

PL

# cat & mouse

**Serowa rozgrywka dla  
od 2 do 4 osób! Wiek: 4+**



Gra Ravensburger® nr. 24 563 5  
Licencja: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Projekt: Nina Schmider, KniffDesign (rules)  
Ilustracje: Markus Erdt | Zdjęcia: Becker Studios  
Edycja: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



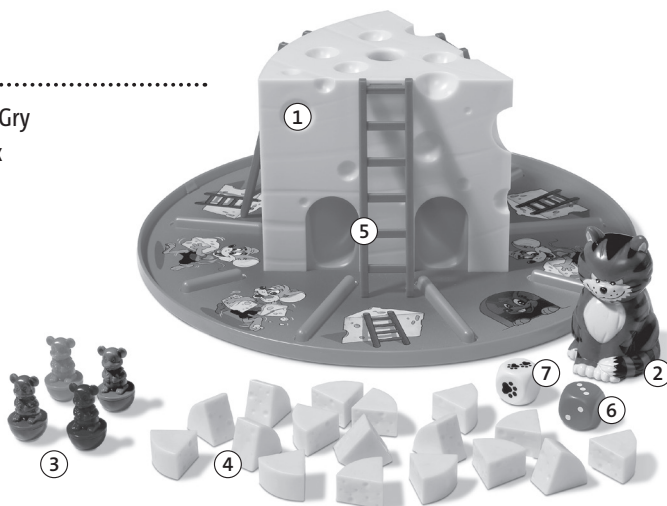
*Cóż za uczta dla czterech głodnych myszy! Rozgrywka przebiega na wielkim kawałku sera, więc każda mysz będzie miała okazję na przepyszny kąsek. Myszy wspinają się po drabinach i zjeżdżają na dół przez serowe otwory. Gdzie wylądują tym razem i ile sera uda im się zebrać?*

*Tylko ostrożnie! W serowej zabawie przeszkadzać będzie Kocur Max. Czai się w pobliżu i tylko czeka, aby zabrać ser. Co gorsza, będzie się starał uwięzić myszy, chyba że uda wam się odwrócić jego uwagę!*

*Której myszce uda się wygrać pościg za kawałkiem sera?*

## Zawartość:

- ① 1 Serowa plansza do Gry
- ② 1 Pionek – Kocur Max
- ③ 4 Pionki – Myszy
- ④ 17 Kawałków Sera
- ⑤ 3 Drabiny
- ⑥ 1 Kość do gry
- ⑦ 1 Kocia łapka



Ravensburger

## Rozłożenie:

---

- Ułóż serową planszę na środku stołu.
- Następnie umieść drabiny w otworach u góry sera w miejscach do tego przeznaczonych.
- Postaw Maxa na jednej z trzech drabin.
- Ustaw serowe żetony oraz dwie kości (numeryczną oraz kocią łapkę) na planszy.
- Każdy gracz wybiera swoją myszkę i ustawia ją w jednym z czterech otworów sera. W przypadku gry 2-3 osobowej zbędne myszy umieść w opakowaniu gry.



## Cel Gry:

---

Zdobycь pięć kawałków sera!

## Przebieg Gry:

---

Każdy gracz upuszcza swoją mysz przez otwór znajdujący się u góry serowej planszy. Pole, na którym wylądjuje mysz, to jej pole startowe. Na tym etapie gry, gracze nie pobierają kawałków sera.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### 1. Rzut kośćmi:

każda tura rozpoczyna się od rzutu kośćmi. Kość numeryczna wskazuje ilość pól, którą przemieszcza się mysz danego gracza. Kocia łapka pokazuje natomiast ilość pól, którą do przejścia ma kocur Max. Jeśli pole Kociej łapki jest puste, Max pozostaje w bezruchu.



### 2. Poruszanie się myszą:

Przesuń swoją mysz, a następnie wykonaj jedną z akcji danego pola, opisanych na następnej stronie.



## Wykonaj akcję:

**Twoja mysz trafiła na jedno z podanych pól:**



### **Mysz z kawałkiem sera:**

Pobierz ze sklepu jeden kawałek sera.



### **Mysz z dwoma kawałkami sera:**

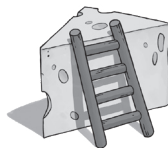
Pobierz ze sklepu dwa kawałki sera.



### **Mysia dziura:**

Fiu, było blisko! Jeśli twoja mysz trafi tu na Maxa, spokojnie - nic ci się nie dzieje. Nie musisz oddawać kawałków

sera, a twoja mysz nie może zostać uwięziona.



### **Drabina:**

Twoja mysz wspina się na ser, używając drabiny. Pozwól jej zjechać przez serowy otwór, a następnie

wykonaj akcję z pola, na którym wylądowała.

## **Twoja mysz trafiła na pole, na którym czyha kocur Max:**

Na szczęście Max nie zauważył jeszcze twojej myszy! Jednak szok, jaki odczuwa mysz, sprawia, że upuszcza kawałek sera. Zwróć do sklepu jeden kawałek sera.

**Uwaga!** Oddanie kawałka sera, zastępuje akcję pola, na którym znalazła się twoja mysz. Wyjątek stanowi pole: Mysia dziura.

## **3. Kocur Max - Poruszanie się:**

Jeśli kocur Max stanie na polu, na którym znajduje się już mysz, umieść Maxa w taki sposób, aby w pełni zakrył mysz. Mysz została uwięziona! – wyjątek stanowi pole Mysia dziura, na którym mysz jest bezpieczna. W tym wypadku umieść kocura obok myszy. Jeśli mysz należy do gracza, który porusza się jako następny, gracz ten musi pozostać w bezruchu. Gdy tylko kolejny gracz wyrzuci jedną, dwie lub trzy Kocie łapki – Max zmuszony będzie wykonać ruch, dzięki czemu mysz zostanie uwolniona. Jeśli na polu znajduje się więcej niż jedna mysz, wybierz która z myszy zostaje zniewolona przez kocura.

## **4. Koniec tury:**

Rozpoczyna się kolejka następnego gracza.

## **Koniec Gry:**

Pierwszy gracz, który zbierze pięć kawałków sera –  
**WYGRYWA!**



## Inne tryby Gry:

---

**Tryb gry dla starszych myszy:** rozgrywka przebiega zgodnie z zasadami podstawowej gry. Gracze decydują o kolejności ruchów: czy najpierw poruszają się myszy, a następnie kocur Max, czy może w pierwszej kolejności Max a dopiero po nim myszy?

**Tryb gry dla młodszych myszy:** Odłóż kości na bok - nie będą wam potrzebne. Każdy gracz wybiera swoją mysz i umieszcza ją gdzieś u góry sera. Kocur Max rozpoczyna na dowolnej drabinie. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Rozpocznij turę od upuszczenia myszy w serowy otwór, znajdujący się u góry sera.

### Jeśli twoja mysz wylądnie na polu:

- z kawałkiem sera - pobierz ze sklepu jeden kawałek sera.
- z dwoma kawałkami sera - pobierz ze sklepu dwa kawałki sera.
- mysia dziura, nie pobierasz sera - twoja mysz jest bezpieczna.
- na którym czyha kocur Max - zwróć do sklepu jeden kawałek sera.

Teraz czas na ruch Maxa. Kocur przesuwa się o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli trafi na jedną lub więcej myszy, jedna z nich upuszcza ze strachu kawałek sera. Umieść kawałek sera w sklepie.

Grajcie, dopóki w sklepie zabraknie sera. Mysz z największą ilością kawałków sera **WYGRYWA!** Pamiętajcie - może być kilku zwycięzców!

**Ostrzeżenie.** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

© 2003/2021



# cat & Mouse

**Svižný sýrový lov pro  
2 až 4 hráče ve věku od 4 let**



Ravensburger® Games No. 24 563 5  
Licence: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Design: Nina Schmider, KniffDesign (rules)  
Ilustrace: Markus Erdt | Photos: Becker Studios  
Editor: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



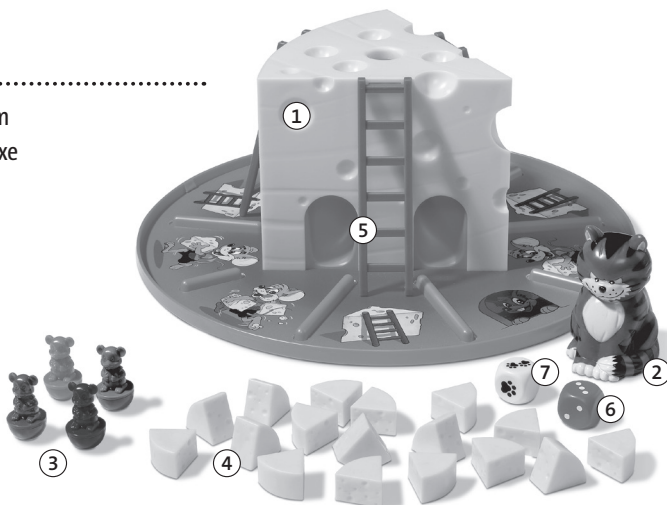
*Super hostina pro čtyři myši! Hrají si na obrovském kusu sýra a užívají si každé sousto. Lezou po žebřících na vrchol sýra a sklouznou dolů skrz otvory v sýru. Kam myši přistanou a kolik sýra mohou získat?*

*Ale buďte opatrní: Kocour Max číhá opodál, aby překvapil myši a vzal si jejich sýr. Může dokonce chytit myš do pasti, dokud jeho pozornost neupoutá ta další.*

*Která myš vyhraje tuto sýrovou honičku?*

## Obsahuje

- ① 1 hrací deska se sýrem
- ② 1 figurka kocoura Maxe
- ③ 4 figurky myši
- ④ 17 sýrových žetonů
- ⑤ 3 žebříky
- ⑥ 1 standardní kostka
- ⑦ 1 kostka s packami



## Příprava

---

- Umístěte sýr do středu stolu.
- Vložte žebříky do otvorů v horní části sýra a zacvakněte je na místo.
- Umístěte kocoura Maxe na jeden ze tří prostorů žebříku na desce.
- Položte kousky sýra a dvě kostky vedle desky.
- Každý hráč si vybere myš a umístí ji na jedno ze čtyř míst na vrcholu sýra. Ve hře pro dva nebo tři hráče vložte zbytek myší zpět do krabice.



## Cíl hry:

---

Budte prvním hráčem, který nasbírá pět kusů sýra.

## Průběh hry:

---

Začněte tím, že každý hráč vezme myš a proklouzne s ní otvorem na vrcholu sýra. Vaše myš začíná v místě, do kterého dopadne. Hráči v tomto okamžiku nesbírají sýr.

Hrajte a pohybujte se ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč.

### 1. Hodíte kostkami:

Když jste na tahu, hodte kostkami. Standardní kostka určuje, jak daleko se pohne vaše myš, a tlapky na druhé kostce ukazují, jak daleko se posune kocour Max. Pokud vám padne prázdná část kostky, Max se nepohybuje.

### 2. Pohněte myši:

Nejprve pohněte myši a okamžitě proveďte jednu z akcí popsaných na následující stránce.



## Proveďte akci:

**Myš se přesune do jednoho z následujících míst na desce:**



### **Myš s kouskem sýra:**

Veźměte jeden kus sýra ze zásob.



### **Myš se dvěma kousky sýra:**

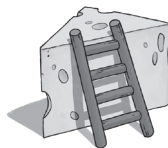
Veźměte dva kousky sýra ze zásob.



### **Otvor pro myš:**

Uf, to jste měli štěstí! Pokud zde vaše myš narazí na kocoura Maxe, jste v bezpečí. Nemusíte se vzdát vašeho sýra

a myš se nemůžě chytit do pasti.



### **Žebřík:**

Vaše myš vyšplhá po žebříku na sýr. Nechte myš sklouznout skrz otvor a poté okamžitě proveďte

akci v místě, kde myš přistane.

## **Myš se sklouzne nebo posune na místo, kde čeká kocour Max:**

Naštěstí kocour Max ještě vaši myš nezaznamenal. Myš se ale lekne a upustí kousek sýra. Pokud ho máte, vraťte ho do zásob. Důležité! Jestli se vzdáte kousku sýra, nahradíte tím akci zobrazenou v místě přistání. Pokud jste teda nepřistáli na otvoru pro myši.

## **3. Přesuňte kocoura Maxe:**

Pokud se Max přesune do prostoru, kde již je myš, umístěte Maxe přímo na myš tak, aby zmizela. Dokud zůstane na myši, je uvězněna – pokud není v bezpečném otvoru pro myš. V takovém případě umístěte Maxa vedle myši.

Pokud je na řadě tato myš, nemůžě hrát. Jakmile však jiný hráč hodí jednu, dvě nebo tři tlapky, kocour se přesune o odpovídající počet polí dál a myš bude opět volná. Pokud je v prostoru více než jedna myš, rozhodněte, která myš by měla být uvězněna pod kocourem.

## **4. Ukončete svůj tah:**

Hra nyní přechází na hráče nalevo.

## **Konec hry:**

První hráč, který nasbírá pět kusů sýra, **VYHRÁVÁ!**



## Další verze hry:

---

**Hrajte variantu pro starší myši:** Hrajte tak, jak je popsáno v základní variantě. Hráči ale rozhodují o pravidlech hry: Přejí si nejdříve pohnout myší a poté kocourem nebo nejprve kocourem a pak myší?

**Zahrajte si variantu pro mladší myši:** Obě kostky odložte stranou – pro tuto variantu hry je nebudete potřebovat. Každý hráč si vybere hrací figurku a umístí ji na jedno z míst nahoře na sýru. Kocour Max začíná na jakémkoli prostoru žebříku. Hrajte ve směru hodinových ručiček. Začíná nejmladší hráč.

Začněte svůj tah tím, že pustíte myš otvorem nahoře na hrací plochu.

### **Pokud vaše myš přistane:**

- na místo s kouskem sýra, vezměte jeden kousek sýra ze zásob.
- na místo se dvěma kousky sýra, vezměte dva kousky sýra ze zásob.
- na otvor pro myš, neberte si žádný sýr. Před kocourem jste však v bezpečí.
- na místo, kde kocour už sedí, vraťte do zásob jeden kus sýra (pokud ho máte).

Nyní posuňte kocoura Maxe o jedno místo ve směru hodinových ručiček. Pokud Max narazí na jednu nebo více myší, každá z nich se okamžitě vystraší a upustí kousek sýra. Sýr tak jde zpět do zásob.

Hrajte, dokud nebudou rozdány všechny sýry. Myš s největším počtem kousků sýra **VYHRÁVÁ!** Výherců může být více.

**Upozornění.** Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Malé části. Nebezpečí zalknutí.





# cat & Mouse

**Rýchly lov na syr**  
pre 2 až 4 hráčov vo veku od 4 rokov



Ravensburger® Games No. 24 563 5  
License: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Design: Nina Schmider, KniffDesign (rules)  
Illustrations: Markus Erdt | Photos: Becker Studios  
Editor: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



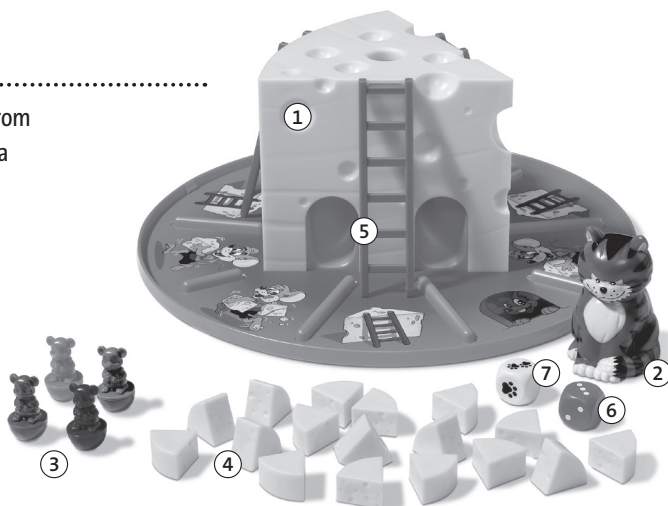
*Skvelá hostina pre štyri myši! Hrajú sa na obrovskom kuse syra a užívajú si každé sústo. Vylezú po rebríkoch a sklznú dole cez diery v syre. Kde myši pristanú a koľko syra dokážu získať?*

*Ale buďte opatrní! Kocúr Max sa zakráda, aby prevapil myši a vzal si ich syr. Môže dokonca chytiť myš do pasce, ak jeho pozornosť nezaujme tá ďalšia.*

*Ktorá myš vyhrá túto syrovú naháňačku?*

## Obsahuje

- ① 1 hracia plocha so syrom
- ② 1 figúrka kocúra Maxa
- ③ 4 figúrky myši
- ④ 17 syrových žetónov
- ⑤ 3 rebríky
- ⑥ 1 štandardná kocka
- ⑦ 1 kocka s labkami



## Príprava:

---

- Umiestnite syr do stredu stola.
- Vložte rebriky do otvorov v hornej časti syra a zacvaknite ich na miesto.
- Umiestnite kocúra Maxa na jedno z troch miest pre rebrik na ploche.
- Položte kúsky syra a dve kocky vedľa plochy.
- Každý hráč si vyberie myš a umiestni ju na jedno zo štyroch miest na vrchu syra. Pri hre pre dvoch alebo troch hráčov vložte zvyšné myši späť do krabice.



## Cieľ hry:

---

Buďte prvým hráčom, ktorý nazbiera päť kúskov syra.

## Priebeh hry:

---

Začnite tým, že každý hráč vezme myš a prekĺzne ňou otvorom na vrchu syra. Vaša myš štartuje na mieste, do ktorého spadla. Hráči v tejto chvíli nezberajú syr.

Hrajte a pohybujte sa v smere hodinových ručičiek. Začína vždy najmladší hráč.

### 1. Hod'ťe kocky:

Keď ste na rade, hod'ťe kocky. Štandardná kocka určí, ako ďaleko sa pohne vaša myš a labky na druhej kocke ukážu, ako ďaleko sa posunie kocúr Max. Ak vám padne prázdna časť kocky, Max sa nehýbe.

### 2. Pohnite myšou:

Najprv pohnite myšou a hneď vykonajte jednu z akcií popísaných na nasledujúcej stránke.



## Vykonajte akciu:

**Myš sa presunie do jedného z nasledujúcich miest na ploche:**



### **Myš s kúskom syra:**

Veźmite jeden kus syra zo zásob.



### **Myš s dvomi kúskami syra:**

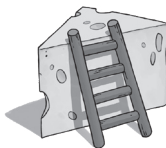
Veźmite dva kúsky syra zo zásob.



### **Myšia diera:**

Uf, to ste mali šťastie! Ak tu vaša myš natrafí na kocúra Maxa, ste v bezpečí. Nemusíte se vzdať vášho syra a myš sa

nemôže chytiť do pasce.



### **Rebrík:**

Vaša myš sa vyšplhá po rebríku na syr. Nechajte myš sklúzuť otvorom a hneď potom vykonajte

akciu na mieste, kde myš pristála.

## **Myš sa sklízne alebo posunie na miesto, kde čaká kocúr Max:**

Našťastie si kocúr Max vašu myš nevšimol. Myš sa ale zľakne a vypadne jej kúsok syra. Ak ho máte, vráťte ho do zásob.

**Dôležité!** Ak sa vzdáte kúsku syra, nahradíte tým akciu zobrazenú na ploche. Pokiaľ ste teda nepristáli na otvore pre myši.

## **3. Presuňte kocúra Maxa:**

Pokiaľ sa Max presunie do priestoru, kde už je myš, umiestnite Maxa priamo na myš tak, aby zmizla. Kým zostane na myši, je uväznená - pokiaľ nie je v bezpečnej myšej diere. V takom prípade umiestnite Maxa vedľa myši.

Ak je na rade táto myš, nemôže hrať. Akonáhle však iný hráč hodí jednu, dve alebo tri labky, kocúr sa posunie o zodpovedajúci počet políčok ďalej a myš bude znovu voľná.

Ak je v priestore viac ako jedna myš, rozhodnite sa, ktorá myš by mala byť uväznená pod kocúrom.

## **4. Ukončíte svoj ťah:**

Hra teraz prechádza na hráča vlavo.

## **Koniec hry:**

Prvý hráč, ktorý nazbiera päť kúskov syra, **VYHRÁVA!**



## Ďalšie verzie hry:

---

**Hrajte variant pre staršie myši:** Hrajte tak, ako je to popísané v základnej verzii. Hráči sa ale rozhodujú o pravidlách hry: chcú skôr pohnúť myšou a potom kocúrom, alebo skôr kocúrom a až potom myšou?

**Zahrajte si variant pre mladšie myši:** Obe kocky odložte bokom - pre túto hru ich nebudete potrebovať. Každý hráč si vyberie hraciu figúrku a umiestni ju na jedno z miest na vrchu syra. Kocúr Max štartuje na ľubovoľnom priestore rebríka. Hrajte v smere hodinových ručičiek. Začína najmladší hráč.

Začnite svoj ťah tým, že spustíte myš otvorom na vrchu na hraciu plochu.

### **Pokiaľ vaša myš pristane:**

- na miesto s kúskom syra, vezmite jeden kúsok syra zo zásob.
- na miesto s dvomi kúskami syra, vezmite dva kúsky syra zo zásob.
- na myšiu dieru, neberte žiadny syr. Pred kocúrom ste však v bezpečí.
- na miesto, kde kocúr už sedí, vráťte zo zásob jeden kúsok syra (ak máte).

Teraz posuňte kocúra Maxa o jedno miesto v smere hodinových ručičiek. Pokiaľ Max narazí na jednu alebo viacero myší, každá z nich sa okamžite zľakne a vypadne jej kus syra. Syr tak putuje späť do zásob.

Hrajte, kým nie sú rozdane všetky syry. Myš s najväčším počtom kúskov syra **VYHRÁVA!** Výhercov môže byť viac.

**Upozornenie.** Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov. Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia.



RUS

# cat & mouse

**Динамичная охота за сыром для  
2–4 игроков в возрасте от 4 лет и старше**



Ravensburger® Games No. 24 563 5  
Лицензия: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Дизайн: Nina Schmider, KniffDesign (правила)  
Иллюстрации: Маркус Эрдт | Фотографии: Becker Studios  
Редактор: Стефани Фимпель/Жан-Батист Рамассами



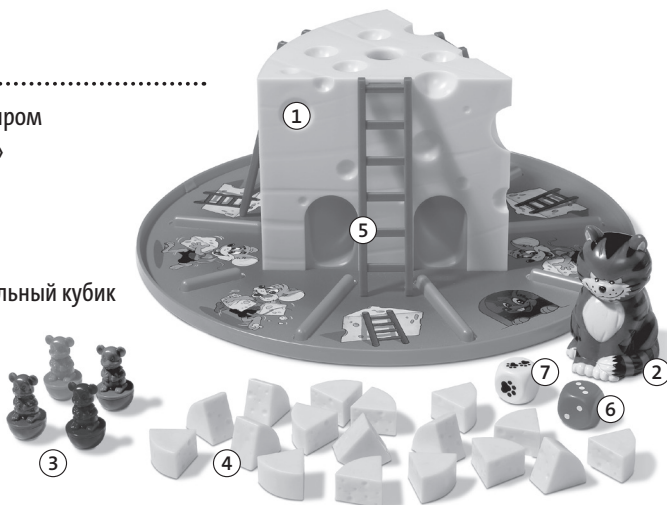
*Надо же, какой пир для четырех мышек! Они играют на огромном куске сыра и смакуют каждый кусочек. Они забираются на лесенки и скатываются вниз через дырки в сыре. Где приземлится каждая из мышек, и сколько сыра она сможет собрать?*

*Только осторожно: неподалеку шастает кот Макс, всегда готовый застать мышей врасплох и забрать у них сыр. Он может даже поймать одну из мышек и удерживать ее, пока другая не привлечет его внимание.*

*Какая из мышек победит в этой сырной гонке?*

## Состав:

- ① 1 Игровая доска с сыром
- ② 1 Фишка «Кот Макс»
- ③ 4 Фишки «Мышка»
- ④ 17 Жетонов «Сыр»
- ⑤ 3 Лесенки
- ⑥ 1 Стандартный игровой кубик
- ⑦ 1 Кубик с лапками



## Кубик с лапками:

---

- Поместить сыр в центр стола.
- Вставить лесенки в отверстия в верхней части сыра и защелкнуть их.
- Поместить фишку «Кот Макс» на игровое поле под одной из лестниц.
- Положить кусочки сыра и два игральных кубика рядом с доской.
- Каждый игрок выбирает мышку и размещает ее в одной из четырех позиций на сыре. Если играют два или три игрока, лишних мышек можно убрать обратно в коробку.



## Цель игры:

---

Стать первым игроком, который соберет пять кусочков сыра.

## Правила игры:

---

Чтобы начать игру, каждый из игроков бросает мышку в отверстие в верхней части сыра. Мышка начинает движение с того поля, на котором приземлилась. В этот момент сыр еще нельзя собирать.

Игра и перемещение в ней происходит по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок.

### 1. Бросить кубик:

Дождаться своего хода и бросить кубик. Стандартный кубик определяет, как далеко продвигается мышка; кубик с лапками определяет, как далеко продвигается кот Макс. Если выпадает пустая грань, Макс не двигается.



### 2. Передвинуть мышку:

Сначала передвинуть мышку, а затем сразу же выполнить одно из действий, описанных на следующей странице.

## Выполнить действие:

Ваша мышка оказывается на одном из следующих игровых полей:



### **Мышка с куском сыра:**

Взять один кусочек сыра из запаса.



### **Мышка с двумя кусками сыра:**

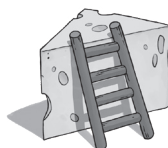
Взять два кусочка сыра из запаса.



### **Мышиная норка:**

Ого, повезло! Если ваша мышка повстречается с котом Максом, то она в безопасности. Вам не

придется отдавать ему сыр, и он не сможет поймать мышку.



### **Лесенка:**

Мышка забирается по лесенке на сыр. Опустить мышку в отверстие, а затем сразу же

выполнить действие, указанное на поле, где она приземлилась.

## **Ваша мышка переходит или скатывается на поле, где поджидает кот Макс:**

К счастью, Макс еще не заметил мышку. Но ваша мышка напугана и роняет кусочек сыра. Если он есть у игрока, то нужно вернуть его в запас.

**Важно!** Возврат кусочка сыра **заменяет** действие, указанное на игровом поле, если это не мышиная нора.

## **3. Передвинуть кота Макса:**

Если Макс оказывается на поле, где уже находится мышка, то нужно накрыть мышку котом, чтобы ее не было видно. Пока мышка поймана котом, она не может убежать – только если она не в мышиной норке. В этом случае кота Макса нужно поставить рядом с мышкой. Если дальше идет ход мышки, то она пропускает ход. Но как только у другого игрока выпадает одна, две или три лапки, кот передвигается на соответствующее количество полей и отпускает мышку. Если на поле находится более одной мышки, то нужно решить, **какую именно мышку** поймает кот.

## **4. Закончить ход:**

Право делать ход переходит к игроку слева.

## **Конец игры:**

Игрок, первым собравший пять кусочков сыра, **ВЫИГРЫВАЕТ!**



## Другие версии правил игры:

---

**Вариант игры для мышек постарше:** Играть, как описано в основном наборе правил.

Игроки договариваются о порядке игры: Кто ходит первым – мышь или кот?

**Вариант игры для мышек помладше:** Отложить оба кубика – для этого варианта игры они не понадобятся. Каждый игрок выбирает фишку и помещает ее на одно из полей на сыре. Кот Макс начинает игру на любом из полей с лестницей. Игра идет по часовой стрелке. Начинает самый младший игрок.

Чтобы начать игру, каждый из игроков бросает мышку в отверстие в верхней части сыра.

**Если ваша мышка приземлилась:**

- на поле с кусочком сыра, надо взять один кусочек из запаса;
- на поле с двумя кусочками сыра, надо взять два кусочка сыра из запаса;
- на мышиную норку, сыр вы не берете. Но кот вашей мышке не угрожает;
- на поле, где уже сидит кот, надо вернуть один кусочек сыра (если он есть у игрока) в запас.

**Затем переместить кота Макса** на одно поле по часовой стрелке. Если Макс встречается с одной или более мышек, каждая из них тут же роняет кусочек сыра от испуга. Сыр возвращается в запас.

Игра идет до тех пор, пока весь сыр не будет у мышек. Мышка, у которой больше всех сыра,

**ВЫИГРЫВАЕТ!** Может быть несколько победителей.

**Внимание.** Не предназначена для детей младше 3 лет. Мелкие детали, опасность заглатывания и удушения.

© 2003/2021





# cat & Mouse

**Gyors sajtvadászati,  
2-4 fő részére 4 éves kortól**



Ravensburger® Games No. 24 563 5  
License: ©2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (rules)  
Illustrations: Markus Erdt | Photos: Becker Studios  
Editor: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



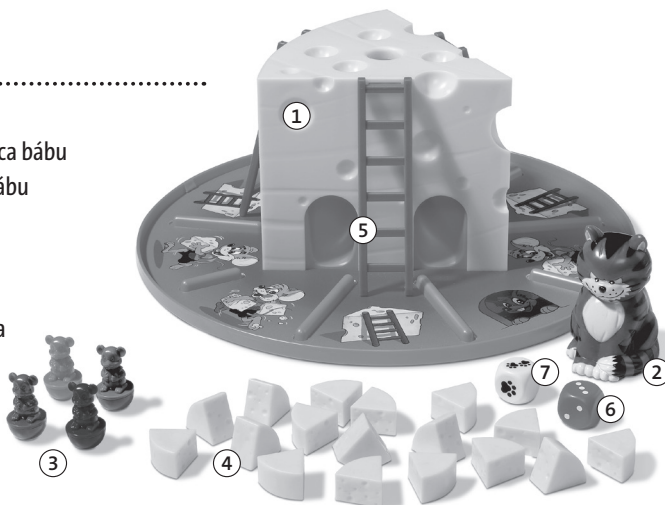
*Micsoda lakoma a négy kisegér számára! Egy hatalmas szelet sajtban játszadoznak és élveznek minden egyes falatot! Felmásznak a létrákon majd lecsúsznak a sajtban a lyukakok keresztül. Hol vannak az egérek és mennyi sajtot tudnak megenni?*

*De legyél óvatos! Max cica a sajt körül ólálkodik és megijeszti az egérkéket. Úgy kell megtenned a lépéseidet, hogy ne hívd fel magadra a figyelmet.*

*Vajon melyik kisegér nyeri meg ezt a csupa sajt játszmat?*

## Tartalom:

- ① 1 Sajt játéktábla
  - ② 1 mozgatható Max cica bábu
  - ③ 4 mozgatható Egér bábu
  - ④ 17 Sajt darabka
  - ⑤ 3 Létra
  - ⑥ 1 Dobókocka
  - ⑦ 1 Mancsos dobókocka
- Játékszabály



## Előkészületek:

---

- Helyezd a sajtot a tábla közepére.
- Illeszd a létrákat a kijelölt helyre majd pattintsd oda.
- Helyezd Max cicát a három létrának kijelölt hely egyikére.
- Helyezd a sajt darabkákat és a két kockát a tábla mellé.
- Minden játékos választ egy egeret és a sajton lévő lyukak egyikébe helyezi.
- Ha két vagy három játékos játszik, az extra egereket helyezték vissza a dobozba.



## Cél:

---

Legyél Te az első, aki összegyűjti a öt darabka sajtot!

## A játék menete:

---

Kezdséskor minde játékos beledobja az egerét a sajt tetjén lévő egyik lyukba. Onnan kezdik az egerek a játékot, ahova lepottyannak. A játékosok ekkor még nem gyűjtenek sajtot.

A játék menete és a lépések az óra járásának megfelelően megy. A legfiatalabb játékos kezd.

### 1. Dobj a kockával:

Amikor te következelsz, dobj a kockával!  
A dobókocka azt mutatja meg, hogy mennyit kell lépni az egerrel, a mancsos kocka pedig azt, hogy Max cica mennyit lép. Ha az üres oldalt dobta, akkor Max nem lép.

### 2. Lépés az egerrel:

Először lépj az egereddel, majd a következő oldalon leírtak egyikét kell teljesíteni.



## Teljesítendő feladatok:

**Az egérke a következő helyek egyikére pottyan:**



### **Egér a sajtdarabbal:**

Vegyél el egy sajtdarabot a raktárból!



### **Egér két darabka sajttal:**

Vegyél el két darab sajtot a raktárból!

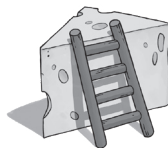


### **Egérlyuk:**

Hűh, ez nagy szerencse! Ha az egérkéd ide menekül Max cica elől, biztonságban van!

Egy sajtot sem veszítesz el és

nem esik csapdába az egered.



### **Létrá:**

Az egérkéd felmászik a létrán a sajtba. Hagyd, hogy belecsússzon az egérke az egyik sajt

lyukba, majd a landolástól függően teljesíteni kell a feladatot.

**Az egérke léphet vagy pottyanhat olyan helyekre, ahol Max a cica várja:**

Szerencsére Max nem kapja el azonnal az egérkét. Az egérke ugyan nagyon megrémül, de egy sajtdarabkáért cserébe megmenekül az élete. Ha van sajt darabkád tegyél vissza egyet a raktárba.

## **3. Lépés Max cicával:**

Ha Max egy olyan helyre lép, ahol már van egy egérke, Max az egérkére lép, így az egérke eltűnik. Addig ameddig az egérkén van a cica, csapdában van- kivéve, ha a biztonságos egérlyukban tartózkodik. Ebben az esetben az egérke Max mellett foglal helyet.

Ha éppen ez az egérke következne, akkor ebben a körben nem fog tudni lépni. Ahogy a következő játékos egy, kettő vagy három mancsot dob, a számnak megfelelő mennyiséget lép a cica és a foglyul ejtett egérke szabad lesz. Ha több mint egy egér tartózkodik a helyen, ahova a cica lép, el kell dönteni, hogy melyik egérke kerül fogságba.

## **4. Vége a körödnek:**

A tőled balra ülő játékosal folytatódik a kör.

## **A játék vége:**

Az a játékos, aki elsőként gyűjti össze az öt sajtdarabkát lesz a GYŐZTES!



## További játékvariáció:

**Játékvariációk idősebb egérek számára:** Játssz úgy, ahogy az alap variációban le van írva.

A játékosok eldönthetik a játék menetének sorrendjét: Ha szeretnék akkor először az egérrel léphetnek először, azután a cicával vagy fordítva.

**Játékvariációk fiatalabb egérek számára:** Tedd mindkét kockát egymás mellé - ennél a variációnál nem kell használni őket. Minden játékos választ egy bábut és egy lyukat a sajt tetején. Max valamelyik létrás helyről indul. Az óra járásának megfelelő irányba halad a kör. A legfiatalabb játékos kezd.

Kezdd azzal, hogy beledobod a sajt tetején a lyukba az egérekédat a játéktérbe.

### Ha az egéreké ide érkezett:

- egy sajtszelet van ábrázolva, vegyél fel a raktárból egy sajtdarabkát.
- két sajtszelet van ábrázolva, vegyél fel két sajtdarabkát a raktárból.
- egy egérlyukat látsz, ne vegyél fel egy sajtot se. De biztonságban vagy a cicától.
- az a hely, ahol a cica éppen ott ül, ekkor adj vissza egy sajtdarabot a raktárba.

Most lép Max cicával az óra járásának megfelelő irányba. Ha Max találkozik az egérekkel, minden egérke ijedtében elejt egy sajtdarabot. Ezek a sajtdarabok visszakerülnek a raktárba.

Addig játszatok, amíg a raktárból el nem fogy az összes sajt. Aki a legtöbb sajtot összegyűjtötte az lesz a **GYŐZTES!** Több nyertes is lehet egyszerre.

**Figyelmeztetés.** Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély.



# cat & Mouse

**O vânătoare rapidă de cașcaval  
pentru 2 până la 4 jucători cu vârsta peste 4 ani**



Ravensburger® Games No. 24 563 5  
Licență: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Design: Nina Schmider, KniffDesign (reguli)  
Ilustrații: Markus Erdt | Imagini: Becker Studios  
Editor: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



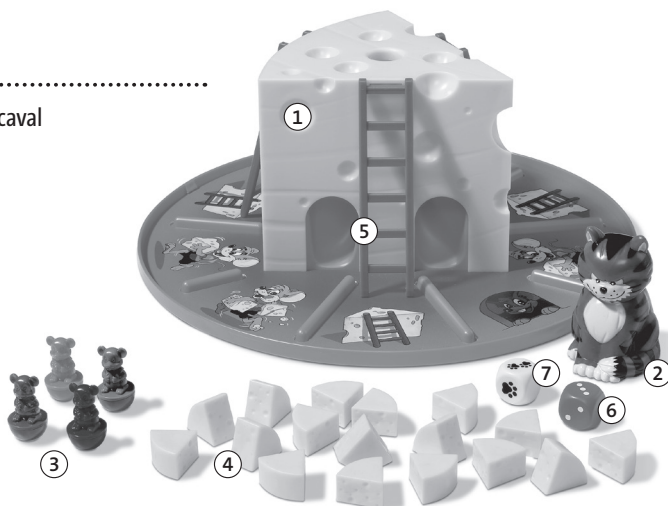
*Ce sărbătoare pentru cei patru șoriceii! Se joacă pe o bucată uriașă de cașcaval și se bucură de fiecare mușcătură. Se urcă pe scări și alunecă înapoi prin cașcaval. Unde aterizează fiecare șoricel și cât cașcaval poate obține?*

*Dar trebuie să fii atenți: Pisica Max se furișează prin zonă ca să surprindă șoricelii și să le fure cașcavalul. Poate chiar să prindă un șoricel până când un altul îi va atrage atenția.*

*Care șoricel va câștiga această vânătoare de cașcaval?*

## Jocul include:

- ① 1 Tablă de joc din cașcaval
- ② 1 pion cu pisica Max
- ③ 4 pionii cu șoricelii
- ④ 17 jetoane cu cașcaval
- ⑤ 3 scări
- ⑥ 1 zar de joc obișnuit
- ⑦ 1 zar de joc cu labe



## Pregătirea:

---

- Puneți cașcavalul în centrul mesei.
- Introduceți scările în orificiile de deasupra cașcavalului și fixați-le în poziție (așteptați să facă clic).
- Puneți pisica Max pe unul dintre cele trei locuri de pe orice scară de pe tablă de joc.
- Așezați bucățelele de cașcaval și cele două zaruri lângă tabla de joc.
- Fiecare jucător alege un șoricel și îl pune într-unul din cele patru câmpuri deasupra brânzei. **În cazul unui joc cu doi sau trei jucători**, șoricelii care sunt în plus trebuie să fie puși înapoi în cutie.



## Obiectivul tău:

---

Fii primul jucător care strânge cinci bucăți de cașcaval.

## Cum se joacă:

---

Pentru început, fiecare jucător introduce un șoricel prin orificiul care se găsește în partea de sus a cașcavalului. Șoricelul tău va porni din câmpul pe care aterizează. În acest moment jucătorii încă nu pot începe să ronțăie cașcavalul. Jocul și mișcările continuă în conformitate cu sensul de mișcare al acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe jocul.

### 1. Aruncă zarurile:

Când îți vine rândul tău, aruncă zarurile.

**Zarul obișnuit** determină cât de mult se mișcă șoricelul tău, iar **zarul cu labe** arată cât de departe se mișcă pisica Max. Dacă rezultatul zarului cu labe este nul, pisica Max nu se mișcă de la locul său.



### 2. Mutarea șoricelului:

Mutați șoricelul mai întâi și efectuați **imediat** una dintre acțiunile descrise în pagina următoare.



## Efectuați acțiunea:

**Șoricelul se deplasează pe unul dintre următoarele câmpuri:**



### **Șoricelul cu o bucată de cașcaval:**

Luați o bucată de cașcaval din magazin.



### **Șoricelul cu două bucăți de cașcaval:**

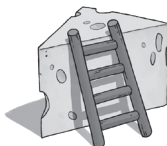
Luați două bucăți de cașcaval din magazin.



### **Gaura șoricelului:**

Wow, ce noroc! Dacă șoricelul tău dă peste pisica Max, aici este în siguranță. Nu trebuie să renunțați la cașcaval, iar

șoricelul nu poate fi prins de pisică.



### **Scara:**

Șoricelul tău urcă pe scară direct pe cașcaval. Lăsați șoricelul să alunece prin gaură din cașcaval, apoi

efectuați imediat o acțiune în locul unde aterizează șoricelul.

## **Șoricelul se deplasează sau alunecă pe un câmp pe care pisica Max pândește:**

Din fericire, pisica Max nu ți-a văzut încă șoricelul. Totuși, șoricelul tău este speriat și stresat, de aceea scapă o bucată de cașcaval. Dacă aveți o bucată de cașcaval, trebuie să o returnați la magazin.

**Important!** Predarea unei bucăți de cașcaval **înlocuiește** acțiunea afișată în câmpul de joc, cu excepția cazului în care aterizați pe câmpul cu gaură șoricelului.

## **3. Mutarea pisicii Max:**

Dacă Max se deplasează într-un câmp de joc în care există deja un șoricel, puneți pisica Max deasupra șoricelului, astfel încât acesta să nu se vadă. Atâta timp cât pisica rămâne deasupra șoricelului, acesta este considerat prins de pisică - cu excepția cazului în care se află în gaura șoricelului. În acest caz, puneți pisica Max lângă șoricel. Dacă va urma tura acestui șoricel, rozătorul nu poate juca. Cu toate acestea, de îndată ce un alt jucător aruncă cu zarul una, două sau trei labe, pisica se va muta cu numărul corespunzător de câmpuri și șoricelul va fi din nou liber. Dacă există mai mult de un șoricel pe un câmp de joc, trebuie să decideți care șoricel trebuie să rămână prins sub pisică.

## **4. La terminarea turei de joc:**

Acum este rândul jucătorului din stânga ta.

## **Sfârșitul jocului:**

Primul jucător care strânge cinci bucăți de cașcaval  
**CĂȘTIGĂ** jocul!



## Alte variante ale jocului:

**Jucați varianta pentru șoricelii mai în vârstă (adică șoareci):** Jocul se joacă la fel cum este prezentat în varianta de bază. Jucătorii decid singuri asupra ordinii de joc: În funcție de cum doresc, pot să deplaseze mai întâi șoricelul și apoi pisica sau mai întâi pisica și apoi șoricelul - trebuie doar să se hotărască în prealabil.

**Există și varianta de joc pentru șoricelii cei mai tineri:** Lasă ambele zaruri deoparte - nu vei avea nevoie de acestea pentru varianta simplificată a jocului. Fiecare jucător alege un pion de joc și îl amplasează într-unul din câmpurile de deasupra cașcavalului. Pisica Max poate începe jocul pe orice treaptă de pe scară. Jucătorii joacă turele în sensul de mișcare al acelor de ceasornic. Cel mai tânăr jucător începe jocul.

Începe rândul tău, lăsând să cadă șoricelul prin orificiul din partea de sus a cașcavalului, până aterizează pe un câmp de joc.

**Dacă șoricelul tău aterizează** pe unul din următoarele câmpuri de joc:

- pe un câmp de joc cu o bucată de cașcaval, atunci puteți să luați o bucată de cașcaval din magazin.
- pe un câmp de joc cu două bucăți de cașcaval, atunci puteți să luați două bucăți de cașcaval din magazin.
- pe gaura șoricelului, din păcate - nu mai puteți să luați nici o bucată de cașcaval. Dar, cel puțin șoricelul a scăpat de pisică.
- pe un câmp de joc în care pisica deja stătea - trebuie să returnați o bucată de cașcaval înapoi în magazin (dacă aveți vreuna).

Acum mutați pisica Max cu un câmp înainte în sensul acelor de ceasornic. Dacă Max dă peste unul sau mai mulți șoriceți, fiecare dintre șoriceți se sperie și aruncă imediat o bucată de cașcaval. Cașcavalul trebuie să se întoarcă înapoi la magazin.

Jocul continuă până când toată rezerva de cașcaval va dispărea.

Șoricelul care va obține cele mai multe bucăți de cașcaval

**CĂȘTIGĂ** jocul! Pot fi mai mulți câștigători.

**Avertisment.** Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.

Părți mici. Pericol de sufocare internă.

© 2003/2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com

