



Mausefalle

Ein Würfelspiel für 2 - 6 Personen von 5 -10 Jahren

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuss „Gutes Spielzeug“.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 6 MAUS-Figuren mit Standfuß
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielverlauf:

Jeder Mitspieler erhält eine Mausfigur und setzt sie auf das Startfeld. Der jüngste Mitspieler beginnt. Jetzt wird reihum gewürfelt. Entsprechend der geworfenen Augenzahl darf vorgerückt werden. Sollten zwei Mäusefiguren auf einem Spielfeld stehen, wird rausgeworfen.

Mauseloch:

Kommt man während des Spiels auf ein Feld, das zu einem Mauseloch führt, so muss man in dieses Mauseloch rutschen. Vorteil: Im Mauseloch darf man nicht herausgeworfen werden - und mit etwas Glück kann man sogar schneller zum Ziel gelangen! Wie kann die Maus wieder aus dem Mauseloch schlüpfen?

Hier entscheidet der Würfel.

Wird eine  gewürfelt, fängt man beim Einstiegsloch wieder an.

Wird eine  gewürfelt, benutzt man die Abkürzung ().

Wird eine  ,  oder  gewürfelt, muss man den Umweg nehmen ().

Wird eine  gewürfelt, muss man 1 x aussetzen, aber nur, wenn man sich im Mauseloch befindet!

Mausefalle:

Wer kurz vor dem Ziel in die Mausefalle tritt, muss 2 x aussetzen!

Spielende:

Wer als erster mit direktem Wurf in den Käse schlüpft, hat das Spiel gewonnen.

Die Autorin

Ingeborg Ahrenkiel studierte Musikwissenschaft, Kunstgeschichte, Pädagogik und Journalismus. Sie arbeitete zunächst als Lehrerin, dann als Redakteurin im ZDF Kinder- und Jugendprogramm. Sie schrieb zahlreiche Kinder- und Sachbücher und wurde für Musikproduktionen mit dem Deutschen Schallplattenpreis ausgezeichnet. DIE MAUSEFALLE, ihr erster großer Erfolg, wurde über Generationen bekannt. Heute erfindet Ingeborg Ahrenkiel pädagogisch wertvolle Spiele für Kinder.

Souricière



Un jeu de dés pour 2 à 6 personnes, pour des joueurs de 5 à 10 ans

Porteur du label de qualité « Spiel gut » décerné par la commission de contrôle des jouets « Gutes Spielzeug ».

Contenu :

1 plateau de jeu

6 figurines SOURIS avec support

1 dé

1 règle du jeu



Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit une figurine souris qu'il place sur la case départ. Le plus jeune joueur commence. Puis les joueurs lancent le dé chacun à leur tour. Pour avancer sur le plateau de jeu, les joueurs se réfèrent au nombre de points indiqué par le dé (5 points = 5 cases). Quand une figurine souris arrive sur une case déjà occupée, elle chasse la figurine arrivée avant elle, qui doit alors retourner sur la case départ.

Trou de souris :

Quand un joueur arrive sur une case évidée, il tombe automatiquement dans le trou de souris correspondant. Avantage: on ne peut pas être chassé d'un trou de souris, et avec un peu de chance, on peut même atteindre plus vite le morceau de fromage! Comment sortir d'un trou de souris? C'est le dé qui décide!

Quand on fait un , on doit retourner dans le premier trou dans lequel on est tombé.

Quand on fait un , on peut prendre un raccourci (←).

Quand on fait un , un , ou un , on doit faire un détour (↩).

Quand on fait un , on doit passer son tour une fois, mais uniquement si on se trouve dans un trou de souris!

Souricière :

Quand on atterrit dans la souricière, on doit passer son tour deux fois !

Fin de la partie :

La première souris qui parvient à croquer dans le fromage en obtenant, avec le dé, le nombre de points exact a gagné.

La créatrice

Ingeborg Ahrenkiel a fait des études de musicologie, d'histoire de l'art, de pédagogie et de journalisme. Elle a d'abord travaillé en tant qu'enseignante, puis comme rédactrice au sein de l'équipe chargée des émissions pour enfants de la chaîne publique allemande ZDF. Elle a écrit de nombreux livres pour enfants et des livres spécialisés, et ses productions musicales ont été récompensées par le prix allemand « Deutscher Schallplattenpreis ». La SOURICIÈRE, son premier grand succès, recueille les suffrages des petits et des grands, et il est transmis avec enthousiasme de génération en génération. Aujourd'hui, Ingeborg Ahrenkiel travaille comme conceptrice de jeux éducatifs pour enfants.

Trappola per topi



Un gioco a dadi per 2-6 giocatori di 5 -10 anni di età

Premiato con la votazione "Ottimo" dalla Commissione tecnica „Gutes Spielzeug“ ("Giocattoli idonei").

Contenuto:

- 1 tabellone
- 6 pedine-TOPOLINO con supporto
- 1 dado
- 1 manuale con le regole del gioco



Come si gioca:

ciascun giocatore prende un topolino e lo posiziona sulla casella di partenza. Inizia il giocatore più giovane. Dopodiché, si tirano i dadi in cerchio. Si potrà avanzare sul tabellone a seconda del numero ottenuto con i dadi. Se due topolini occupano la stessa casella, tirare i dadi nuovamente.

Tana del topo:

se durante il gioco si finisce su una casella che conduce alla tana del topo, bisogna entrare in questa tana. Vantaggio: dalla tana del topo non ti potranno cacciare, e con un pizzico di fortuna, potrai addirittura giungere prima al traguardo! Ma come fa il topolino a uscire dalla tana? Sarà il dado a deciderlo!

Se esce un  si inizia nuovamente dalla tana dell'inizio.

Se esce un , si utilizza la scorciatoia (.

Se invece esce un , un  o un , si dovrà prendere il percorso più lungo (.

Se esce un , si perde un turno, ma solo se ci si trova nella tana del topo!

Trappola per topi:

chi finisce nella trappola per topi appena prima del traguardo, perde 2 turni!

Fine del gioco:

vince chi addenta per primo il formaggio con un solo lancio di dadi.

L'autrice

Ingeborg Ahrenkiel è laureata in scienze musicali, storia dell'arte, pedagogia e giornalismo. Dopo aver lavorato come insegnante, fu redattrice alla ZDF per programmi per bambini e teenager. Autrice di numerosi libri per bambini e saggi, è inoltre stata insignita del Deutscher Schallplattenpreis ("Premio discografico tedesco") per le sue produzioni musicali. TRAPPOLA PER TOPI, il suo primo grande successo, è ormai conosciuto da varie generazioni. Oggi, Ingeborg Ahrenkiel è ideatrice di giochi per bambini di grande valore pedagogico.

Muizenval



Een dobbelsteenspel voor 2 - 6 personen van 5 - 10 jaar

Bekroond met de titel "Spel goed" door het werkc comité "Goed speelgoed".

Inhoud:

- 1 speelplan
- 6 MUIS-figuren met standvoet
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



Spelverloop:

Elke speler krijgt een muisfiguur en zet die op het startveld. De jongste speler mag beginnen. Nu wordt om de beurt met de dobbelsteen gegooid. Overeenkomstig het geworpen aantal ogen mag je vooruit gaan. Indien twee muisfiguren op een speelveld staan, dan wordt uitgeworpen.

Muizengat:

als je tijdens het spel op een veld komt dat naar een muizengat leidt, dan moet je in dat muizengat glijden. Voordeel: in het muizengat mag je niet uitgeworpen worden, en met een beetje geluk kun je zelfs sneller het doel bereiken! Hoe kan de muis weer uit het muizengat ontsnappen? Dat beslist de dobbelsteen!

Als een wordt geworpen, dan begin je weer aan het startgat.

Als een wordt geworpen, dan gebruik je de kortere weg ().

Als of wordt geworpen, moet je de omweg nemen ().

Als een wordt geworpen, moet je 1 beurt overslaan, maar alleen als je in het muizengat bevindt!

Muizenval:

wie kort voor het doel in de muizenval trapt, moet 2 beurten overslaan!

Einde van het spel:

Wie als eerste met een directe worp in de kaas komt, heeft het spel gewonnen.

Auteur

Ingeborg Ahrenkiel studeerde muziekwetenschappen, kunstgeschiedenis, pedagogie en journalistiek. Ze werkte eerst als lerares, dan als redactrice voor kinder- en jeugdprogramma's bij ZDF. Zij schreef talrijke kinder- en non-fictieboeken en werd met de Duitse grammofoonplaat beloond voor haar muziekproducties. DE MUIZENVAL, haar eerste grote succes, werd bekend bij verschillende generaties. Vandaag vindt Ingeborg Ahrenkiel pedagogisch waardevolle spelen voor kinderen uit.

P Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

© I. Schmitt-Menzel
WDR mediagroup GmbH
Die Sendung mit der Maus® WDR

Made in Germany



Art.Nr. 40505