

CHOP! CHOP!



6 años
6 años Jahre

6.99





CHOP! CHOP!



Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x38



x4



x1



x4



6-99 ans



2 - 5



15 min

À 2 joueurs : 1 joueur chat contre 1 joueur souris.
De 3 à 5 joueurs : en mode semi-coopératif
1 joueur chat contre 2, 3 ou 4 joueurs souris.

Contenu : 1 plateau cuisine, 1 table, 38 plaques carrelage, 4 plaques trou de souris, 4 souris, 1 chat, 2 dés.

But du jeu :

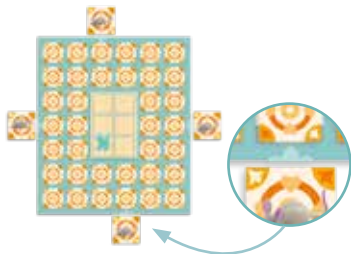
Pour les souris : récupérer les 10 morceaux de fromage.

Pour le chat : attraper les 4 souris avant que celles-ci ne récupèrent tous les fromages.

Préparation du jeu :

Déterminez quel joueur sera le chat et le(s)quel(s) sera(ont) les souris. Les souris jouent ensemble contre le chat. Les joueurs souris peuvent jouer n'importe quelle souris à leur tour de jeu.

Posez le plateau cuisine au centre de la table. Mélangez les plaques carrelage et posez-les sur le plateau faces carrelage visibles en faisant attention à ne pas voir le verso. Posez la table sur le plateau à l'emplacement prévu. Placez les plaques trous de souris (faces carrelage visibles) selon l'indication ci-dessous et posez les souris au-dessus. Placez le chat sur l'une des 6 cases de la table.



Déroulement du jeu : Les souris et le chat se déplacent sur le plateau grâce aux dés et **chacun a le sien** : les souris jouent avec le dé gris, le chat avec le dé bleu.

1/ Les déplacements :

- Ils se font horizontalement et verticalement. (jamais en diagonale),
- On se déplace du nombre exact annoncé par le dé,
- Il est interdit de sauter par-dessus un autre joueur, il faut le contourner.
- Lors d'un déplacement lié au dé, il est interdit de revenir sur la case d'où on est parti.

Le chat : Le chat peut aller sur la table mais jamais en dessous. La table est composée de 6 cases sur lesquelles on se déplace comme sur le sol de la cuisine.

Les souris :

- On ne peut déplacer qu'une seule souris par tour de jeu,
- Les souris peuvent aller se cacher sous la table mais ne peuvent jamais aller dessus,
- Une souris peut retourner se cacher dans un trou de souris mais il ne peut pas y avoir plus d'une souris par trou.

Le plus jeune des joueurs souris démarre et lance le dé. Il choisit la souris qu'il veut déplacer et la fait avancer du nombre de cases annoncé par le dé. Il retourne alors la plaque de départ côté trou de souris. A la fin de son déplacement, le joueur retourne la plaque carrelage sur laquelle il est arrivé. Il effectue alors l'action indiquée sur cette plaque.

Puis c'est au chat de jouer. Il lance son dé et avance du nombre de cases annoncé par celui-ci. S'il arrive sur une case où se trouve une souris : bien joué ! Il l'attrape et elle est éliminée du jeu.

S'il arrive sur une case avec une plaque carrelage il la retourne et effectue l'action indiquée.

Et ainsi de suite en alternant une souris puis le chat.

NB : Lorsqu'un joueur arrive sur une case où il n'y a pas de plaque carrelage : rien ne se passe.

2/ Les plaques carrelage :

Chaque fois qu'une plaque est retournée, celle-ci est ensuite écartée du jeu.

• Vaisselle cassée : rien ne se passe. Chat ou souris se positionne à l'emplacement de cette plaque.

• Fromage :

Pour les souris : c'est parfait ! Le morceau de fromage est gagné, les souris gardent la plaque devant elles.

Pour le chat : il laisse la plaque face fromage visible sur le plateau et se positionne dessus. Par la suite le chat ne pourra plus ni passer ni s'arrêter sur les morceaux de fromage visibles.

NB : tant que le chat est posé sur un fromage, les souris ne peuvent pas le récupérer.

• +1 et +2 : déplacement supplémentaire. Une fois arrivé sur cette plaque, le chat ou la souris se déplace à nouveau d'1 ou 2 case(s) supplémentaire(s). Mais attention, il ne peut pas retourner sur la case d'où il est parti. En revanche, il peut retourner sur celle où il était avant le lancer de dé.

• Flèche : déplacement libre. Chat ou souris se déplace n'importe où sur le plateau, avec des exceptions :

Pour les souris : elles ne peuvent pas aller sur la table, sur un morceau de fromage visible ou dans un trou.

Pour le chat : il ne peut pas aller sous la table, sur un morceau de fromage visible, sur une souris ou sur un trou de souris.

• Fourchette :

Pour les souris : s'il y a un morceau de fromage visible sur le plateau, la fourchette permet d'attraper le fromage et de gagner la plaque fromage sans se déplacer. S'il n'y a pas de fromage visible ou que le chat est dessus, rien ne se passe.

Pour le chat : rien ne se passe, le chat se positionne à l'emplacement de cette plaque.

• Couteau : Aie ! Chat ou souris se blesse sur le couteau et perd son tour de jeu. Le joueur suivant lance deux fois de suite le dé (attention, si le joueur qui doit jouer deux fois est une souris, c'est la même souris qui sera déplacée deux fois).

Une fois l'action effectuée, la plaque carrelage est mise de côté.

Fin de la partie :

Le premier clan ayant atteint son objectif remporte la partie.

Attention, pour gagner, les souris doivent être toutes les 4 sorties au moins une fois de leur trou (les 4 plaques départ des souris doivent être retournées côté trou de souris) et l'une d'entre elles au moins doit revenir jusqu'à un trou (pour y déposer les 10 fromages gagnés...)

NB : s'il ne reste qu'une souris et qu'elle est cachée dans un trou, le joueur chat ne peut pas se placer devant la case du trou en question pour la bloquer. Il doit obligatoirement la laisser sortir.



**Ages 6
and Up**



**2-5
Players**



15 min

With 2 players: 1 cat player against 1 mouse player.
With 3-5 players: in 1 cat player against 2, 3, or 4 mice players.

Contents: 1 kitchen board, 1 table, 38 floor tiles, 4 mouse hole tiles, 4 mice, 1 cat, 2 dice.

Aim of the Game:

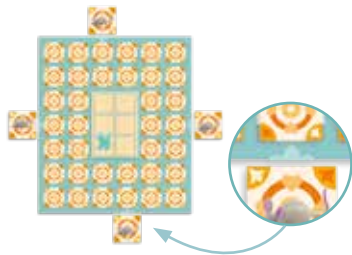
For the mice: collect the 10 pieces of cheese.

For the cat: Catch all 4 mice before they collect 10 pieces of cheese.

Game Setup:

Choose which player will be the cat and which player(s) will be the mice. The mice play together against the cat. Each mouse player can move any mouse on his turn.

Place the kitchen board in the center of the table. Shuffle the floor tiles and place them facedown on the board, making sure not to peek at their opposite side. Place the table on the board on the marked space. Place the mouse hole tiles facedown, with a mouse on each one, as shown in the diagram below. Place the cat on one of the 6 spaces on the table.



Playing the Game:

Players roll dice to move the mice and the cat around the board. **Each side has its own die:** the mice roll the grey die, the cat roll the blue die.

1 / Movement Rules:

- You must move horizontally or vertically (never diagonally).
- You must move the exact number of spaces shown on the die.
- You cannot jump over another playing piece, you must move around it.
- When moving after a die roll, you cannot move back to a space you just left.

The cat: The cat can move to the top of the table, but never underneath it.

The table has 6 spaces the cat can move to and from, just like floor spaces.

The mice:

- You can move only one mouse each turn.
- The mice can move to a space under the table but they cannot move to a space on top of the table.
- A mouse can hide in a mouse hole but there can never be more than one mouse in each mouse hole.

The youngest mouse player goes first. On your turn, roll a die, choose a mouse, and move it a number of spaces equal to the die result. Then, flip the floor tile you just left, so that the mouse hole is face up.

After moving, flip the floor tile on which the mouse landed and do the action shown on that tile (see [2/ Floor Tile Actions](#)).

Then the cat player takes a turn. On your turn, roll a die and move the cat a number of spaces equal to the die result. If the cat lands on a space occupied by a mouse: Congratulations! You catch it and remove it from the game. If you land on a space with a floor tile, flip it and do the action shown on that tile.

Continue playing this way, making sure to alternate between cat and mouse players.

Note: If you land on a space with no floor tiles, nothing happens.

2/ Floor Tile Actions:

Each time you flip a floor tile, remove it from the board.

• **Broken Plate:** Nothing happens. The cat and mice can land on the space this tile was on.

• **Cheese:**

For the mice: Perfect! Take the piece of cheese and keep it in front of you.

For the cat: Place the tile back on the board face up and place the cat on top of it. The cat cannot move onto spaces with a face up cheese tile.

Note: If the cat is on a cheese tile, the mice cannot move to that space to take that cheese.

• **+1 and +2:** Bonus move! After landing on this floor tile, move the cat or mouse one or two extra spaces. Important: You cannot move back to this space but you can move back to the space you left at the start of your turn if able.

• **Arrow:** Free move! Move the cat or mouse anywhere on the board, with a few exceptions:

- You cannot move a **mouse** onto a space of the table, a face up cheese tile, or onto a mouse hole.

- You cannot move the **cat** under the table, onto a face up cheese tile, or onto a mouse hole.

• **Fork:**

For the mice: If there is a face up cheese tile on the board, the fork allows the mouse to take the piece of cheese without landing on it. If there are no face up cheese tiles or if a cat is on the cheese file, nothing happens.

For the cat: nothing happens, the cat simply lands on this space.

• **Knife:** Ouch! You injure yourself and must skip a turn. The next player takes two turns in a row. (Important: If the next player is a mouse player, that player must move the same mouse twice.)

After doing the corresponding action, remove the tile from the board.

Winning the Game:

If the mice collect all 10 pieces of cheese, they win the game as soon as one of them moves to a mouse hole. If the cat catches all mice before they collect all 10 pieces of cheese, the cat wins.

Important: To win, each mouse must have left its starting space (the 4 mouse holes must be face up) and one of them must return to a mouse hole.

Note: If there is only one mouse left in play and it is in a mouse hole, the cat player cannot move to the space in front of that hole to block it. The mouse must be able to leave its hole.

A game by Alexandre Droit



6-99 Jahre



2 bis 5 Spieler



15 Min.

Bei 2 Spielern: 1 Katzenspieler gegen 1 Mäusespieler.
Bei 3-5 Spielern: 1 Katzenspieler gegen 2, 3 oder 4 Mäusespieler (semikooperativ).

Inhalt: 1 Küchen-Spielplan, 1 Tisch, 38 Fliesenkarten, 4 Mäuselochkarten, 4 Mäuse, 1 Katze, 2 Würfel.

Ziel des Spiels:

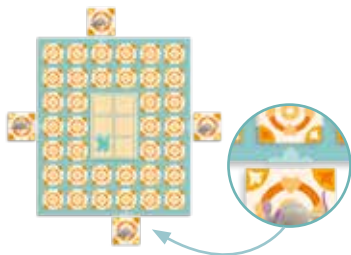
Für die Mäuse: 10 Käsestücke einsammeln.

Für die Katze: Die 4 Mäuse fangen, bevor sie alle Käsestücke eingesammelt haben.

Vorbereitung des Spiels:

Die Rollen der Katze und der Mäuse werden vergeben. Die Mäuse spielen zusammen gegen die Katze. Die Mäusespieler können bei ihrem Spielzug jeweils jeweils mit jeder Maus spielen.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die Fliesenkarten werden gemischt und einzeln verdeckt auf die Fliesenfelder gelegt. Der Tisch wird auf das dafür vorgesehene Feld gestellt. Die Mäuselochkarten werden mit der Fliesenseite nach oben wie im Bild zu sehen abgelegt und die Mäuse darauf gestellt. Die Katze steht auf einem der 6 Tischfelder.



Spielablauf:

Die Mäuse und die Katze bewegen sich auf dem Spielfeld durch Würfeln. **Beide haben ihren eigenen Würfel:** Die Mäuse spielen mit dem grauen und die Katze mit dem blauen Würfel.

1/ Die Züg:

- Es darf senkrecht und waagrecht gezogen werden (niemals diagonal).
- Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat.
- Man darf nicht über eine gegnerische Figur springen, sondern muss um sie herumziehen.
- Beim Ziehen darf man nicht auf das Feld zurückkehren, von dem man gestartet ist.

Katze: Die Katze darf auf dem Tisch sitzen, aber niemals darunter.

Auf den 6 Feldern des Tisches bewegt man sich wie auf dem Küchenboden.

Mäuse:

- Man darf pro Spielzug nur eine Maus bewegen.
- Die Mäuse können sich unter dem Tisch verstecken, aber niemals auf den Tisch gehen.
- Die Mäuse können sich in den Mäuselöchern verstecken, aber niemals mehrere Mäuse gleichzeitig pro Mäuseloch.

Der jüngste Mäusespieler beginnt und würfelt. Er zieht mit einer beliebigen Maus um die gewürfelte Augenzahl voran der Mäusespieler seine Startkarte auf der Mäuselochseite um.

Am Ende seines Zugs dreht der Spieler die Fliesenkarte um, auf der er angekommen ist und führt die Aktion aus, die auf der Karte angegeben ist.

Nun ist die Katze an der Reihe. Sie würfelt und zieht um die gewürfelte Augenzahl weiter. Kommt die Katze auf ein Feld, auf dem eine Maus sitzt, hat sie Glück gehabt! Die Katze fängt die Maus, die aus dem Spiel ausscheidet.

Wenn die Katze auf ein Fliesenfeld kommt, dreht sie die Karte um und führt die auf der Karte angegebene Aktion aus.

So geht das Spiel weiter, wobei immer eine Maus und die Katze abwechselnd spielen.

Anmerkung: Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem keine Fliesenkarte liegt, geschieht nichts.

2/ Fliesenkarten:

Jede umgedrehte Fliesenkarte wird aus dem Spiel genommen.

• **Zerbrochenes Geschirr:** Es geschieht nichts. Katze oder Maus setzen sich auf das Feld dieser Karte.

• **Käse:**

Für die Mäuse: Das ist wunderbar! Die Mäuse haben dieses Käsestück gewonnen und legen es vor sich ab.

Für die Katze: Sie lässt die Karte mit der Käseseite nach oben auf dem Spielplan und setzt sich darauf. Danach darf die Katze auf keine Fliese mit einem offenen Käse mehr ziehen.

Anmerkung: Solange die Katze auf einem Käse sitzt, dürfen die Mäuse ihn nicht nehmen.

• **+1 und +2:** Diese Karten bedeuten zusätzliche Felder. Wenn man auf diese Karte kommt, darf die Katze oder die Maus noch um ein 1 oder 2 zusätzliche(s) Feld(er) ziehen. Achtung, der Spieler darf nicht auf dieses Feld zurückkehren. Er darf allerdings auf das Feld zurückkehren, auf dem er vor dem Würfeln stand.

• **Pfeil:** Zusätzlicher Zug! Katze oder Maus können ohne Würfeln auf ein beliebiges Fliesenfeld ziehen, mit einigen Ausnahmen:

Für die Mäuse: Sie dürfen sich nicht auf den Tisch, auf ein sichtbares Stück Käse oder in ein Loch setzen.

Für die Katze: Sie darf sich nicht unter den Tisch, auf ein sichtbares Stück Käse, auf eine Maus oder in ein Mäuseloch setzen.

• **Gabel:**

Für die Mäuse: Gibt es ein sichtbares Käsestück auf dem Spielplan, kann man mit der Gabel den Käse nehmen und ohne zu ziehen eine Käsekarte gewinnen. Gibt es keine sichtbare Käsekarte oder sitzt die Katze darauf, geschieht nichts.

Für die Katze: Nichts geschieht, die Katze setzt sich auf das Feld mit dieser Karte.

• **Messer:** Autsch! Die Katze oder Maus verletzt sich am Messer und ihr Spielzug ist zu Ende. Der nächste Spieler würfelt zweimal (Achtung, wenn der Spieler mit den zwei Spielzügen eine Maus ist, zieht er mit der gleichen Maus zweimal).

Wenn die Aktion ausgeführt ist, geht die Fliesenkarte aus dem Spiel.

Ende der Partie:

Wenn die Mäuse alle 10 Käsestücke eingesammelt haben, gewinnen alle Mäusespieler, sobald einer von ihnen in einer Mäuseloch zieht. Fängt die Katze vorher alle Mäuse, gewinnt der Katzenspieler.

Alle Mäuse müssen ihr Startfeld verlassen haben, so dass die Startkarten umgedreht sind und die Mäuselöcher offen liegen.

Anmerkung: Ist nur noch eine Maus im Spiel und versteckt sie sich in einem Mäuseloch, darf die Katze sich nicht auf das Feld vor dem Loch setzen, um die Maus zu blockieren. Die Katze muss die Maus herauslassen.

Ein Spiel von Alexandre Droit



6-99 jaar



2 tot 5 spelers



15 min

Met 2 spelers: 1 kat tegen 1 muis.

Met 3 tot 5 spelers: gedeeltelijke samenwerking (1 kat tegen 2, 3 of 4 muizen)

Inhoud: 1 keukenspelbord, 1 tafel, 38 tegelkaartjes, 4 muizenholkaartjes, 4 muizen, 1 kat, 2 dobbelstenen.

Doel van het spel:

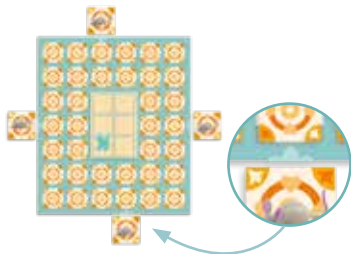
Voor de muizen: de 10 stukken kaas verzamelen.

Voor de kat: de 4 muizen vangen voordat zij alle stukken kaas hebben verzameld.

Vorbereiding van het spel:

Bepaal welke speler de kat is en welke speler(s) de muis (muizen) is (zijn). De muizen spelen samen tegen de kat. De muizenspelers kunnen met elke gewenste muis spelen wanneer ze aan de beurt zijn.

Leg het keukenspelbord midden op tafel. Schud de tegelkaartjes en leg deze op het bord, met de tegelkant naar boven, waarbij je oplet dat je niet per ongeluk de andere kant ziet. Zet de tafel op het bord op de daarvoor bestemde plaats. Leg de muizenholkaartjes (met de tegelkant naar boven) neer zoals hieronder staat aangegeven en zet de muizen er op. Zet de kat op een van de 6 vakjes van de tafel.



Verloop van het spel:

De muizen en de kat verplaatsen zich met behulp van de dobbelstenen en gebruiken ieder hun **eigen dobbelsteen**: de muizen spelen met de grijze dobbelsteen en de kat met de blauwe.

1. Het verplaatsen:

- gebeurt horizontaal en verticaal (nooit diagonaal),
- er worden net zoveel stappen gezet als de dobbelsteen aangeeft,
- het is niet toegestaan om over een andere speler te 'springen', je moet er omheen,
- bij een verplaatsing na het gooien van de dobbelsteen is het niet toegestaan terug te komen op het vakje vanwaar je bent vertrokken.

De kat: de kat mag op de tafel lopen, maar nooit eronder.

De tafel bestaat uit 6 vakken waarop je je verplaatst zoals op de vloer van de keuken.

De muizen:

- per beurt mag er maar 1 muis worden verplaatst,
- de muizen mogen zich onder de tafel verstoppen, maar mogen er nooit op,
- een muis mag zich verstoppen in een 'muizenhol', maar in een hol past maar 1 muis tegelijk.

De jongste speler die een muis is, begint en gooit met de dobbelsteen. Hij kiest de muis die hij wil verplaatsen en laat deze het aantal vakjes vooruitgaan dat wordt aangegeven door de dobbelsteen. Dan draait hij het kaartje om van het 'muizenhol' vanwaar hij is vertrokken. Nadat hij alle stappen heeft gezet, draait de speler het tegelkaartje om waarop hij is gearriveerd. Dan voert hij de actie uit die op het kaartje staat aangegeven.

Daarna is de kat aan de beurt. Hij gooit zijn dobbelsteen en loopt het aantal ogen dat de dobbelsteen aangeeft. Als hij op een vak komt waar een muis staat: goed gespeeld! Hij vangt de muis en deze mag niet meer meedoen.

Als hij op een vakje met een tegelkaartje komt, draait hij dit kaartje om en voert de actie uit die op het kaartje staat aangegeven.

En zo spelen de kat en de muis om de beurt verder.

Opmerking: wanneer een speler op een vakje komt waar geen tegelkaartje meer ligt, gebeurt er niets.

2. De tegelkaartjes:

Elke keer dat een kaartje wordt omgedraaid, wordt het uit het spel verwijderd.

• Gebroken servies: er gebeurt niets. De kat of muis gaan op de plaats van dit kaartje staan.

• Kaas:

Voor de muizen: perfect! Het stukje kaas is gewonnen en de muizen leggen het kaartje voor zich neer.

Voor de kat: hij laat het kaartje met de afbeelding van de kaas naar boven op het bord liggen en gaat erop staan. Vervolgens mag de kat niet meer over zichtbare stukken kaas lopen of erop stilstaan.

Opmerking: zo lang de kat op een stuk kaas staat, kunnen de muizen dit stuk niet pakken.

• +1 en +2: zet een extra stap vooruit. Eenmaal aangekomen op dit kaartje gaat de kat of de muis 1 of 2 extra vak(ken) vooruit. Maar let op: hij mag niet terugkeren op het vak vanwaar hij vertrok. Hij mag echter wel terug naar het vak waar hij stond voordat hij de dobbelsteen gooide.

• Pijltje: vrije verplaatsing. De kat of de muis verplaatst zich naar de gewenste plaats op het bord, rekening houdend met de volgende beperkingen:

Voor de muizen: zij mogen niet op de tafel, op een zichtbaar stuk kaas of in een hol gaan staan.

Voor de kat: hij mag niet onder de tafel, op een zichtbaar stuk kaas, op een muis of op een ziehthol gaan staan.

• Vork:

Voor de muizen: als er een stuk kaas zichtbaar op het bord ligt, mag de muis de kaas pakken met de vork en wint hij de kaas zonder zich te verplaatsen. Als er geen zichtbaar stuk kaas is of wanneer de kat erop staat, gebeurt er niets.

Voor de kat: er gebeurt niets, de kat gaat op de plaats van dit kaartje staan.

• Mes: Oeps! De kat of muis snijdt zich aan het mes en zijn beurt is voorbij. De volgende speler gooit vervolgens twee keer achter elkaar met de dobbelsteen (let op, als de speler een muis is, moet er twee keer met dezelfde muis worden gespeeld).

Wanneer de actie is uitgevoerd, wordt het tegelkaartje opzij gelegd.

Einde van het spel:

De eerste groep die zijn doel bereikt, heeft gewonnen.

Maar let op: om te winnen, moeten de muizen alle 4 minstens één keer uit hun hol zijn gekomen (de 4 vertrekkaarten van de muizen moeten zijn omgekeerd, zodat het muizenhol zichtbaar is) en ten minste één van hen moet teruggekeerd zijn naar een hol (om er de 10 gewonnen stukken kaas neer te leggen).

Opmerking: als er nog één muis uit zijn hol moet komen, mag de kat niet voor het hol gaan staan om dit te blokkeren. Hij moet de muis eruit laten komen.

Een spel van Alexandre Droit



6-99 años

De 2 a 5
jugadores

15 min

Con 2 jugadores: 1 jugador gato contra un jugador ratón.

Con 3, 4 o 5 jugadores: en modo semicooperativo (1 jugador gato contra 2, 3 o 4 jugadores ratón).

Contenido: 1 tablero cocina, 1 mesa, 38 placas baldosa 4 placas ratonera, 4 ratones, 1 gato, 2 dados.

Objetivo del juego:

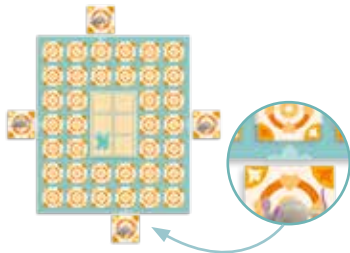
En el caso de los ratones: conseguir los diez trozos de queso.

En el caso del gato: atrapar a los cuatro ratones antes de que consigán todos los trozos de queso.

Preparación del juego:

Decidir qué jugador será el gato y qué jugador o jugadores serán los ratones. Los ratones juegan juntos contra el gato. Los jugadores ratón pueden mover cualquiera de los ratones durante su turno.

Colocar el tablero cocina en el centro de la mesa. Se mezclan las placas de baldosa y se colocan sobre el tablero con la baldosa boca arriba, con cuidado de no ver el reverso. Colocar la mesa sobre el tablero, en el lugar previsto para ello. Colocar las placas de las ratoneras (con la baldosa boca arriba) tal y como se indica en la siguiente imagen, y a continuación, colocar los ratones encima. Poner el gato encima de una de las seis casillas de la mesa.



Desarrollo del juego:

Los ratones y el gato se desplazan por el tablero gracias a los dados y **cada uno tiene el suyo**: los ratones juegan con el dado gris y el gato con el dado azul.

1/ Los desplazamientos:

- se realizan en horizontal y en vertical (nunca en diagonal);
- se avanza el número exacto de casillas que indica el dado;
- está prohibido saltar por encima de otro jugador, hay que rodearlo;
- durante un desplazamiento relacionado con el dado, está prohibido volver a la casilla de la que se ha salido.

El gato: el gato puede moverse por encima de la mesa pero nunca por debajo.

La mesa está formada por seis casillas sobre las que uno se desplaza igual que sobre el suelo de la cocina.

Los ratones:

- solo se puede mover un único ratón en cada turno;
- los ratones se pueden esconder bajo la mesa pero nunca pueden subirse a ella;
- un ratón puede volver a esconderse en una ratonera, pero no puede haber más de un ratón por ratonera.

Comienza el más joven de los jugadores ratón y tira el dado. Elige el ratón que quiere mover y hace que avance tantas casillas como indica el dado. A continuación, le da la vuelta a la placa de salida con el lado ratonera.

Una vez acabado su desplazamiento, el jugador le da la vuelta a la placa baldosa a la que ha llegado. Entonces realiza la acción indicada en dicha placa.

A continuación le toca al gato. Tira el dado y avanza tantas casillas como puntos indique. Si llega a una casilla en la que hay un ratón: ¡bien hecho! Lo atrapa y lo elimina del juego.

Si llega a una casilla con una placa baldosa, le da la vuelta y realiza la acción indicada.

Y así sucesivamente, alternando un ratón y después el gato.

Nota: cuando un jugador llega a una casilla en la que no hay placa baldosa, no sucede nada.

2/ Las placas baldosa:

Cada vez que se da la vuelta a una placa, a continuación se retira del juego.

• Vajilla rota: no sucede nada. El gato o el ratón ocupan esta placa.

• Queso:

En el caso de los ratones: ¡perfecto! Ganan el trozo de queso y los ratones se quedan con la placa.

En el caso del gato: deja la placa en el tablero, con el queso boca arriba, y se coloca encima. Más adelante el gato no podrá volver a pasar ni detenerse encima de los trozos de queso visibles.

Nota: cuando el gato se encuentre sobre un trozo de queso, los ratones no pueden cogerlo.

• +1 y +2: desplazamiento extra. Una vez llegado a esta placa, el gato o el ratón avanzan nuevamente una o dos casillas más. Pero cuidado, no pueden volver a la casilla de la que han salido. Por el contrario, pueden volver a la casilla en la que estaban antes de lanzar el dado.

• Flecha: desplazamiento libre. El gato o el ratón se desplazan a cualquier lugar del tablero, excepto:

En el caso de los ratones: no pueden subirse a la mesa ni tampoco colocarse encima de un trozo de queso visible ni en una ratonera.

En el caso del gato: no puede ir por debajo de la mesa ni tampoco colocarse encima de un trozo de queso visible, de un ratón o de una ratonera.

• Tenedor:

En el caso de los ratones: si hay un trozo de queso visible sobre el tablero, el tenedor permite coger el queso y conseguir la placa de queso sin desplazarse. Si no hay ningún trozo de queso visible o el gato está encima de él, no sucede nada.

En el caso del gato: no sucede nada, el gato ocupa esta placa.

• Cuchillo: ¡Ay! El gato o el ratón se hieren con el cuchillo y pierde el turno. El jugador siguiente lanza dos veces seguidas el dado (atención: si el jugador que debe jugar dos veces es un ratón, hay que mover el mismo ratón las dos veces).

Una vez realizada la acción, la placa baldosa es retirada del tablero.

Fin de la partida:

El primer bando que logra su objetivo gana la partida.

Cuidado, para ganar, los cuatro ratones deben haber salido al menos una vez de su ratonera (las cuatro placas salidas de la ratonera deben estar con la ratonera boca arriba) y al menos uno de ellos tiene que volver a una ratonera (para dejar allí los diez trozos de queso ganados...).

Nota: si solo queda un ratón y está escondido en una ratonera, el jugador gato no se puede colocar delante de la casilla de esa ratonera para bloquear su salida. Tiene la obligación de dejarle salir.

Un juego de Alexandre Droit



6-99 anni

Da 2 a 5
giocatori

15 min

A 2 giocatori: un giocatore gatto contro un giocatore topo.

Da 3 a 5 giocatori: in modalità semi-cooperativa (un giocatore gatto contro 2, 3 o 4 giocatori topo).

Contenuto: 1 piano di gioco cucina, 1 tavolo, 38 tessere piastrelle, 4 tessere tana del topo, 4 topi, 1 gatto, 2 dadi.

Scopo del gioco:

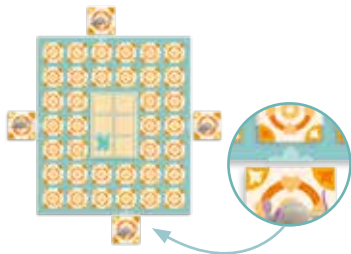
Per i topi: recuperare i 10 pezzi di formaggio.

Per il gatto: catturare i 4 topi prima che questi recuperino tutto il formaggio.

Preparazione del gioco:

Stabilire quale giocatore sarà il gatto e quali giocatori saranno i topi. I topi giocano contemporaneamente contro il gatto. I giocatori topo possono giocare con qualsiasi topo al loro turno di gioco.

Collocare il piano di gioco cucina al centro del tavolo. Mischiare le tessere piastrelle e collocarle sul piano di gioco con le facce piastrelle visibili facendo attenzione a non mostrare il retro. Collocare il tavolo sul piano di gioco nella posizione prevista. Posizionare le tessere tana del topo (con le facce piastrelle visibili) in base all'indicazione riportata di seguito e collocarvi sopra i topi. Collocare il gatto su una delle 6 caselle del tavolo.



Svolgimento del gioco:

I topi e il gatto si spostano sul piano di gioco grazie ai dadi. **Ciascuno ha il suo:** i topi giocano con il dado grigio, il gatto con il dado blu.

1/ Spostamenti:

- si effettuano orizzontalmente e verticalmente (mai in diagonale);
- ci si sposta di un numero di caselle pari al numero indicato dal dado;
- è proibito saltare sopra a un altro giocatore, bisogna girarci intorno;
- durante uno spostamento legato al dado, non è possibile tornare sulla casella da cui si è partiti.

Gatto: il gatto può salire sul tavolo, ma mai andarvi sotto.

Il tavolo è composto da 6 caselle su cui ci si sposta come sul pavimento della cucina.

Topi:

- è possibile spostare un solo topo per turno di gioco;
- i topi possono nascondersi sotto al tavolo, ma non possono mai salirvi sopra;
- un topo può tornare a nascondersi in una tana del topo, ma non può esserci più di un topo per tana.

Comincia il giocatore più giovane a lanciare il dado. Sceglie il topo che vuole spostare e lo fa avanzare del numero di caselle indicato dal dado. Gira quindi la tessera di partenza al lato della tana del topo. Una volta terminato lo spostamento, il giocatore gira la tessera piastrella su cui è arrivato. Effettua quindi l'azione indicata su questa tessera.

A questo punto, tocca al gatto proseguire il gioco. Lancia il dado e avanza del numero di caselle indicato da quest'ultimo. Se capita su una casella su cui si trova un topo, lo cattura eliminandolo dal gioco. Ottima mossa!

Se capita su una casella con una tessera piastrelle, la gira ed effettua l'azione indicata.

E così via, alternando un topo e il gatto.

N.B.: quando un giocatore capita su una casella in cui non sono presenti tessere piastrelle, non accade nulla.

2/ Tessere piastrelle:

ogni volta che una tessera viene girata, questa viene successivamente scartata dal gioco

• **Stoviglie rotte:** non accade nulla. Il gatto o il topo si posizionano al posto di questa tessera.

• **Formaggio**

Per i topi: è perfetto! Il pezzo di formaggio viene conquistato e i topi conservano la tessera davanti a loro.

Per il gatto: lascia la tessera con la faccia del formaggio visibile sul piano di gioco e vi si posiziona sopra. In seguito il gatto non potrà più né passare né fermarsi sui pezzi di formaggio visibili.

N.B.: finché il gatto è posizionato su un pezzo di formaggio, i topi non possono recuperarlo.

• **+1 e +2:** spostamento supplementare. Una volta arrivato su questa tessera, il gatto o il topo si sposta di nuovo di una o 2 caselle supplementari. Ma attenzione: non può più tornare sulla casella da cui è partito. Può invece tornare su quella in cui si trovava prima del lancio del dado.

• **Freccia:** spostamento libero. Il gatto o i topi si spostano in qualunque punto sul piano di gioco, con le seguenti eccezioni.

Per i topi: non possono andare sul tavolo, su un pezzo di formaggio visibile o in una tana.

Per il gatto: non può andare sotto al tavolo, su un pezzo di formaggio visibile, su un topo o su una tana del topo.

• **Forchetta**

Per i topi: se c'è un pezzo di formaggio visibile sul tavolo, la forchetta permette di prendere il formaggio e di conquistare la tessera formaggio senza spostarsi. Se non ci sono pezzi di formaggio visibili o il gatto vi è sopra, non accade nulla.

Per il gatto: non accade nulla, il gatto si posiziona al posto di questa tessera.

• **Coltello:** ah! Il gatto o il topo si ferisce sul coltello e perde il turno di gioco. Il giocatore successivo lancia due volte di seguito il dado (attenzione, se il giocatore che deve giocare due volte è un topo, sposterà due volte lo stesso topo).

Una volta effettuata l'azione, la tessera piastrelle viene messa da parte.

Fine della partita:

Vince la partita il giocatore che realizza per primo il proprio obiettivo.

Attenzione: per vincere, i topi devono essere tutti e 4 usciti almeno una volta dalla loro tana (le 4 tessere partenza dei topi devono essere girate vicino alla tana del topo) e almeno uno tra loro deve tornare fino a una tana (per lasciarvi i 10 pezzi di formaggio conquistati...).

N.B.: se resta un solo topo ed è nascosto in una tana, il giocatore gatto non può spostarsi davanti alla casella della tana in questione per bloccarlo. Deve obbligatoriamente lasciarlo uscire.

Un gioco di Alexandre Droit



Dos
6 aos 99 anos



De 2 a 5
jogadores



15 min

Com 2 jogadores:

1 jogador gato contra 1 jogador rato.

De 3 a 5 jogadores: em modo semicooperativo
(1 jogador gato contra 2, 3 ou 4 jogadores ratos).

Conteúdo: 1 tabuleiro de cozinha, 1 mesa, 38
cartões azulejo, 4 cartões buraco de rato, 4 ratos,
1 gato e 2 dados.

Objetivo do jogo:

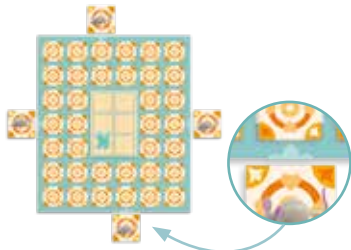
Ratos: Apanhar os 10 pedaços de queijo.

Gato: Caçar os 4 ratos antes que estes apanhem todos os queijos.

Preparação do jogo:

Determine qual dos jogadores será o gato e qual (quais) será (serão) o(s) rato(s). Os ratos jogam em conjunto contra o gato. Os jogadores ratos podem jogar com qualquer rato na sua vez de jogar.

Coloque o tabuleiro de cozinha no centro da mesa. Baralhe os cartões de azulejo e coloque-os no tabuleiro com as faces azulejo visíveis, não podendo ver o verso. Coloque a mesa no tabuleiro no local previsto. Coloque os cartões buracos de ratos (com as faces azulejo visíveis) de acordo com a indicação abaixo e coloque os ratos em cima deles. Coloque o gato numa das 6 casas da mesa.



Desenrolar do jogo:

Os ratos e o gato deslocam-se no tabuleiro graças aos dados, e **cada um tem o seu:** os ratos jogam com o dado cinzento e o gato com o azul.

1. Movimentos:

- São realizados na horizontal e na vertical (nunca na diagonal).
- Percorre-se exatamente o número de casas indicado pelo dado.
- É proibido saltar por cima de outro jogador, sendo obrigatório contorná-lo.
- Aquando de um movimento associado ao dado, é proibido voltar à casa de onde se partiu.

Gato: O gato pode ir para cima da mesa, mas nunca para debaixo dela.

A mesa é composta por 6 casas ao longo das quais são realizadas as deslocações, tal como no chão da cozinha.

Ratos:

- Só se pode mover um rato em cada jogada.
- Os ratos podem esconder-se debaixo da mesa, mas nunca podem subir para cima dela.
- Um rato pode voltar atrás para se esconder num buraco de rato, mas não pode haver mais do que um rato por buraco.

O mais novo dos jogadores ratos começa a jogar lançando o dado. Escolhe o rato que pretende mover fazendo-o avançar o número de casas indicado pelo dado. Vira, então, o cartão de partida do lado buraco de rato.

No fim da sua deslocação, o jogador vira a placa azulejo à qual chegou, efetuando então a ação indicada nesse cartão.

Depois, é a vez de o gato jogar. Lança o dado e avança o número de casas indicado por este. Se chegar a uma casa onde se encontra um rato: parabéns! Apanha-o, sendo este depois eliminado do jogo.

Se chegar a uma casa com um cartão azulejo, vira-o e efetua a ação indicada.

E assim por diante, alternando entre um rato e o gato.

N.B.: Quando um jogador chegar a uma casa onde não houver nenhum cartão azulejo: não acontece nada.

2. Cartões azulejo:

Sempre que um cartão for virado, este é logo retirado do jogo

• **Louça quebrada:** nada acontece. O gato ou um rato posiciona-se no lugar desse cartão.

• **Queijo:**

Ratos: Perfeito! O pedaço de queijo é ganho, os ratos mantêm o cartão na sua frente.

Gato: Deixa o cartão com a face do queijo visível no tabuleiro e coloca-se em cima dele. Seguidamente, o gato não poderá mais passar nem parar nos pedaços de queijo visíveis.

N.B.: Enquanto o gato estiver em cima de um queijo, os ratos não podem apanhá-lo.

• **+1 e +2:** movimento suplementar. Depois de chegar a este cartão, o gato ou o rato desloca-se de novo sobre 1 ou 2 casa(s) suplementar(es). Mas atenção! Não pode voltar à casa de onde partiu. Em contrapartida, pode voltar para onde se encontrava antes de lançar o dado.

• **Seta:** movimento livre. O gato ou o rato desloca-se para qualquer lugar do tabuleiro, com as seguintes exceções:

Ratos: Não podem ir para cima da mesa, para cima de um pedaço de queijo visível ou para um buraco.

Gato: Não pode ir para debaixo da mesa, para cima de um pedaço de queijo visível, para cima de um rato ou para um buraco de rato.

• **Garfo:**

Ratos: Se houver um pedaço de queijo visível no tabuleiro, o garfo permite apanhar o queijo e ganhar o cartão queijo sem se mover. Se não houver queijo visível ou se o gato estiver de cima dele, não acontece nada.

Gato: Não acontece nada, o gato coloca-se no lugar desse cartão.

• **Faca:** Ai! O gato ou o rato fere-se com a faca e deixa de jogar. O próximo jogador lança o dado duas vezes seguidas (atenção, se o jogador que jogar duas vezes for um rato, é o mesmo rato que será movido duas vezes).

Uma vez a ação efetuada, o cartão azulejo é colocado de lado.

Fim da partida:

Ganha a partida o primeiro clã a atingir o seu objetivo.

Atenção! Para ganhar, os 4 ratos devem ter saído pelo menos uma vez do seu buraco (os 4 cartões partida dos ratos devem ser virados do lado buraco de rato) e pelo menos um deles deve regressar a um buraco (para aí colocar os 10 queijos ganhos).

N.B.: Se apenas restar um rato e se este estiver escondido num buraco, o jogador gato não pode colocar-se em frente da casa do buraco em questão para o bloquear, devendo obrigatoriamente deixá-lo sair.

Um jogo de Alexandre Droit

Fra
6 til 99 årFra 2 til 5
spillere

15 min

Hvis der er 2 spillere: 1 kat mod 1 mus
Hvis der er 3-5 spillere: Spillerne samarbejder
(1 kat mod 2, 3 eller 4 mus)

Indhold: 1 køkkenplade, 1 bord, 38 fliser, 4 musehuller, 4 mus, 1 kat og 2 terninger.

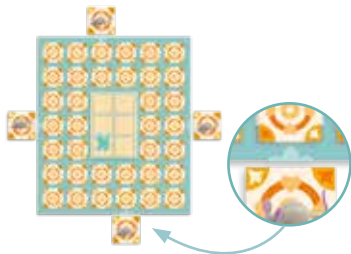
Spillets formål:

Musene skal forsøge at få fat i de 10 stykker ost.
Katten skal forsøge at fange de 4 mus, før de får fat i alle ostene.

Forberedelse af spillet:

Bestem hvem der spiller kat, og hvem der spiller mus. Musene spiller sammen mod katten. Musespillerne kan flytte hvilken som helst mus, når det er deres tur.

Læg køkkenpladen midt på bordet. Bland fliserne og læg dem på pladen med flisesiden opad. Sørg for ikke at se, hvad der er på den anden side. Sæt bordet på pladen som angivet. Læg musehullerne (med flisesiden opad) som beskrevet nedenfor og sæt musene derpå. Sæt katten på et af bordets 6 felter.



Spillets forløb:

Musene og katten bevæger sig rundt på pladen ved hjælp af **hver deres terning**: Musene spiller med den grå terning, og katten med den blå.

1/ Sådan flyttes katten/musene:

- Katten/musene kan flyttes vandret og lodret (aldrig diagonalt).
- De rykker præcist det antal felter frem, som angives på terningen.
- Man må ikke hoppe over en anden spiller, men gå udenom.
- Når man rykker sin brik efter at have kastet terningen, er det forbudt at vende tilbage til det felt, man kommer fra.

Katten: Katten kan hoppe op på bordet, men aldrig kravle under det.

Bordet består af 6 felter, som katten kan bevæge sig rundt på, ligesom på køkkengulvet.

Musene:

- Man må kun flytte 1 mus, når man har turen.
- Musene kan gemme sig under bordet, men aldrig kravle op på det.
- Musene må gerne vende tilbage til et musehul og gemme sig, men der kan kun være 1 mus i hvert hul.

Den yngste spiller begynder og kaster terningen. Man vælger, hvilken mus, man vil spille med og flytter den det antal felter, terningen viser. Herefter vender man startfeltet, så musehullet vender opad.

Når turen er slut, vender man den flise, man er landet på og udfører den handling, der fremgår af flisen.

Herefter er det kattens tur. Terningen kastes, og katten rykker det antal felter frem, som angives. Hvis den lander på et felt, hvor der

står en mus, så er den heldig! Katten fanger musen, som udgår af spillet.

Hvis den lander på en flise, vendes den om, og den angivne handling udføres.

Spillet fortsætter, og katten og musene skiftes til at spille.

NB: Hvis man lander på et felt uden flise, sker der ikke noget.

2/ Fliserne:

Når en flise vendes om, udgår den af spillet.

• **Ituslået service:** Der sker ingenting. Katten eller musen stiller sig blot på feltet.

• **Ost:**

For musene er det helt perfekt! Musen vinder osten og beholder flisen foran sig.

Katten lader flisen ligge på pladen med ostesiden opad og stiller sig på den. Efterfølgende må katten hverken gå over eller stille sig på et felt med en synlig ost.

NB: Når katten står på en ost, kan musene ikke tage den.

• **+1 et +2:** Ekstra ryk. Hvis katten eller musen lander på dette felt, må de rykke 1 eller 2 felter mere frem. Men bemærk, at de ikke må gå tilbage til det felt, de landede på lige før. Til gengæld må de gerne gå tilbage til det felt, hvor de stod, før terningen blev kastet.

• **Pil:** Frit ryk. Katten og musene må gå hvorhen på pladen, de vil, dog med visse undtagelser: Musene må ikke kravle op på bordet, stille sig på en synlig ost eller kravle i et hul. Katten må ikke kravle under bordet, stille sig på en synlig ost eller på et musehul.

• **Gaffel:**

For musene: Hvis der er en synlig ost på pladen, kan man tage den med gafflen og dermed vinde den uden at bevæge sig hen på den. Hvis der ingen synlige oste er, eller hvis katten står på en, sker der ikke noget.

For katten: Der sker ingenting. Katten stiller sig bare på feltet.

• **Kniv:** Avs! Både katten og musene skærer sig på kniven, og man tager sin tur. Næste spiller må så kaste terningen 2 gange (hvis det er en mus, som må spille 2 gange, så skal det være den samme mus beg-ge gange).

Når handlingen er udført, udgår flisen af spillet.

Spillets afslutning:

Spilleren, som først når sit mål, vinder.

Bemærk at de 4 mus alle skal være kommet ud af deres hul mindst 1 gang i løbet af spillet for, at musene kan vinde (de 4 musestartfelter skal være vendt om med musehullet opad), og mindst 1 af dem skal være vendt tilbage til et hul med de 10 oste.

NB: Hvis der kun er 1 mus tilbage, og den gemmer sig i et hul, så må katten ikke stille sig foran hullet og blokere det. Den skal lade musen kunne komme ud.

Et spil af Alexandre Droit



6-99 år

2 till 5
spelare

15 min

Med 2 spelare: 1 kattspelare mot 1 musspelare.
Med 3 till 5 spelare: delvist samarbete (1 kattspelare mot 2, 3 eller 4 musspelare)

Innehåll: 1 köksplatta, 1 bord, 38 kakelplattor, 4 mushålsplattor, 4 möss, 1 katt, 2 tärningar.

Spelets mål:

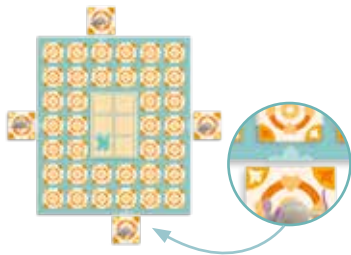
För mössen: samla ihop de 10 ostbitarna

För katten: fånga de 4 mössen innan de samlar ihop alla ostbitarna.

Spelförberedelser:

Utse en av spelarna till katt och en eller flera spelare till möss. Mössen spelar tillsammans mot katten. Musspelarna kan spela med vilken mus som helst när det är deras tur.

Placera köksplattan mitt på bordet. Blanda kakelplattorna och lägg dem på bordet med kakelsidan är synlig och se till så att man inte ser den andra sidan. Ställ bordet på plattan på avsedd plats. Placera mushålsplattorna (med kakelsidan synlig) enligt nedanstående schema och ställ mössen ovanpå. Placera katten på en av bordets 6 rutor.



Så här spelas spelet:

Mössen och katten förflyttar sig på plattan med hjälp av tärningarna och var och en har sin egen tärning: mössen spelar med den grå tärningen och katten med den blå.

1) Förflyttningar:

- kan göras lodrätt och vågrätt (aldrig diagonalt),
- man förflyttar sig med det exakta antalet steg som tärningen visar,
- det är förbjudet att hoppa över en annan spelare, man måste gå runt den,
- vid en förflyttning med ett tärningskast får man inte gå tillbaka till rutan som man startade på.

Katten: Katten får gå upp på bordet men aldrig under det.

Bordet består av 6 rutor på vilka man förflyttar sig på samma sätt som på köksgolvet.

Mössen:

- man får bara flytta en mus per spelomgång,
- mössen kan gömma sig under bordet men får aldrig gå upp på det,
- en mus kan gå tillbaka och gömma sig i ett mushål men det får inte finnas mer än en mus per hål.

Den yngsta musspelaren börjar och kastar tärningen. Hen väljer vilken mus hen vill gå med och flyttar fram den så många steg som tärningen visar. Hen vänder sedan på plattan där musen stod bredvid mushålet.

I slutet av sin spelomgång vänder spelaren på kakelplattan som hen hamnat på. Hen utför därefter den aktivitet som denna platta anger.

Sedan är det kattens tur att spela. Hen kastar

sin tärning och flyttar framåt så många steg som antalet prickar den visar. Om hen har tur hamnar hen på en ruta där det står en mus! Katten fångar den och musen är sedan ute ur spelet.

Om hen hamnar på en ruta med en kakelplatta vänder hen på den och utför den aktivitet som den anger.

Och sedan fortsätter man spela genom att turas om med en mus och sedan katten.

OBS: När en spelare hamnar på en ruta där det inte finns någon kakelplatta händer ingenting.

2) Kakelplattorna:

Varje gång man vänder på en platta tas denna ur spelet.

- **Trasigt porslin:** ingenting händer. Katten eller musen ställer sig på plattans plats.

- **Ost:**

För musen/mössen: Perfekt! De vinner ostbiten och mössen sparar plattan framför sig.

För katten: Hen låter ostbiten ligga synlig på plattan och ställer sig på den. Efter det får katten varken passera eller stanna på de synliga ostbitarna.

OBS: När katten står på en ostbit kan mössen inte ta den.

- **+1 och +2:** Extra förflyttningar. När katten eller musen hamnar på denna ruta får de gå 1 eller 2 extra rutor framåt. Men se upp, hen får inte gå tillbaka till rutan som hen startade på. Hen får däremot gå tillbaka till den ruta där hen befann sig innan tärningskastet.

- **Pil:** Fri förflyttning. Katten eller musen förflyttar sig var som helst på plattan med några undantag:

Mössen: De får inte gå upp på bordet, på en synlig ostbit eller i ett hål.

Katten: Hen får inte gå under bordet, på en synlig ostbit, på en mus eller i ett mushål.

- **Gaffel:**

Mössen: Om det finns en synlig ostbit på plattan kan man ta osten med gaffeln och vinna ostplattan utan att förflytta sig. Om det inte finns någon synlig ostbit eller om katten står på den händer ingenting.

Katten: Ingenting händer, katten ställer sig på denna platta.

- **Kniv:** Aj! Katten eller musen skadar sig på kniven och får stå över en omgång. Nästa spelare kastar tärningen två gånger (observera att om den spelare som ska spela två gånger är en mus är det samma mus som ska förflyttas två gånger).

När aktiviteten har utförts tas kakelplattan ur spelet.

Spelets slut:

Den grupp som först uppnår sitt mål vinner omgången.

Katten: Fånga de 4 mössen innan de har samlat ihop alla 10 ostbitarna.

Musen: Ta de 10 ostbitarna.

Men se upp, för att vinna måste alla 4 mössen ha gått ur sitt hål minst en gång (de 4 plattorna start för möss måste vara vända så att sidan med mushålet syns) och minst en av dem måste gå tillbaka till ett hål (för att lägga de 10 ostbitarna som vunnits där ...).

OBS: Om det bara finns en mus kvar och den är gömd i ett hål får kattspelaren inte placera sig framför rutan med hålet för att blockera det. Hen måste låta den gå ut.

Ett spel av Alexandre Droit



6–99
лет



2–5
игроков



15 минут

2 игрока: один играет за кошку, а второй — за мышек
3–5 игроков: в полукомандном режиме (1 игроков против 2, 3 или 4 игроков-мышек)

В комплекте: 1 игровое поле «кухня», 1 стол, 38 карточек «плитка», 4 карточки «норка», 4 мышшки, 1 кошка, 2 кубика.

Цель игры

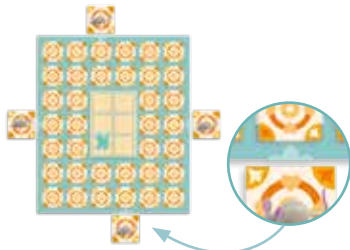
Для мышек: собрать все 10 кусочков сыра.

Для кошки: поймать всех четырех мышек, пока они не собрали весь сыр.

Подготовка к игре

Игроки решают, кто из них будет кошкой, а кто — мышками. Мышки объединяются против кошки. Игроки-мышки могут использовать любую фигурку мышки во время своего хода.

Положите игровое поле «кухня» в центре стола. Перемещайте карточки «плитка» и выложите их на игровое поле стороной «плитка» вверх, чтобы никто не видел их обратную сторону. Установите стол на его место на игровом поле. Карточки «плитка» положите стороной «плитка» вверх, как показано ниже, и поставьте на них по мышке. Кошку поставьте на одну из 6 клеток стола.



Ход игры

Мышки и кошка перемещаются по игровому полю, **бросая свой кубик:** мышшки используют серый кубик, а кошка — синий.

1) Перемещения:

- Перемещаться можно по горизонтали и по вертикали (но не по диагонали). Можно поворачивать направо или налево.
- Фигурка перемещается на количество клеток, выпавшее на кубике.
- Перепрыгивать через другую фигурку нельзя. Ее нужно обходить.
- При перемещении после броска кубика запрещается возвращаться на клетку, с которой началось движение.

Кошка может ходить по столу, но не под столом.

Стол состоит из 6 клеток. Порядок перемещения по ним тот же, что и по полу кухни.

Мышки:

- За один ход можно переместить только одну мышку.
- Мышки могут прятаться под столом, но не могут ходить по столу.
- Мышка может вернуться и спрятаться в норке, но в каждой норке может находиться не больше одной мышки.

Начинает самый младший игрок-мышка — он бросает кубик. Выбрав одну из фигурок мышек, он перемещает ее на количество клеток, выпавшее на кубике. Затем он переворачивает стартовую карточку стороной «норка» вверх.

Закончив движение, игрок переворачивает карточку «плитка», на которой он остановился, и выполняет действие, указанное на ней.

Затем ходит игрок-кошка. Он бросает свой кубик и перемещает кошку на выпавшее количество клеток. Если кошка остановилась на клетке с мышкой, ее ждет добыча! Кошка ловит мышку и выводит ее из игры.

Если кошка остановилась на клетке с карточкой «плитка», нужно перевернуть карточку и выполнить указанное действие.

Затем ходит следующий «плитка», затем вновь игрок-кошка и т. д.

Примечание. Если игрок остановился на клетке без карточки «плитка», ничего не происходит.

2) Карточки «плитка»

Если карточку открыли, она выходит из игры:

- **Разбитая посуда:** ничего не происходит. Кошка или мышка просто встают на клетку этой карточки.

- **Сыр:**

Мышкам повезло! Закончив ход на этой карточке, игрок-мышка забирает ее и кладет перед собой.

Кошка оставляет карточку на игровом поле стороной «сыр» вверх и встает на нее. Впоследствии кошка больше не сможет проходить или останавливаться на открытых карточках «сыр».

Примечание. Мышки не могут забрать кусочек сыра, пока на нём сидит кошка.

- **+1 и +2:** дополнительные шаги.

Остановившись на этой карточке, кошка или мышка перемещается еще на 1 или 2 клетки. Игрок не может возвращаться на клетку, с которой он только что ушел. Но он может вернуться на клетку, на которой он стоял перед броском кубика.

- **Стрелка:** свободное перемещение. Кошка или мышка перемещается в любое место игрового поля с некоторыми исключениями:

Мышки не могут ходить по столу, вставать на открытый кусочек сыра или прятаться в норку.

Кошка не может ходить под столом, вставать на открытый кусочек сыра или на клетку с мышкой и заходить в норку.

- **Вилка:**

Мышки могут использовать вилку, чтобы забрать открытый кусочек сыра с поля без перемещений. Если открытых кусочков сыра нет или на нём сидит кошка, ничего не происходит.

Кошка просто встает на клетку этой карточки.

- **Нож:** ой! Поранившись ножом, кошка или мышка пропускает ход. Следующий игрок бросает кубик два раза подряд. Внимание! Если двойной ход достался мышке, следует два раза переместить одну и ту же фигурку мышки.

После выполнения действия карточка «плитка» выходит из игры.

Конец партии

Партию выигрывает тот, кто первым выполнил свою задачу.

Внимание! Чтобы мышки могли победить, каждую мышку нужно вывести из норки как минимум один раз (все 4 стартовые карточки должны быть перевернуты стороной «норка» вверх) и как минимум одна из них должна вернуться в норку (чтобы положить туда собранные 10 кусочков сыра).

Примечание. Если мышка осталась одна и спряталась в норке, кошка не может заблокировать мышку, встав на клетку перед этой норкой. Кошка должна позволить мышке выйти.

Автор игры: Александр Друа

CHOP! CHOP!



Remerciements de l'auteur :

Un grand MERCI à...

toute la team Djeco pour le développement du jeu ;
Christophe Gilet pour ses chouettes illustrations ;
Lia-Sabine Laverrière pour son écoute et son sourire ;
tous les CAListes, pour les tests divers et surtout les belles énergies ;
la famille Lafon-Pernès (Marylène, Judie et Mahé) ; ceux qui m'accueillent
dans leur boutique et autres lieux "magiques" où l'on joue ;
tous ceux qui ont joué, jouent ou joueront à Chop chop ;
"toi" que j'ai oublié ; Fabienne Guillot pour tout !

DJ08401

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France