

Fang mich

Ein Fangspiel für 3 - 6 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielinhalt: 5 Mäuse
1 Farbwürfel
1 Filzkreis

Spielziel:

Wer erkennt blitzschnell die Gefahr und kann sein Mäuschen vor der Katze in Sicherheit bringen?

Spielvorbereitung:

Das Filzteil wird ausgebreitet und in die Tischmitte gelegt. Ein Kind ist die Katze und nimmt sich den Farbwürfel und die Dose als Fangbecher.

Alle anderen Kinder suchen sich eine Maus aus, stellen sie in die Mitte des Filzteils und nehmen das Schwanzende fest in die Hand.

Spielablauf:

Der Fänger (Katze) würfelt mehrmals hintereinander. Achtung: Alle Kinder sollen den Würfel gut sehen können. Erscheint die Katze auf dem Würfel, müssen alle Mäuse-Spieler blitzschnell ihre Mäuschen wegziehen, bevor die Katze zuschlägt. Der Katzen-Spieler versucht nämlich, schnell den Becher über die

Mäuse zu stülpen, um sie zu fangen. Alle gefangenen Mäuse müssen dann ausscheiden.

Zeigt der Würfel eine Mäuse-Farbe, so muss nur das passende Mäuschen ausreißen. Alle anderen müssen sitzen bleiben.

Wer fälschlicherweise, d. h. bei falscher Farbe, wegzieht oder sich von der Katze bluffen lässt, scheidet ebenfalls aus. Die nicht gefangenen Mäuse werden dann wieder auf den Filzkreis gestellt und eine neue Würfelrunde beginnt.

Spielende:

Es wird so lange gespielt, bis nur noch eine Maus übrig bleibt. Der Spieler, dem diese Maus gehört, darf entweder in der nächsten Runde die Rolle der Katze übernehmen oder bestimmen, wer die Katze sein soll.

Spielvariante:

Man kann anfangs vereinbaren, dass alle Mäuschen nur bei der Katze ausreißen müssen. Eine gewürfelte Farbe hat dann keine Bedeutung.

Catch me

A catching game for 3 - 6 players aged 4 - 99.

Contents: 1 mice

1 color die

1 round piece of felt

Aim of the game:

With danger in sight, who will be as quick as lightning and save their mouse from the cat?

Preparation of the game:

Spread the piece of felt out in the center of the table. One player is the cat and takes the colored dice and the tin as the catching tumbler.

The other players each take a mouse and place it in the middle of the felt, clutching the end of the tail.

How to play:

The catcher (cat) throws the dice various times.

Be careful! All players should be able to see the dice. If the cat appears on the dice the cat player must use the tumbler to try to cover the mice. The other players' mice have to be withdrawn rapidly before the cat catches them. Any mice caught have to drop out.

If on the dice appears a color, only the mouse of that same color has to run away; the others must stay.

Any player who mistakenly withdraws their mouse also has to drop out. The mice not caught are placed on the felt again and a new round starts.

End of the game:

You play until there is only one mouse left. That player then may take over the role of the cat in the next round or decide who should be the cat.

Variation:

Before starting to play, you can agree that the mice only have to run away when the cat appears on the dice. In this case nothing happens if any other color appears on the dice.

Attrape-moi

Un jeu pour 3 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Contenu : 5 souris,

1 dé

1 tapis rond en feutre

But du jeu :

Qui va être rapide comme l'éclair en retirant sa souris avant que le chat ne la prenne ?

Préparatifs :

Déplier le tapis rond en feutre et le poser au milieu de la table. L'un des joueurs est le chat : il prend le dé et la boîte qui servira de gobelet pour prendre les souris.

Les autres joueurs choisissent chacun une souris, la posent au milieu du tapis rond en feutre en tenant la queue bien fort dans une main.

Déroulement du jeu :

Celui qui va essayer de prendre les souris, c'est-à-dire le joueur qui est le chat, lance le dé plusieurs fois de suite.

Attention : les autres joueurs doivent pouvoir tous voir le dé. Si le dé tombe sur le chat, ils doivent retirer leur souris à toute

vitesse avant que le chat ne leur tombe dessus, car celui-ci essaye bien sûr de les attraper avec le gobelet.

Toutes les souris prises par le chat sont éliminées pour cette partie.

Si le dé tombe sur la couleur de l'une des souris, seule la souris de cette couleur doit se sauver. Les autres ne bougent pas. Celui qui retire sa souris alors qu'il n'a pas la bonne couleur ou qui se laisse tromper par le chat, est aussi éliminé pour la partie. Les souris qui n'ont pas été prises sont reposées sur le tapis rond en feutre et une nouvelle partie commence.

Fin de la partie :

Le jeu se joue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule souris. Le joueur correspondant a le droit d'être le chat à la partie suivante ou de nommer l'un des joueurs.

Variante :

On peut aussi décider au début de la partie que les souris devront se sauver seulement lorsque le dé tombera sur le chat. S'il tombe sur un point de couleur, les souris ne bougeront pas.

Pak me dan!

Een vangspel voor 3 – 6 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelinhoud: 5 muizen
1 gekleurde dobbelsteen
1 vilten cirkel

Doel van het spel:

Wie ziet bliksemsnel het gevaar en kan zijn muisje voor de kat in veiligheid brengen?

Spelvoorbereiding:

Het vilten speelveld wordt uitgevouwen en in het midden op tafel gelegd. Een van de kinderen is de kat en pakt de gekleurde dobbelsteen en de doos als vangbeker.

Alle andere kinderen kiezen een muis uit en zetten deze in het midden van het vilten speelveld en pakken hem met hun hand stevig bij z'n staart vast.

Spelverloop:

De vanger (kat) gooit telkens opnieuw met de dobbelsteen.

Opgelet: alle kinderen moeten de dobbelsteen goed kunnen zien. Wanneer op de dobbelsteen de kat boven komt te liggen, moeten alle muizenspelers bliksemsnel hun muisje wegtrek-

ken voordat de kat toe kan slaan. De kattenspeler probeert namelijk om de beker snel over de muizen te zetten en ze zo te vangen. Alle gevangen muizen moeten nu met het spel ophouden.

Als de dobbelsteen een muizenkleur vertoont, dan moet alleen de bijbehorende muis ervandoor gaan. Alle andere moeten blijven zitten.

Wie zich vergist, d.w.z. bij een onjuiste kleur z'n muis wegtrekt of wie zich door de kat te grazen laat nemen, moet eveneens met het spel ophouden. De niet gevangen muizen worden opnieuw op het vilten speelveld gezet en er begint een nieuwe dobbelronde.

Einde van het spel:

Er wordt net zo lang gespeeld, tot er nog maar één muis is overgebleven. De eigenaar van deze muis mag beslissen of hij in de volgende ronde de rol van de kat overneemt, dan wel bepalen wie nu de kat moet zijn.

Spelvariant:

Er kan aan het begin ook worden afgesproken dat alle muizen alleen bij de kat ervandoor moeten gaan. Een gegooide kleur heeft dan geen betekenis.