les clochettes d'alarme.
- Les joueurs ne doivent pas toucher la table sinon ils feraient sonner les clochettes !
- Si une combinaison de couleurs indiquée par les dés n'est plus disponible, le joueur n'a pas de chance et ne peut pas poser de bâtonnet pendant ce tour.
- Si, pendant la tentative d'un joueur, un bâtonnet d'un autre joueur tombe, il est retiré du jeu et le tour est aussitôt terminé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque le douzième bâtonnet de bois a été enfoncé dans le château. Chacun compte alors les bâtonnets qu'il lui reste. Le joueur qui aura le moins de bâtonnets devant lui gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

La partie se termine également lorsqu'un joueur a réussi à enfoncer son dernier bâtonnet dans le château. Ce joueur gagne la partie.

*pas d'alarme =
le bâtonnet reste dans
le château-fromage*

*alarme =
un joueur donne l'alarme ;
le bâtonnet est retiré*

joueur suivant



L'auteur



Reinhard Staupe est né en 1968 à Kassel. En 1995, il interrompit ses études d'enseignant dans le primaire pour se consacrer au métier d'inventeur de jeux. Depuis, environ une centaine de ses jeux ont été publiés dans le monde entier. Reinhard Staupe vit et travaille dans la Lüneburger Heide ainsi que dans sa ville natale de Kassel. *Chut !* est le premier jeu qu'il a créé pour HABA.



FRANÇAIS

L'illustrateur



Andreas von Frajer est né en 1971 à Duderstadt et a fait des études de Design en communication et d'illustration à l'IUT de Design + Média de Hanovre. Il est le créateur, l'auteur et l'illustrateur de nombreux personnages, d'histoires et d'images qu'il a créés pour des éditeurs de livres pour enfants et de jeux ainsi que pour des entreprises. Actuellement, Andreas von Frajer vit à Isernhagen avec son épouse Nina et ses fils Moritz et Henry.

Muisstil

Een stil behendigheids spel voor 2 - 4 muisstille spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Reinhard Staupe
Illustraties: Andreas von Frajer
Speelduur: ca. 15 minuten

Heel zachtjes sluipt Maurits Muis het kaaskasteel binnen om wat van de koninklijke kaas te snoepen. Hierbij moet hij muisstil te werk gaan en in geen geval de slapende wachters wakker maken. Maar de muizenwachters hebben een geraffineerd alarmsysteem aangebracht. Als Maurits ook maar even niet oplet, luiden de klokken en zijn de wachters de rustverstoorder te slim af. Dus wees voorzichtig en blijf altijd zo stil al een muis!

Spelinhoud

- 1 kaaskasteel (vierdelig)
- 2 alarmklokken
- 2 gekleurde dobbelstenen
- 16 houten stokjes
- spelregels



*de meeste stokjes
erin steken*

*kaaskasteel in elkaar
zetten, alarmklokken
bevestigen*

*stokjes verdelen,
dobbelstenen klaar*

*met beide dobbelstenen
gooien*

*stokje volgens de
gegooide kleuren door
het kaaskasteel steken*

Spelidee

De spelers proberen om hun houten stokjes voorzichtig door de gaten van het kaaskasteel te steken. Tegelijk moeten alle medespelers muisstil zijn en hun oren spitsen, want als een speler niet voorzichtig is, luiden de alarmklokken en is zijn/haar beurt voorbij. Alleen wie een houten stokje zonder geluid in het kaaskasteel steekt, mag het erin laten zitten. Het doel van het spel is aan het eind zoveel mogelijk stokjes in het kasteel te hebben gestoken.

Spelvoorbereiding

Bouw eerst zoals afgebeeld het kaaskasteel: steek de vier afzonderlijke delen in elkaar. Daarna maken jullie aan beide zijden van het kasteel een alarmklok vast. Zet het kaaskasteel in het midden van de tafel.

Als het klaar is, ziet het kaaskasteel er zo uit:



Iedere speler krijgt hetzelfde aantal houten stokjes en leg ze voor zich neer. Als jullie met 3 spelers zijn, blijft er één stokje over. Dit stokje gaat terug in de doos. Leg de beide dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie het best kan sluipen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met beide gekleurde dobbelstenen.

Probeer één van je houten stokjes heel voorzichtig door het kaaskasteel te steken zonder dat hierbij een alarmklok gaat luiden. De gegooide kleuren geven aan door welke twee gaten je het houten stokje moet steken.

Voorbeeld:

Simon gooit rood en geel. Hij moet nu een houten stokje door een rood en een geel gat van het kaaskasteel steken. Hij mag zelf bepalen door welk gat hij het stokje eerst steekt.

Luidt er tijdens je poging een alarmklok?

- **Nee?**

Wat een muizenbof! Je mag je stokje in het kaaskasteel laten zitten.

- **Ja?**

Als één van de medespelers een alarmklok hoort luiden, roept hij/zij onmiddellijk „alarm!“. De muizenwachters zijn wakker geworden en de speler moet zijn/haar stokje weer uit het kaaskasteel halen en voor zich neer leggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en probeert zijn/haar geluk.

Belangrijke muisstille regels:

- Terwijl een speler aan de beurt is, moet het in de kamer **helemaal stil** zijn, want de alarmklokjes luiden vaak heel zacht!
- De speler mag tijdens zijn/haar beurt zijn/haar beide handen gebruiken. Hierbij mag echter alleen het stokje en niet het kaaskasteel of de alarmklokken worden aangeraakt.
- Geen enkele medespeler mag de tafel aanraken zodat hierdoor een klokje zou gaan luiden!
- Als er op een bepaald moment geen gaten van de gegooide kleurencombinatie meer vrij zijn, heeft de speler helaas pech gehad en mag hij/zij tijdens deze ronde geen houten stokje in het kaaskasteel steken.
- Als tijdens de beurt van een speler een ander stokje uit het kaaskasteel valt, wordt dit uit het spel genomen en is de beurt van deze speler voorbij.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het twaalfde stokje in het kaaskasteel is gestoken. Nu telt iedere speler de houten stokjes die nog voor hem/haar liggen. De speler met de minste stokjes wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Het spel is ook afgelopen op het moment dat één van de spelers erin geslaagd is zijn/haar laatste stokje in het kaaskasteel te steken. Deze speler wint het spel.

geen alarm = stokje blijft in het kaaskasteel

alarm = medespeler roept; stokje terug bij de speler

volgende speler

*einde v/h spel =
12 stokjes in het kasteel;
winnaar = speler met de
minste stokjes*

De auteur



Reinhard Staupe werd in 1968 in Kassel geboren. In 1995 ruilde hij zijn studie basisschoolpedagogiek in voor het beroep van spelletjesbedenker. Sindsdien heeft hij over de hele wereld een kleine 100 spellen gepubliceerd. Reinhard Staupe woont en werkt op de Lüneburger Heide evenals in zijn geboorteplaats Kassel. *Muisstil* is zijn eerste spel voor HABA.

De illustrator



Andreas von Frajer werd in 1971 in Duderstadt geboren en studeerde communicatiedesign en -illustratie aan de hbo-school voor design en media in Hannover. Hij is de maker, auteur en illustrator van vele vrolijke figuren, verhalen en voorstellingen die hij zowel voor uitgeverijen van kinderboeken en spellen, als ondernemingen uit het bedrijfsleven heeft vormgegeven. Tegenwoordig woont Andreas von Frajer met zijn vrouw Nina en zijn zoons Moritz en Henry in Isernhagen.

A la chita callando

Un silencioso juego de habilidad para 2 - 4 jugadores calladitos de 5 a 99 años.

Autor: Reinhard Staupe
Ilustraciones: Andreas von Frajer
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

El ratón Mauricio entra en el Castillo del Queso a hurtadillas y en completo silencio para robarle al rey su queso. Tiene que hacerlo así, a la chita callando, y no debe despertar para nada a los guardianes que duermen. Pero los listos guardianes han instalado un sistema de alarma muy sofisticado. Al menor ruido que haga el ratón Mauricio, sonarán las campanas y los guardianes detendrán al revoltoso. Así que ya sabéis: ¡con cuidadín y a la chita callando!

Contenido del juego

- 1 Castillo del Queso (en cuatro piezas)
- 2 campanas de alarma
- 2 dados de colores
- 16 bastoncitos de madera
- 1 instrucciones del juego



*colocar el mayor número
de bastoncitos*

*montar el Castillo
del Queso, fijar las
campanas de alarma*

*repartir los bastoncitos,
dados preparados*

tirar los dos dados

*unir los agujeros del
Castillo del Queso con los
colores salidos en los dados*

El juego

Los jugadores tratan de colocar sus bastoncitos de madera con mucho cuidado a través de los agujeros del Castillo del Queso. Los compañeros de juego deben permanecer en absoluto silencio y aguzar el oído, pues en cuanto un jugador haga el menor ruido, sonarán las campanas de alarma y se habrá acabado su turno. Sólo quien consiga colocar un bastoncito en el Castillo del Queso sin que salte la alarma, podrá dejarlo colocado. La meta del juego es haber colocado al final el mayor número de bastoncitos.

Preparativos

Montad en primer lugar el Castillo del Queso encajando las cuatro piezas tal como se muestra en la ilustración. A continuación fijad una campana de alarma a ambos lados del Castillo del Queso. Poned el Castillo del Queso en el centro de la mesa.

Éste es el aspecto que debe mostrar el Castillo del Queso una vez montado:



Repartid los bastoncitos entre vosotros de manera que todos recibáis el mismo número. Colocadlos delante de vosotros. Si sois tres jugadores sobrará un bastoncito, que devolveréis a la caja. Tened preparados ambos dados de colores.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comenzará aquel de vosotros que mejor sepa caminar a hurtadillas. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando los dos dados de colores.

Intenta desplazar uno de tus bastoncitos a través del Castillo del Queso sin que suene ninguna campana de alarma. Los colores que te salgan en los dados te indican los agujeros que debes unir con tu bastoncito.

Ejemplo:

Carlos saca rojo y amarillo en los dados. Por tanto tiene que introducir un bastoncito que una un agujero rojo y otro amarillo del Castillo del Queso. Puede decidir con toda libertad por cuál de los dos agujeros comienza a introducir el bastoncito.

¿Suena una campana de alarma durante tu intento?

- **¿No?**

¡Genial! Puedes dejar colocado tu bastoncito en el Castillo del Queso.

- **¿Sí?**

Si un compañero de juego escucha sonar una campana de alarma exclamará enseguida: «¡Alarma!». Los guardianes se han despertado y el jugador deberá retirar de nuevo el bastoncito del Castillo del Queso y colocarlo delante de él.

A continuación es el turno del siguiente jugador para probar suerte.

Importantes reglas de «A la chita callando»:

- Durante el turno de juego de un jugador debe reinar **un silencio absoluto** en la habitación, pues las campanas de alarma saltan a veces al menor ruido.
- El jugador puede utilizar las dos manos en su intento. Pero sólo le está permitido tocar el bastoncito y no así el Castillo del Queso ni las campanas de alarma.
- Ningún compañero de juego debe tocar la mesa provocando que salten las alarmas.
- El jugador que tenga la mala suerte de que la combinación de colores que le ha salido en el dado ya no esté disponible no podrá introducir ningún bastoncito en el Castillo del Queso durante esa ronda.
- Si, durante la acción de un jugador, se cae otro bastoncito del Castillo del Queso se retirará éste del juego y se dará por finalizado ese turno.

Final del juego

La partida acaba una vez introducido el duodécimo bastoncito en el Castillo del Queso. Todos cuentan ahora los bastoncitos que les quedan todavía delante. Gana la partida el jugador que tenga el menor número de bastoncitos. En caso de empate serán varios los ganadores.

La partida acaba también cuando un jugador haya conseguido introducir su último bastoncito en el Castillo del Queso. Este jugador será el ganador de la partida.

*sin alarma =
bastoncito se queda en
el Castillo del Queso*

*alarma = compañero
exclama; bastoncito
devuelto al jugador*

jugador siguiente



*final de la partida = 12
bastoncitos en el castillo;
ganador = jugador con
el menor número de
bastoncitos restantes*

El autor



Reinhard Staupe nació en 1968 en Kassel. En el año 1995 cambió la carrera de magisterio por la profesión de creador de juegos. Desde entonces se han publicado en todo el mundo casi un centenar de sus juegos.

Reinhard Staupe vive y trabaja tanto en el paisaje de las Landas de Luneburgo como en Kassel, su ciudad natal. *A la chita callando* es su primer juego para la casa HABA.

El ilustrador



Andreas von Frajer nació en Duderstadt en 1971 y estudió Comunicación, diseño e ilustración en la Escuela Superior de Diseño y Medios de Comunicación de Hanóver. Es creador, autor e ilustrador de muchas historias e imágenes y de muchos personajes encantadores a los que ha dado vida para editoriales de libros infantiles y de juegos, así como para empresas del ramo de la economía.

En la actualidad Andreas von Frajer vive con su esposa Nina y sus hijos Moritz y Henry en Isernhagen.

Zitto zitto, quatto quatto!

Un silenzioso gioco d'abilità per 2 - 4 giocatori silenziosi da 5 a 99 anni.

Ideazione: Reinhard Staupe
Illustrazioni: Andreas von Frajer
Durata del gioco: circa 15 minuti

Quatto quatto il topino Serafino s'infila nel castello di formaggio per rubare qualche buon bocconcino. Ma dovrà essere silenziosissimo per non svegliare i guardiani addormentati. Attento Serafino!: i guardiani hanno installato un sensibilissimo allarme. Non appena il topino si dimostra troppo energico, suonano le campane e l'intruso viene fermato. Attenzione dunque, agire sempre in silenzio assoluto!

Contenuto del gioco

- Castello di formaggio (in 4 pezzi)
- 2 campane d'allarme
- 2 dadi a colori
- 16 asticelle di legno
- Istruzioni per giocare



utilizzare il maggior numero di asticelle

costruire il castello di formaggio, attaccare campane d'allarme

*distribuire asticelle,
preparare dado*

tirare con i due dadi

infilare asticella nel castello di formaggio secondo colore uscito dado

Ideazione

Con grande attenzione, i giocatori cercano di infilare le loro asticelle nei buchi del castello di formaggio. Aguzzando le orecchie, i compagni di gioco seguiranno l'azione in silenzio assoluto: infatti se un giocatore infila con troppa forza, suona l'allarme e il turno di gioco finisce. Potrà lasciare l'asticella infilata nel castello di formaggio solo il giocatore che non ha fatto suonare l'allarme. Scopo del gioco è utilizzare il maggior numero di asticelle di legno.

Preparativi del gioco

Assemblate innanzitutto il castello di formaggio secondo la figura: fissate insieme le 4 parti e poi vi attaccate sui due lati una campanella d'allarme. Collocate il castello di formaggio al centro del tavolo.

Così dovrà essere il castello di formaggio montato:



Distribuite equamente le asticelle di legno e mettetele davanti a voi. Se giocate in tre avanza un'asticella che tornerà nella scatola. Preparate i due dadi a colori.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi sa muoversi meglio zitto zitto, quatto quatto. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira con i due dadi.

Cerca di infilare con grande attenzione una delle tue asticelle nel castello di formaggio senza far suonare la campanella d'allarme. I colori usciti ai dadi ti indicano attraverso quali buchi devi infilare l'asticella.

Esempio:

Domenico tira ai dadi rosso e giallo. Dovrà ora infilare un'asticella nel castello di formaggio attraverso un buco rosso e uno giallo. Può decidere liberamente quale sarà il primo buco.

Durante la tua manovra suona l'allarme?

- **No?**

Stragalattico! Puoi lasciare la tua asticella nel castello di formaggio.

- **Sì?**

Se un compagno di gioco sente risuonare una campanella d'allarme, esclama subito „Allarme!“. I guardiani sono in allerta e il giocatore sfilerà l'asticella dal castello di formaggio e la metterà davanti a sé.

Il turno passa poi al giocatore seguente che tenterà la fortuna con le sue asticelle.

Importanti regole per giocare zitti zitti, quatti quatti:

- Mentre il giocatore manovra la sua asticella dovrà regnare il **silenzio assoluto**, perché a volte il suono delle campanelle è molto lieve!
- Il giocatore potrà usare le due mani durante la sua manovra. Potrà comunque solo toccare l'asticella, mai il castello di formaggio o le campanelle d'allarme.
- Nessun compagno di gioco dovrà toccare il tavolo provocando così un scampanello!
- In caso non sia più libera una combinazione di buchi del colore uscito ai dadi, per questo giro il giocatore non potrà più infilare la sua asticella nel castello di formaggio.
- Se durante la manovra di un giocatore un'altra asticella scivola fuori dal castello di formaggio, viene eliminata dal gioco e si conclude il turno di gioco.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando nel castello viene infilata la dodicesima asticella. Tutti contano ora le asticelle che hanno davanti a sé. Vince chi ne ha di meno. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Il gioco finisce anche quando un giocatore riesce ad infilare la sua ultima asticella nel castello di formaggio. Sarà il vincitore.

*niente allarme:
asticella nel castello
di formaggio*

*allarme =
compagno di gioco grida;
asticella indietro al
giocatore*

giocatore seguente

*conclusione del gioco =
12 asticelle nel castello,
vincitore =
giocatore con meno
asticelle*

L'autore



Reinhard Staupe è nato a Kassel. Nel 1995 ha lasciato lo studio di Pedagogia per le scuole elementari per dedicarsi al mestiere di inventore di giochi. Finora ne ha pubblicati un centinaio in tutto il mondo.

Reinhard Staupe vive e lavora nella Landa di Luneburgo ed anche a Kassel, sua città natale. *Zitto zitto, quatto quatto!* è il suo primo gioco per HABA.

L'illustratore



Andreas von Frajer è nato nel 1971 a Duderstadt e ha studiato Disegno grafico e Illustrazione all'Istituto accademico per Design e Media ad Hannover. E' autore e illustratore di molti simpatici personaggi, di storie e immagini creati per case editrici di libri per bambini e di giochi nonché per imprese nel campo dell'economia. Andreas von Frajer vive con la moglie Nina e con i suoi figli Moritz e Henry a Isernhagen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

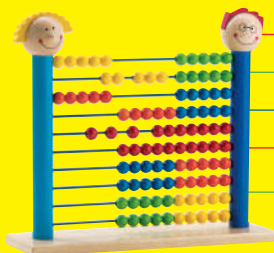
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

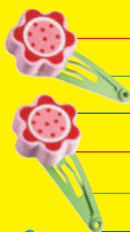
Gifts

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


Decoración habitación


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[®]

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