

LV – Latviešu

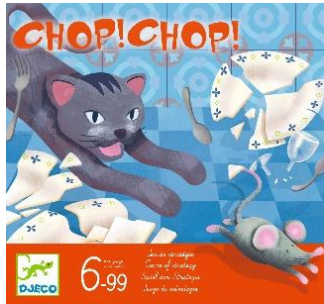
DJ08401 Spēle – Caps! Caps!

Ieteicamais vecums: 6-99

Spēlētāju skaits: 2-5

Spēles ilgums: 15 minūtes

Komplektā ietilpst: 1 spēles pamatne (virtuves grīda), galds, 38 flīžu gabaliņi, 4 flīzes ar peles alas attēlu, 4 peles, 1 kaķis un 2 metamie kauliņi.



Spēles mērķis pelēm: savākt 10 siera gabaliņus.

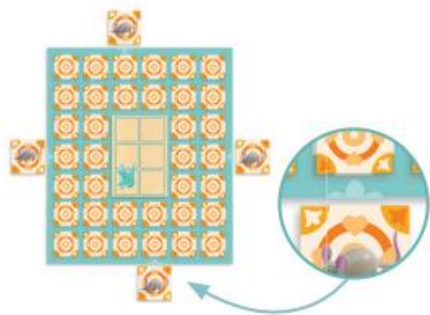
Spēles mērķis kaķim: noķert 4 peles pirms tās paspēj savākt visus siera gabaliņus.

Ja spēli spēlē 2 spēlētāji, 1 spēlētājs ir kaķis, bet otrs – peles.

Ja spēli spēlē 3 līdz 5 spēlētāji, daļēji sadarbojoties, 1 spēlētājs ir kaķis, bet pārējie 2, 3 vai attiecīgi 4 spēlētāji ir peles.

Sagatavošanās spēlei: spēles sākumā spēlētāji vienojas, kurš spēlētājs būs kaķis, bet kurš(-i) spēlētājs(-i) būs peles. Peles savstarpēji sadarbojas vienotā cīņā pret kaķi. Veicot savu gājienu, peles spēlētājs var izmantot jebkuru no peļu figūrām.

Spēles pamatni (virtuves grīdu) novieto galda vidū. Flīžu gabaliņus sajauc un izvieto uz spēles pamatnes ar zilo pusi uz leju. Izvietojot flīžu gabaliņus, centieties neskatīties, kādi attēli zem tiem atrodas. Virtuves galdu novieto spēles pamatnes vidū, tam paredzētajā vietā. Flīzes ar peļu alām izvieto blakus pamatnei, kā parādīts attēlā, novietojot tos ar peļu alu attēliem uz leju. Peļu figūras novieto pa vienai uz katru no šīm peles alām. Savukārt kaķi novieto uz viena no 6 laukumiem uz virtuves galda.



Spēles norise: Peles un kaķis pārvietojas pa laukumu, katrs metot savu metamu kauliņu – peles izmanto pelēko metamkauliņu, bet kaķis izmanto zilo metamu kauliņu.

1/Pārvietošanās:

- Pārvietošanās notiek vertikāli un horizontāli (nekad pa diagonāli);
- Spēlētājs pāriet tieši tik lauciņus, cik izdevies uzmet ar metamu kauliņu;
- Nedrīkst pārlēkt citiem spēlētājiem, ja kāds ir priekšā, tas jāapiet apkārt;
- Ejot tik lauciņus, cik norādīts uz metamā kauliņa, spēlētājs nedrīkst atgriezties vietā, kur jau bija šī gājiena laikā.

Papildus noteikums kaķim: kaķis drīkst pārvietoties arī pa galdu, bet nekad zem tā. Uz galda ir 6 lauciņi, kuriem kaķis drīkst iet pāri tāpat, kā pārvietojoties pa grīdu.

Papildus noteikums pelēm:

- Viena gājiena laikā var izmantot tikai vienu no pelēm.
- Peles var paslēpties zem galda, bet nekad nedrīkst atrasties uz tā vai iet pa galdu.
- Pele var atgriezties alā, lai tur paslēptos, bet jāņem vērā, ka katrā alā drīkst atrasties ne vairāk, kā viena pele.

Jaunākais peles spēlētājs sāk, izmetot metamu kauliņu. Savā gājienā spēlētājs, izvēlas, kuru no pelēm izmantos, un pārvieto to tik lauciņus uz priekšu, cik norādīts uz metamā kauliņa. Pametot alu, flīzes gabaliņš tiek apgriezts otrādi, tā lai alas attēls būtu uz augšu.

Gājiena beigās apgriež otrādi arī flīzes gabaliņu, uz kura pele apstājas. Pēc tam izpilda atbilstošu darbību, vadoties pēc tā, kāds attēls slēpās zem flīzes.

Pēc tam gājiens ir kaķim. Arī kaķis met metamu kauliņu un pārvietojas tik lauciņus uz priekšu, cik norādīts uz metamā kauliņa. Ja kaķis noslēdz gājienu uz lauciņa, kur atrodas pele, kaķis peli ir noķēris un attiecīgā pele tiek izslēgta no spēles. Ja kaķis noslēdz gājienu flīzes gabaliņa, tas jāapgriež otrādi un kaķim attiecīgi jāizpilda atbilstošā darbība, vadoties pēc tā, kāds attēls slēpjas zem flīzes.

Un tā tālāk, pamīšus izejot gājienu – kaķa gājiens, peles gājiens, tad atkal kaķis, pele, utt.

Uzmanību: Ja gājiens noslēdzas uz lauciņa bez flīzes gabaliņa, nekādas darbības nenotiek.

2/Fližu gabaliņi: katru reizi, kad nonākat uz flīzes gabaliņa un to apgriežat otrādi, tas ir jānoņem no spēles pamatnes. Ja, apgriežot otrādi, uz tā attēlots:

- **Saplīsis šķivis:** nekas nenotiek. Kaķis vai pele apstājas uz lauciņa un tur arī paliek.
- **Siers:**
Pelēm - ideāls atradums! Pele tad iegūst sieru sev un spēlētājs noliek to sev priekšā.
Kaķim – flīzes gabaliņš paliek uz galda, ar siera attēlu uz augšu, bet kaķis paliek un gaida, sēžot uz tā. Pēc tam spēlētāji vairs nedrīkst iet pāri vai apstāties uz šiem laukumiem, kur atrodas atklātais siera gabaliņš.
Uzmanību: kamēr kaķis sēž uz siera, pele to nevar dabūt.
- **+1 un +2:** papildus gājiens. Pēc apstāšanās uz konkrētā flīzes gabaliņa, kaķis vai pele var attiecīgi pārvietoties vēl 1 vai 2 lauciņus uz priekšu, taču jāņem vērā, ka spēlētājs nedrīkst atgriezties laukumā, no kura tikko izgāja, bet drīkst atgriezties laukumā, kur atradās pirms metamā kauliņa uzmešanas.
- **Bulta:** izvēles gājiens. Kaķis vai pele drīkst pārvietoties uz jebkuru vietu spēles laukumā, bet ir daži izņēmumi:
Pelēm: peles nedrīkst kāpt uz galda, uz lauciņiem, kur atrodas atklātie siera gabaliņi, kā arī nedrīkst doties uz alu.
Kaķim: kaķis nedrīkst iet zem galda, uz lauciņiem, kur atrodas atklātie siera gabaliņi, nedrīkst doties uz lauciņiem, uz kuriem atrodas peles, kā arī nedrīkst doties peles alā.
- **Dakšiņa:**
Pelēm: ja siera gabaliņš ir atklāts un atrodas kaut kur uz spēles laukuma, dakšiņa ļauj pelēm uzdurt sieru un iegūt sev siera gabaliņu, pat nepārvietojoties. Ja uz spēles pamatnes nav neviena atklāta siera gabaliņa vai arī uz atklātā siera gabaliņa sēž kaķis, pele sieru nedabū.
Kaķim: nekas nenotiek, kaķis vienkārši apstājas uz šī lauciņa un tur paliek.

- **Nazis:** Auč! Kaķis vai pele ievaino sevi un izlaiž gājienu. Nākošais spēlētājs aiz viņa var mest kauliņu divreiz (Ja tas ir peles spēlētājs, kurš met kauliņu divreiz, tad divreiz jāpārvieto viena un tā pati pele)

Tiklīdz uz flīzes gabaliņa norādītā darbība ir veikta, flīzes gabaliņš ir jānoņem no spēles laukuma.

Uzvara:

Pirmie (peļu komanda vai kaķis), kas sasniedz savu mērķi, uzvar.

Svarīgi – lai uzvarētu, visām pelēm kaut reizi ir jāpamet ala (visiem četriem flīžu gabaliņiem ar peļu alām ir jābūt ar attēliem uz augšu) un vismaz vienai no pelēm ir jāpaspēj atgriezties alā, lai “aiznestu” visus 10 siera gabaliņus uz alu.

Uzmanību! Ja spēlē ir palikusi tikai viena pele un tā slēpjas alā, kaķis nedrīkst atrasties uz lauciņa pretī alai un bloķēt peles izeju. Kaķim ir jāļauj pelei pamest alu un atgriezties spēles laukumā.

Spēles autors: Alexandre Droit

LT – Lietuvių DJ08401 Žaidimas – Čop Čop

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius: 2-5

Žaidimo trukmė: 15 minučių

Žaidimo sudėtis: 1 virtuvės lenta, 1 stalas, 38 grindų kortelės, 4 pelės urvelio kortelės, 4 pelės, 1 katė, 2 kauliukai.

Kai žaidžia 2 žaidėjai: 1 katės žaidėjas prieš 1 pelės žaidėją.

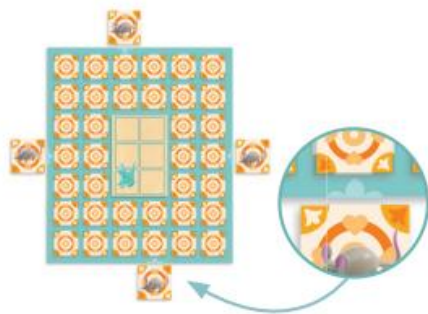
Kai žaidžia 3–5 žaidėjai: 1 katės žaidėjas prieš 2, 3 arba 4 pelių žaidėjus.

Žaidimo tikslas:

Pelėms: surinkti 10 sūrio gabalėlių.

Katei: Pagauti visas 4 peles, kol jos nesurinks 10 sūrio gabalėlių.

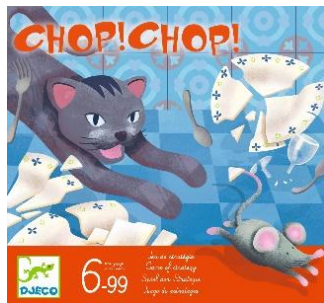
Pasiruošimas žaidimui: Pasirinkite, kuris žaidėjas bus katinas, o kuris(-ie) – pelė(-s). Pelės žaidžia kartu prieš katę. Kiekvienas pelės žaidėjas savo ėjimo metu gali pajudinti bet kurią pelę. Padėkite virtuvės lentą stalo viduryje. Išmaišykite grindų korteles ir padėkite jas užverstas ant lentos, nežiūrėdami į priešingą pusę. Padėkite stalą ant lentos pažymėtoje vietoje. Padėkite pelės urvelių korteles užverstas, o ant kiekvienos jų pastatykite po pelę, kaip parodyta toliau pateiktoje diagramoje. Pastatykite katę ant vienos iš 6 numatytų vietų ant stalo.



Žaidimo eiga: Žaidėjai meta kauliukus, kad pelės ir katė galėtų judėti. Kiekviena pusė turi savo kauliuką: pelės ridena pilką kauliuką, katė ridena mėlyną kauliuką.

1 / Ėjimo taisyklės:

- Turite judėti horizontaliai arba vertikalčiai (niekada įstrižai).
- Turite figūrėlę perkelti per tikslų laukelių skaičių, nurodytą ant kauliuko.
- Negalite peršokti per kitą žaidžiamą figūrėlę, turite judėti aplink ją.
- Išridenus kauliuką su figūrėle negalite grįžti į laukelį, kurį kėlė tik palikote.



Katė: katė gali judėti ant stalo, bet niekada po juo.

Stalas turi 6 laukelius, kuriais katė gali judėti, taip pat kaip ir ji gali judėti grindų laukeliais.

Pelės:

- Kiekvieną kartą galite paeiti tik su viena pele.
- Pelės gali judėti laukeliuose po stalu, bet jos negali patekti į laukelius, esančius ant stalo.
- Pelė gali pasislėpti pelės urvelyje, tačiau kiekviename pelės urvelyje niekada negali būti daugiau nei viena pelė.

Jauniausias pelės žaidėjas pirmas pradeda ėjimą. Savo ėjimo metu žaidėjas meta kauliuką, pasirenka pelę ir pajuda su ja per tiek laukelių, kiek parodo išridentas kauliukas. Tada žaidėjas atverčia kątik paliktą grindų kortelę taip, kad pelės urvelis būtų nukreiptas į viršų. Pajudėję apverskite grindų kortelę, ant kurios atsistojo pelė, ir atlikite ant tos kortelės nurodytus veiksmus (žr. 2/ Grindų kortelių veiksmus).

Tuomet katės žaidėjas atlieka savo ėjimą. Savo ėjimo metu jis meta kauliuką ir perkelia katę per tiek laukelių, kiek rodo išridentas kauliukas. Jei katė nusileidžia ant laukelį, kurį yra užėmusi pelė: Sveikiname! Jūs ją pagaunate ir pašalinote iš žaidimo. Jei katė patenka ant laukelio su grindų kortele, kortelę reikia apversti ir atlikti joje nurodytus veiksmus.

Toliau žaiskite taip, kaip aprašyta aukščiau ir būtinai kaitaliokite ėjimus tarp katės ir pelės žaidėjų.

Pastaba: Jei atsistosite ant laukelio, ant kurio nėra grindų kortelės, jokių veiksmų imtis nereikia.

2/ Grindų kortelių veiksmai:

Kiekvieną kartą, kai apverčiate grindų kortelę, pašalinkite ją nuo lentos.

- **Kortelė "Sudaužyta lėkštė":** nieko neįvyksta. Katė ir pelės gali tiesiog atsistoti ant šio laukelio.
- **Kortelė "Sūris":**
Pelėms: tobula! Paimkite sūrio gabalėlį ir laikykite jį priešais save.
Katei: Padėkite kortelę atgal ant lentos atverstą ir pastatykite ant jos katę. Katė negali pereiti į erdves su atverstomis sūrio kortelėmis.

Pastaba: jei katė yra ant sūrio kortelės, pelės negali judėti į tą laukelį, kad paimtų tą sūrį.

- **Kortelės "+1" ir "+2"**: papildomas ėjimas! Atsistoję ant šios grindų kortelės, galite perkelti katę arba pelę per vieną ar du papildomus laukelius.

Svarbu: Jūs negalite grįžti atgal į šį laukelį, bet galite grįžti į laukelį, kurį palikote savo ėjimo pradžioje.

- **Kortelė "Rodyklė"**: laisvas ėjimas! Perkelkite katę ar pelę į bet kurią lentos vietą, išskyrus keletą išimčių:
 - Negalite perkelti pelės ant stalo laukelių, atverstų sūrio kortelių arba ant pelės urvelio.
 - Negalite perkelti katės po stalą, ant sūrio kortelių arba pelės urvelio.
- **Kortelė "Šakutė"**:

Pelėms: jei ant lentos yra atversta sūrio kortelė, šakutė leidžia pelei paimti sūrio gabalėlį ant jo nenusileidžiant. Jei sūrio kortelių nėra arba jei ant sūrio kortelės yra katė, nieko nevyksta.

Katei: nieko nevyksta, katė tiesiog atsistoja ant šios kortelės.
- **Kortelė "Peilis"**: Oi! Jūs susižalojate ir privalote praleisti ėjimą. Kitas žaidėjas atlieka du ėjimus iš eilės. (**Svarbu:** jei sekantis žaidėjas yra pelė, tas žaidėjas turi paeiti su ta pačia pele du kartus.)

Atlikę atitinkamą veiksmą, nuimkite kortelę nuo lentos.

Žaidimo pabaiga: Jei pelės surenka visus 10 sūrio gabalėlių, jos laimi žaidimą, kai tik viena iš jų pasislepia į pelės urvelyje. Jei katė sugauna visas peles, kol jos nesurenka visų 10 sūrio gabalėlių, katė laimi.

Svarbu: Kad laimėtų pelės, kiekviena pelė turi palikti savo pradinį laukelį (4 pelės urveliai turi būti atversti), o viena iš jų turi grįžti į pelės urvelį.

Pastaba: Jei žaidime liko tik viena pelė ir ji yra pelės urvelyje, katės žaidėjas negali atsistoti ant laukelio prieš tą urvelį tam, kad jį užblokuotų. Pelė turi turėti galimybę palikti savo urvelį.

Žaidimo autorius: Alexandre Droit

EE – Eesti*

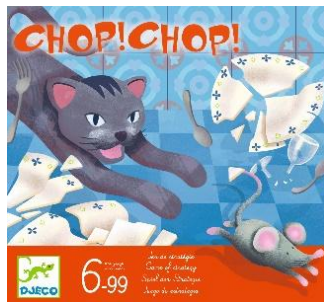
DJ08401 Mäng - Chop Chop

Vanus alates: 6+

Mängijate arv: 2 – 5

Mängu kestus: 15 minutit

Komplekti kuuluvad: 1 köögilaud, 1 laud, 38 pörandaplaati, 4 hiireaugu plaati, 4 hiirt, 1 kass, 2 täringut.



2 mängijaga: 1 kassimängija ühe hiiremängija vastu.

3–5 mängijaga: 1 kassimängija kahe, kolme või nelja hiiremängija vastu.

Mängu eesmärk:

Hiired: koguda 10 juustutükki.

Kass: püüda kõik 4 hiirt enne, kui nad koguvad 10 juustutükki.

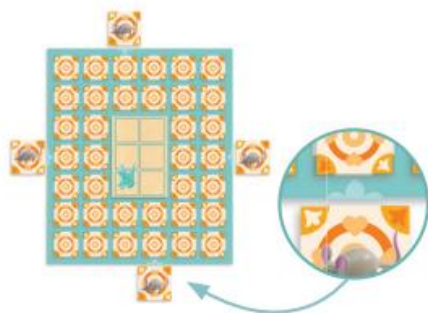
Mängu ettevalmistamine:

Valige, kes on kassimängija ja kes on hiiremängija(d). Hiired mängivad koos kassi vastu. Iga hiiremängija saab oma käigu ajal liigutada ükskõik millist hiirt.

Asetage köögilaud laua keskele.

Segage pörandaplaadid ja asetage need tagurpidi lauale, jälgides, et te ei näeks nende vastaskülge.

Asetage laud lauale tähistatud kohale. Asetage hiireaugu plaadid tagurpidi, igaühele hiir, nagu on näidatud alloleval joonisel. Asetage kass ühele 6 kohast laual.



Mängu käik:

Mängijad veeretavad täringut, et liigutada hiiri ja kassi mööda lauda. Mõlemal poolel on oma täring: hiired veeretavad halli täringut, kass sinist täringut.

1 / Liikumisreeglid:

- Sa pead liikuma horisontaalselt või vertikaalselt (mitte kunagi diagonaalselt).
- Sa pead liikuma täpselt nii mitu sammu, kui täringul tuli.

- Sa ei tohi hüpata üle teise mängunupu, vaid pead liikuma selle ümber.
- Kui liigud pärast täringuveeretamist, ei tohi tagasi minna ruudule, kust just lahkusid.

Kass: Kass võib liikuda laua peale, kuid mitte kunagi selle alla.

Laual on 6 ruutu, kuhu kass võib liikuda ja kust ta võib liikuda, nagu pörandaruudud.

Hiired:

- Sa saad liigutada iga kord ainult ühte hiirt.
- Hiired võivad liikuda laua alla, kuid mitte kunagi laua peale.
- Hiir võib peituda hiireauku, kuid igas hiireaugus saab olla ainult üks hiir.

Noorim hiiremängija alustab. Oma käigul veereta täringut, vali hiir ja liiguta seda nii mitu sammu, kui täring näitab. Seejärel pööra ümber pörandaplaat, kust sa just lahkusid, nii et hiireauk jääks ülespoole.

Pärast liikumist pööra ümber pörandaplaat, millele hiir maandus, ja tee sellel plaadil näidatud tegevus (vt lõik „2 / Pörandaplaatide tegevused“).

Seejärel tuleb kassi kord. Oma käigul veereta täringut ja liiguta kassi nii mitu sammu, kui täring näitab. Kui kass maandub ruudule, kus on hiir: Palju õnne! Sa püüad selle ja eemaldad mängust. Kui kass maandub pörandaplaadiga ruudule, pööra see ümber ja tee sellel plaadil näidatud tegevus.

Mäng jätkub vaheldumisi kassil ja hiirtel.

Märkus: Kui maandud ruudule, kus pole pörandaplaati, ei juhtu midagi.

2 / Pörandaplaatide tegevused:

Iga kord, kui keerad pörandaplaadi ümber, eemalda see lauast.

- **Katkine taldrik:** Ei juhtu midagi. Kass ja hiired võivad maanduda sellele ruudule, kus see plaat oli.

- **Juust:**

Hiirte jaoks: Suurepärane! Võta juustutükk ja pane see enda ette.

Kassi jaoks: Aseta plaat tagasi lauale, juust pool üleval, ja asetage kass selle peale. Kass ei saa liikuda ruutudele, kus on üleval juust.

Märkus: Kui kass on juustuplaadil, ei saa hiired sinna minna juustu võtma.

- **+1 ja +2:** Boonusliikumine! Pärast maandumist sellel põrandaplaadil liiguta kassi või hiirt ühe või kahe lisaruudu võrra.

Tähtis: Sa ei tohi tagasi minna sellele ruudule, kuid võid tagasi minna ruudule, kust oma käiku alustasid, kui see on võimalik.

- **Nool:** Vaba käik! Liiguta kassi või hiirt ükskõik kuhu laual, mõne erandiga:
 - Sa ei tohi liigutada hiirt laua peale, juustuga ruudule ega hiireauku.
 - Sa ei tohi liigutada kassi laua alla, juustuga ruudule ega hiireauku.

- **Kahvel:**

Hiirte jaoks: Kui laual on üleval juust, lubab kahvel hiirel selle juustu võtta ilma sinna maandumata. Kui juust pole üleval või kui kass on juustuplaadil, ei juhtu midagi.

Kassi jaoks: ei juhtu midagi, kass lihtsalt maandub sellele ruudule.

- **Nuga:** Ai! Sa saad vigastada ja pead ühe käigu vahele jätma. Järgmine mängija saab kaks käiku järjest.

(**Tähtis:** Kui järgmine mängija on hiiremängija, peab ta liigutama sama hiirt kaks korda.)

Pärast vastava tegevuse tegemist eemalda plaat lauast.

Mängu võitmine:

Kui hiired koguvad kõik 10 juustutükki, võidavad nad mängu kohe, kui üks neist liigub hiireauku. Kui kass püüab kõik hiired enne, kui nad koguvad kõik 10 juustutükki, võidab kass.

Tähtis: Võitmiseks peab iga hiir lahkuma oma algusruudust (kõik 4 hiireauku peavad olema üleval) ja üks neist peab tagasi jõudma hiireauku.

Märkus: Kui mängus on alles ainult üks hiir ja ta on hiireaugus, ei tohi kassimängija liikuda hiireaugu ette ruudule seda blokeerima. Hiir peab saama august väljuda.

Mängu autor: Alexandre Droit

**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:

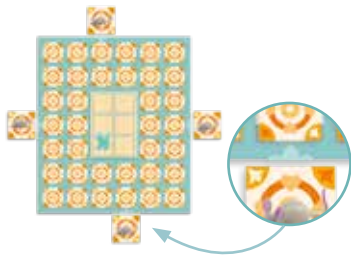
For the mice: collect the 10 pieces of cheese.

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
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 мышки, 1 кошка, 2 кубика.

Цель игры

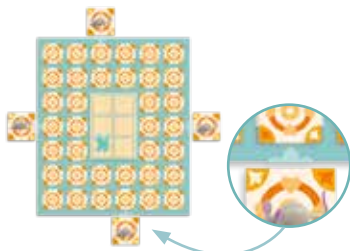
Для мышек: собрать все 10 кусочков сыра.

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. Перемешайте 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**: мышки
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 блокировать мышку, встав на клетку перед этой норкой. Кошка должна позволить мышке выйти.

Автор игры: Александр Друа