

KLETTERMÄUSE

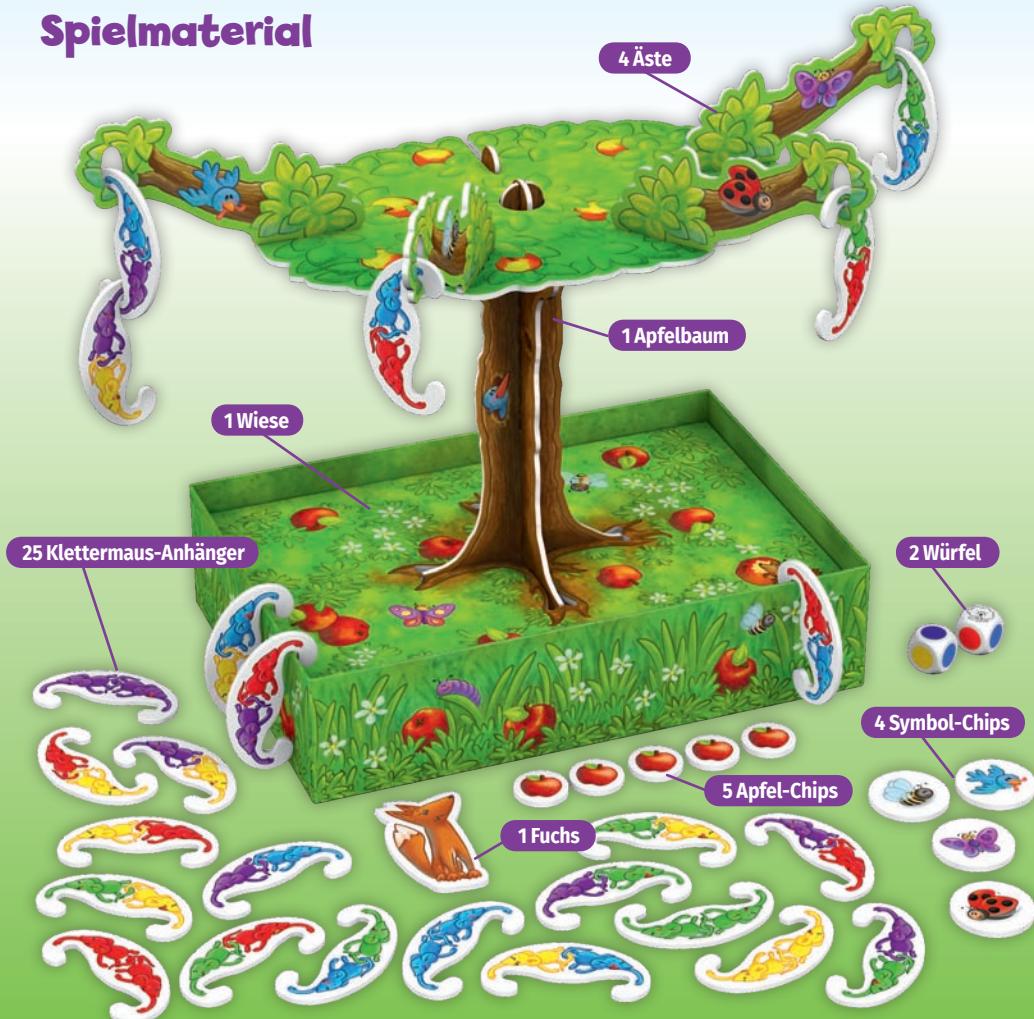
Ein farbenfrohes Reaktionsspiel für 2-4 Spieler ab 5 Jahren

Spielidee

Die kleinen Mäuse wollen sich die saftigen Äpfel schnappen, die der Wind vom Baum geschüttelt hat. Doch da kommt schon der schlaue Fuchs, der auch gerne Äpfel frisst. Schnell klettern die kleinen Mäuse auf den Apfelbaum, um sich zu verstecken.

Um dennoch an die reifen Äpfel auf der Wiese zu gelangen, geht es mäuseunter hoch und runter: Die kleinen Klettermäuse hängen sich aneinander und seilen sich vom Baum ab. Doch wer ist am schnellsten und schnappt sich so die meisten Äpfel von der Wiese?

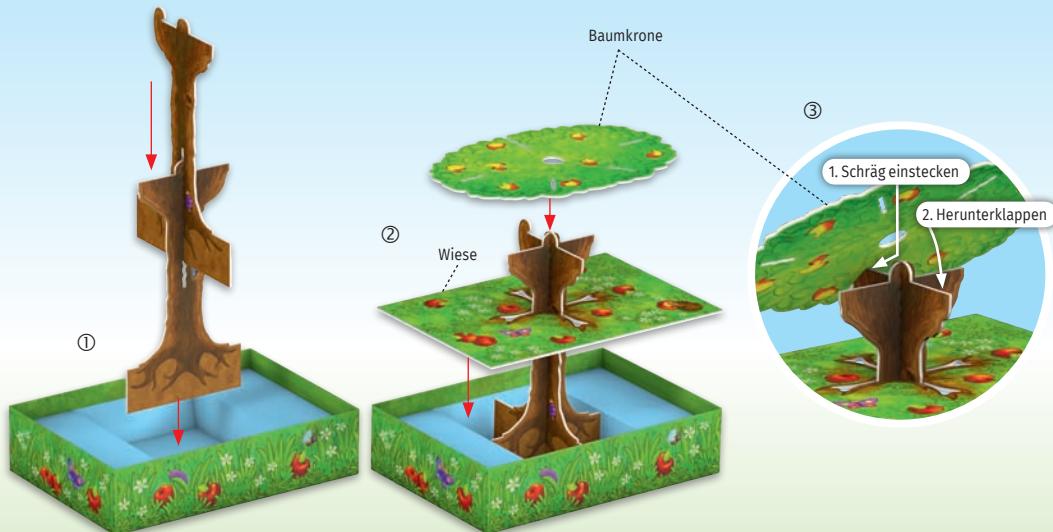
Spielmaterial



Spielvorbereitung

Bevor ihr das Spiel das erste Mal spielt, löst ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Vor jedem Spiel baut ihr den Baum zusammen. Steckt dazu zuerst die beiden Teile des Baumstamms ineinander und stellt ihn dann in die Vertiefung der Schachtel ①. Legt anschließend die Wiese von oben über den Stamm ②. Danach setzt ihr noch die Baumkrone oben auf den Stamm ③.



Setzt euch im Kreis um den Tisch und verteilt den Fuchs und die Klettermäuse in eurer Mitte. Anschließend stellt ihr den Apfelbaum in der Schachtel seitlich daneben. Achtet darauf, dass alle Spieler gleich gut nach dem Fuchs und den Klettermäusen greifen können, ohne dass der Apfelbaum dabei im Weg steht.

Als Nächstes sucht sich jeder von euch einen Ast mit einem Symbol (Schmetterling, Marienkäfer, Biene, Vogel) aus und nimmt sich den dazu passenden Symbol-Chip. Legt die nicht benötigten Äste und Symbol-Chips beiseite.

Jeder Spieler steckt jetzt noch seinen Ast in Pfeilrichtung von oben in den Schlitz in der Baumkrone, der ihm am nächsten ist. Den passenden Symbol-Chip, der anzeigen, an welchem Ast der Spieler spielt, legt er vor sich ab.

Verteilt dann noch die 5 Apfel-Chips auf dem Tisch direkt vor der Schachtel und legt die 2 Würfel bereit. Und schon kann der kunterbunte Kletterspaß beginnen.

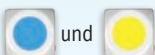


Spielablauf

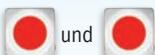
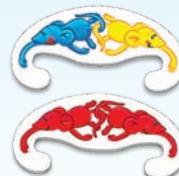
Der Spieler, der als letztes einen Apfel gegessen hat, darf anfangen. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln.

Sofort nach dem Würfeln versucht ihr **alle gleichzeitig**, so schnell wie möglich einen Anhänger zu schnappen, auf dem 2 Klettermäuse in den gewürfelten Farben abgebildet sind. Wer am schnellsten war und als Erster seine Hand auf einen passenden Anhänger gelegt hat, darf ihn an sich nehmen. Seid ihr euch nicht einig, wer der Erste war, bleibt der Anhänger liegen und es wird neu gewürfelt.

Beispiel:



Sucht schnell nach dem Anhänger mit 1 blauen und 1 gelben Klettermäusen.



Sucht schnell nach dem Anhänger mit 2 roten Klettermäusen.



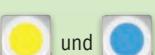
Beachte: Sind die gewürfelten Farben gleich, gibt es je 1 Anhänger, den ihr euch schnappen könnt. Sind die gewürfelten Farben unterschiedlich, gibt es je 2 Anhänger mit der gleichen Farbkombination. Liegen 2 Anhänger mit der gleichen Farbkombination in der Mitte, dürfen auch beide Anhänger geschnappt werden.

Den ersten Anhänger, den du dir geschnappt hast, darfst du sofort an deinen Ast hängen. Haben die 2 Klettermäuse auf dem Anhänger unterschiedliche Farben, darfst du dir aussuchen, welche Farbe nach unten hängen soll.

Jeden weiteren Anhänger darfst du nur dann an deine baumelnden Klettermäuse anhängen, wenn eine der Mäuse auf dem Anhänger dieselbe Farbe hat wie die unterste hängende Maus. Kannst du einen geschnappten Anhänger nicht sofort an die Klettermaus-Kette an deinem Ast hängen, weil die Farben nicht übereinstimmen, hängst du ihn an den Schachtelrand unter deinem Ast. Du kannst ihn später verwenden.

Du kannst deine gesammelten Anhänger auch einfach vor dir ablegen. Dann musst du aber gut aufpassen, dass deine gesammelten Klettermäuse sich beim wilden Spiel nicht unbemerkt mit den Klettermäusen in der Mitte vermischen.

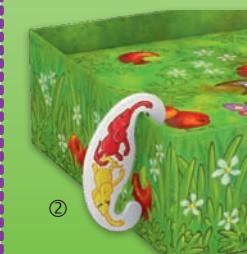
Beispiel:



① Du hast als Erstes den gelb-blauen Anhänger geschnappt und ihn mit der blauen Klettermaus nach unten an deinen Ast gehängt.



② Als nächstes schnappst du dir den rot-gelben Anhänger. Du darfst ihn leider nicht an die blaue Klettermaus hängen, weil weder die rote noch die gelbe Klettermaus dieselbe Farbe haben. Hänge den Anhänger deshalb an den Schachtelrand unter deinem Ast.





und

③ In der nächsten Runde schnappst du dir einen blau-roten Anhänger. Du darfst ihn mit der blauen Klettermaus nach oben an die unterste Klettermaus an deinem Ast hängen, weil beide Mäuse dieselbe Farbe haben. Nun hängt eine rote Klettermaus an der untersten Stelle.

④ Jetzt kannst du auch den rot-gelben Anhänger verwenden, den du am Schachtelrand gesammelt hast: Da die rote Klettermaus auf dem Anhänger zur untersten hängenden Maus passt, darfst du den rot-gelben Anhänger sofort mit der roten Maus nach oben anhängen.



Der Fuchs Wer am schnellsten bemerkt, dass kein Anhänger der gewürfelten Kombination mehr in der Mitte liegt, schnappt sich den Fuchs. Diesen darf er dann gegen einen beliebigen Anhänger aus der Mitte eintauschen. Passt der Anhänger zu seinen baumelnden Klettermäusen, darf er ihn sofort unten anhängen. Ansonsten hängt er ihn an den Schachtelrand. Der Fuchs kommt wieder zurück in die Mitte.



Der Wind Würfelt ihr den Wind – mit einem oder beiden Würfeln –, weht er kräftig durch den Baum und wirbelt alle Klettermäuse durcheinander. Alle Spieler dürfen nun ihre Klettermäuse neu ordnen. Und das geht so: Jeder Spieler nimmt alle Anhänger von seinem Ast ab und legt sie zusammen mit seinen Anhängern vom Schachtelrand vor sich ab. Er versucht dann durch Umsortieren seiner Anhänger, eine neue, möglichst lange Klettermaus-Kette aus farblich aneinanderpassenden Anhängern zu bilden.

Die neue Kette hängt er dann zurück an seinen Ast. Alle Anhänger, die nicht in die neue Kette passen, hängt er an den Schachtelrand unter seinem Ast.

Der Wind wird gewürfelt und ihr könnt nicht umsortieren? In diesem Fall macht ihr nichts und wartet, bis die anderen Spieler mit dem Umsortieren fertig sind. Beim nächsten Mal seid ihr bestimmt auch wieder dabei.

Wem es gelingt, eine Klettermaus-Kette aus 5 Anhängern zu bilden, darf sich einen Apfel vom Tisch nehmen und vor sich ablegen.

Die 5 Anhänger werden dann vom Ast abgenommen und wieder einzeln in die Mitte gelegt. Nun beginnt der Spieler mit einer neuen Klettermaus-Kette. Hängen noch Anhänger am Schachtelrand unter seinem Ast, darf er sofort einen oder mehrere farblich aneinanderpassende Anhänger an seinen Ast hängen. Alle anderen Spieler spielen mit ihren bereits hängenden Klettermäusen weiter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 2 Äpfel gesammelt hat. Er ist der Gewinner. Gelingt dies mehreren Spielern im selben Zug, haben sie gemeinsam gewonnen.

Alternative Spielvariante ohne Umsortieren für jüngere Klettermäuse

Ihr spielt wie oben beschrieben, allerdings mit einer Ausnahme:

Würfelt ihr den Wind, darf jeder Spieler 2 seiner Anhänger, die er am Schachtelrand gesammelt hat, gegen 1 beliebigen, zu seiner Klettermaus-Kette passenden Anhänger aus der Mitte tauschen und ihn direkt anhängen. Die 2 Anhänger vom Schachtelrand werden zurück in die Mitte gelegt. Alle Anhänger, die sich nach dem Tausch noch am Schachtelrand befinden und nun an die unterste baumelnde Klettermaus des jeweiligen Spielers passen, dürfen direkt angehängt werden.

L'ARBRE À SOURIS

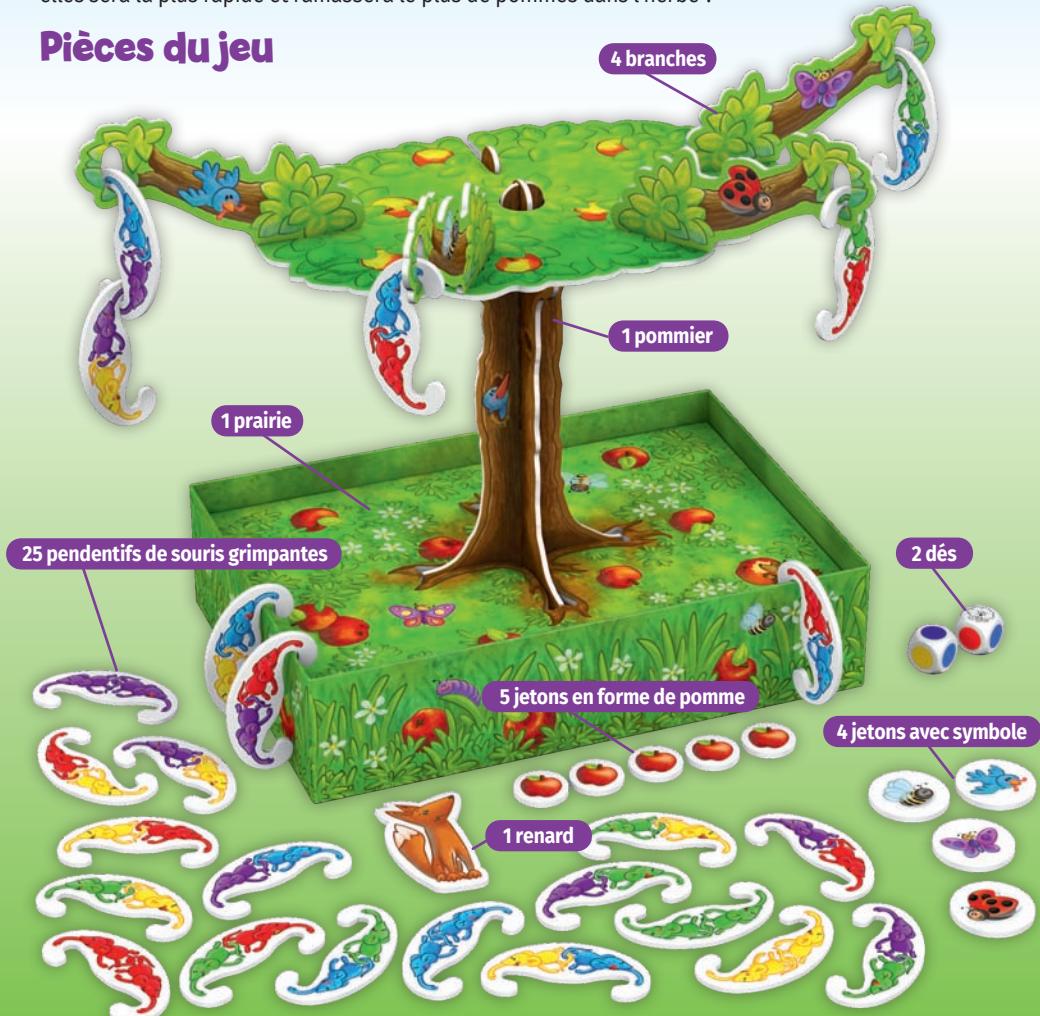
Un jeu tout en couleurs qui teste vos réactions. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Idée de jeu

Les petites souris aimeraient s'emparer des juteuses pommes que le vent a fait tomber de l'arbre. Mais qu'elles se méfient du renard rusé qui lui aussi aime les pommes. Ni une ni deux, les petites souris grimpent dans l'arbre pour se cacher.

Mais nos souris ne veulent pas renoncer aux pommes qui sont par terre et font des va et vient sur le pommier. Pour ce faire, elles s'accrochent les unes aux autres pour former une cordée. Mais qui d'entre elles sera la plus rapide et ramassera le plus de pommes dans l'herbe ?

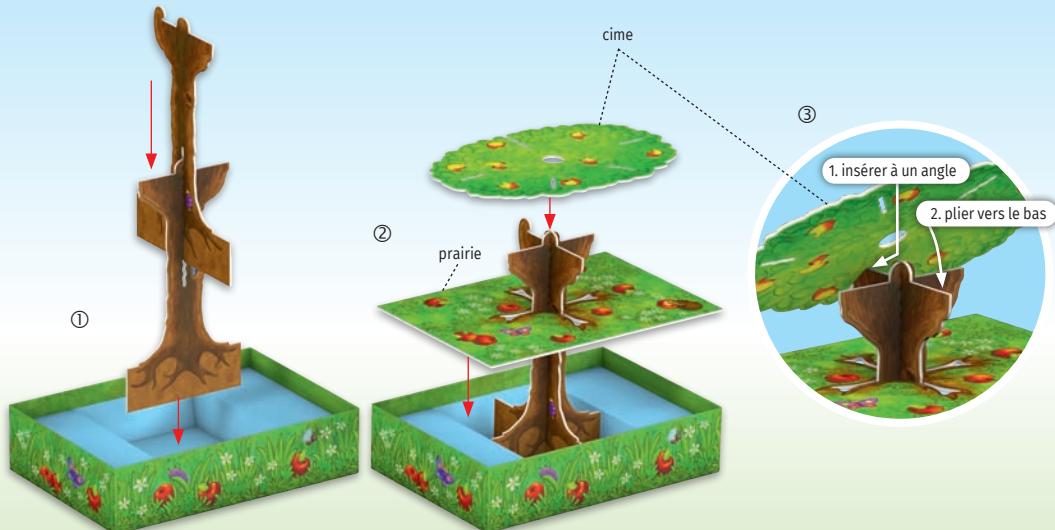
Pièces du jeu



Préparation du jeu

Avant de commencer votre première partie, détachez toutes les pièces estampillées.

Avant chaque jeu, vous devez assembler les pièces de l'arbre. Assemblez d'abord les deux pièces du tronc et enfoncez-le dans le trou de la boîte prévu à cet effet ①. Posez ensuite la prairie en faisant passer le tronc dans le trou ②. Pour finir, posez la cime de l'arbre ③.



Formez un cercle autour de la table et placer le renard et les souris au milieu. Posez ensuite la boîte avec l'arbre à côté. Veillez à ce que tous les joueurs soient à égale distance du renard et des souris et que le pommier ne les gêne pas pour s'en emparer.

Chaque joueur choisit une branche avec un symbole (papillon, coccinelle, abeille, oiseau) et prend le jeton avec le symbole correspondant. Mettez les branches et les jetons inutilisés de côté.

Chaque joueur fixe ensuite sa branche sur la cime de l'arbre (respecter le sens des flèches) à l'endroit le plus proche de lui. Chaque joueur place le jeton avec le symbole correspondant à sa branche devant lui.

Placez les 5 jetons en forme de pomme sur la table, juste devant la boîte et munissez-vous des deux dés. La partie peut alors commencer.



Déroulement de la partie

Le joueur qui a mangé une pomme en dernier commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Dès que les dés ont été lancés, essayez **tous en même temps** d'attraper aussi vite que possible un pendentif sur lequel sont représentées deux souris de la couleur des dés. Le joueur qui a posé en premier sa main sur un pendentif correspondant peut le prendre. Si vous n'êtes pas d'accord sur le premier, relancez les dés. Personne n'obtient de pendentif.

Exemple :



et



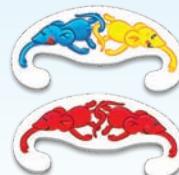
Essayez d'attraper le pendentif avec 1 souris bleue et 1 souris jaune.



et



Cherchez vite le pendentif avec 2 souris rouges.



Attention : Si vous obtenez une même couleur avec les dés, il y a pour chaque paire de couleur identique 1 pendentif correspondant. Si vous obtenez deux couleurs différentes, il y a pour chaque paire de couleurs différentes 2 pendentifs correspondants. S'il existe 2 pendentifs avec la même paire de couleurs au milieu, vous pouvez vous emparer des deux.

Vous pouvez accrocher immédiatement le pendentif que vous avez attrapé à votre branche. Si les 2 souris sur le pendentif sont de couleur différente, vous pouvez choisir vous-même le sens dans lequel accrocher le pendentif.

Vous ne pouvez ensuite accrocher les autres pendentifs aux souris suspendues que si l'une des souris du pendentif est de la même couleur que la souris la plus basse. Lorsque vous ne pouvez pas accrocher le pendentif dont vous vous êtes saisis parce que les couleurs divergent, posez-le sur le bord de la boîte, sous votre branche. Vous pourrez l'utiliser ultérieurement.

Vous pouvez également déposer tous vos pendentifs devant vous. Dans ce cas, vous devrez veiller à ce que les souris que vous avez collectées ne se mélangent pas aux souris placées au milieu pendant la partie.

Exemple :



et



① Vous avez attrapé en premier le pendentif jaune/bleu et l'avez suspendu à votre branche avec la souris bleue en bas.

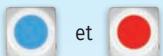


et



② Vous attrapez ensuite le pendentif rouge/jaune. Vous ne pouvez pas l'accrocher à la souris bleue car le pendentif n'a pas de souris de couleur bleue. Par conséquent, posez le pendentif sur le bord de la boîte, sous votre branche





et

③ Au tour suivant, vous attrapez un pendentif bleu/rouge. Vous pouvez l'accrocher à la souris du bas de votre branche avec la souris bleue vers le haut car les deux souris sont de la même couleur.

④ La souris la plus en bas est maintenant la souris rouge. Vous pouvez à présent utiliser le pendentif rouge/jaune que vous avez posé sur le bord de la boîte : la souris rouge du pendentif correspondant à la souris la plus basse, vous pouvez accrocher le pendentif rouge/jaune immédiatement avec la souris rouge vers le haut.



Le renard Le premier qui constate qu'il n'y a plus de pendentif correspondant aux couleurs obtenues avec les dés s'empare du renard. Vous pouvez alors l'échanger contre l'un des pendentifs placés au milieu. Si le pendentif correspond à vos souris suspendues, vous pouvez l'accrocher tout de suite en bas. Sinon, posez-le sur le bord de la boîte. Le renard doit être replacé au milieu.



Le vent Lorsque vous obtenez le vent avec un ou deux dés, il secoue l'arbre énergiquement et les souris se mélangent entre elles. Les joueurs peuvent alors replacer leurs souris. Comment faire : chaque joueur reprend les pendentifs de sa branche et les pose devant lui avec les pendentifs du bord de la boîte. Vous pouvez ensuite accrocher vos pendentifs de telle sorte à obtenir la chaîne de souris la plus longue possible en veillant à bien faire correspondre les couleurs. Replacez la chaîne sur la branche. Tous les pendentifs qui n'ont pas pu être accrochés à la nouvelle chaîne sont placés sur le bord de la boîte, sous votre branche. Vous obtenez le vent avec les dés et ne pouvez pas réorganiser vos pendentifs ? Dans ce cas, ne faites rien et attendez que les autres joueurs aient fini de réorganiser leurs pendentifs. Ce sera sûrement votre tour la prochaine fois.

Lorsque vous arrivez à former une chaîne de souris de 5 pendentifs, vous recevez une pomme que vous déposez devant vous. Décrochez les 5 pendentifs de la branche, détachez-les et replacez-les au milieu. Les joueurs concernés peuvent former une nouvelle chaîne de souris. Les joueurs qui ont encore des pendentifs sous leur branche peuvent les accrocher tout de suite à leur branche (un ou plusieurs) en faisant correspondre les couleurs. Les autres joueurs poursuivent avec les souris qui sont déjà suspendues.

Fin de la partie

La partie est terminée quand l'un des joueurs a 2 pommes. Il est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs y parviennent sur un même lancé de dés, ils sont tous déclarés vainqueurs.

Règle alternative sans réorganisation de la chaîne pour les souris les plus jeunes

Vous jouez selon ces mêmes règles, à une exception près : lorsque vous obtenez le vent avec les dés, chaque joueur peut échanger 2 de ses pendentifs placés sur le bord de la boîte contre 1 pendentif aux couleurs assorties à sa chaîne de souris et les accrocher immédiatement. Les 2 pendentifs du bord de la boîte sont alors replacés au milieu. Les pendentifs qui restent sur le bord de la boîte après l'échange et qui sont maintenant assortis à la souris la plus en bas peuvent y être accrochés.

TOPI RAMPICANTI

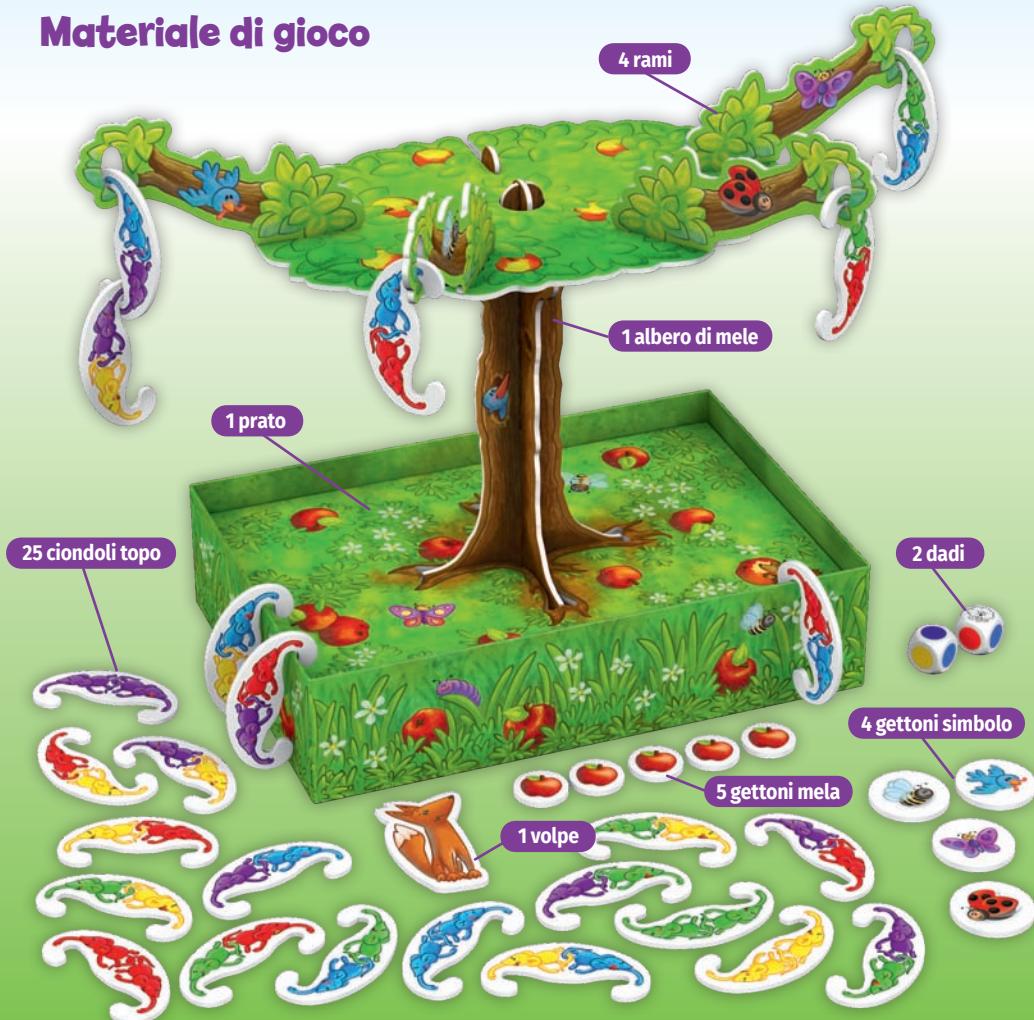
Un colorato gioco di reazione per 2-4 giocatori dai 5 anni in su

Idea di gioco

I topolini vorrebbero prendere le mele succose che il vento ha fatto cadere dall'albero. Ma ecco che arriva la furba volpe, anch'essa ghiotta di mele. I topolini si arrampicano rapidamente sull'albero per nascondersi tra le foglie.

Tuttavia, per poter raggiungere le mele mature sul prato, i vispi topolini corrono su e giù dall'albero: i topolini di aggrappano l'un l'altro e si calano dall'albero. Chi sarà il più veloce ad accaparrarsi il maggior numero di mele cadute sul prato?

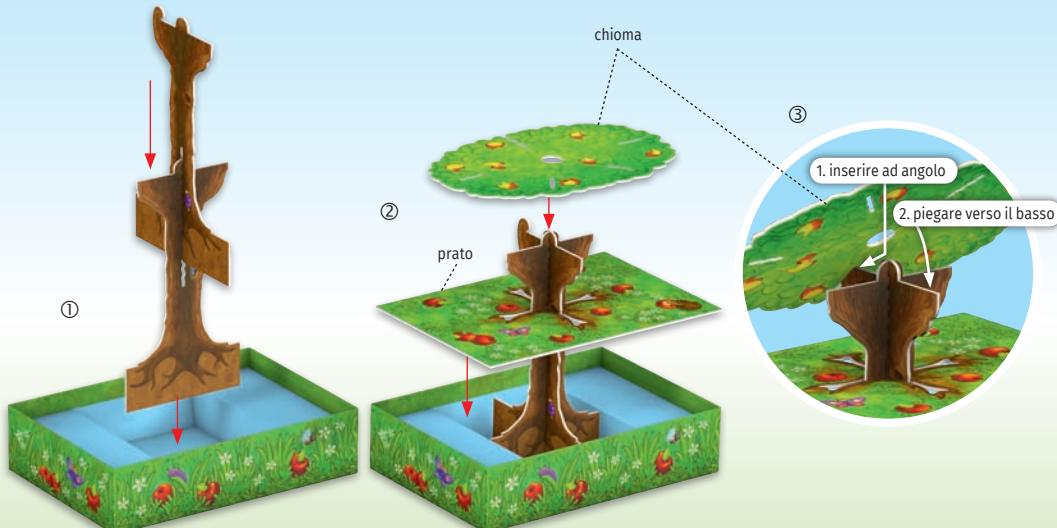
Materiale di gioco



Preparazione del gioco

Se ci si appresta a giocare per la prima volta, rimuovere attentamente tutti gli elementi dai cartoncini sagomati.

Prima di ogni partita si costruisce l'albero tutti insieme. Unire prima le due parti del tronco, per poi inserirlo nella rientranza della scatola ①. Successivamente, posizionare il prato ai piedi del tronco ②. Quindi, poggiare la chioma dell'albero sul tronco ③.



Sedersi in cerchio attorno al tavolo e distribuire la volpe e i topi rampicanti al centro. Per concludere, posizionare l'albero di mele inserito nella scatola accanto ad essi. Accertarsi che tutti i giocatori siano in grado di raggiungere la volpe e i topi rampicanti in misura uguale, senza che l'albero sia d'intralcio. Infine, ogni giocatore sceglie un ramo con un simbolo (farfalla, coccinella, ape, uccello) e prende il gettone con il simbolo corrispondente. Mettere da parte i rami e i gettoni con simbolo non utilizzati.

Ciascun giocatore colloca il proprio ramo, con la freccia rivolta verso l'alto, nella fessura della chioma più vicina a lui. Il gettone con il simbolo corrispondente, che indica su quale ramo sta giocando, andrà poggiato davanti a sé.

Distribuire quindi i 5 gettoni mela sul tavolo, direttamente davanti alla scatola e preparare i 2 dadi. Possiamo dare inizio all'allegra arrampicata



Svolgimento del gioco

Inizia la partita il giocatore che per ultimo ha mangiato una mela. Il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno lancia entrambi i dadi.

Subito dopo il lancio, tutti i giocatori **contemporaneamente** provano ad afferrare un ciandolo su cui sono raffigurati 2 topi rampicanti nei colori indicati dai dadi. Chi sarà più veloce a mettere la mano sul ciandolo corrispondente, potrà prenderlo. Se non si è d'accordo su chi lo ha toccato per primo, il ciandolo rimarrà al suo posto e si procederà con un nuovo lancio.

Esempio:



e



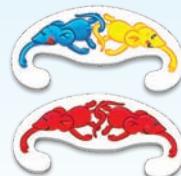
Bisognerà cercare rapidamente un ciandolo con 1 topolino blu e 1 giallo.



e



Bisognerà cercare un ciandolo con 2 topolini rossi.



Nota bene: Se i colori ottenuti dal lancio dei dadi sono uguali, si potrà prendere 1 ciandolo ciascuno. Se i colori ottenuti dal lancio dei dadi sono diversi, si prenderanno 2 ciondoli ciascuno con la stessa combinazione di colori. Se ci sono 2 ciondoli al centro con la stessa combinazione di colori, potranno essere presi entrambi.

Il primo ciandolo che si riesce ad afferrare andrà posizionato sul proprio ramo. Se i 2 topolini sul ciandolo hanno colori diversi, bisognerà scegliere il colore da appendere.

I ciandoli successivi potranno essere collegati a catena al primo, facendo attenzione che il colore del topolino da appendere sia lo stesso del precedente. Se non si riesce a collegare un ciandolo a quelli già appesi poiché il colore non combacia, si potrà appenderlo al bordo della scatola, sotto il proprio ramo. Sarà possibile sistemarlo in seguito.

È possibile poggiare i ciandoli raccolti davanti a sé. Si dovrà però prestare attenzione a non mischiari inavvertitamente durante il gioco con quelli disposti al centro.

Esempio:



e



① Per primo si prenderà il ciandolo giallo-blu, per poi appenderlo al ramo con il topolino blu verso il basso.



e



② Successivamente, si prenderà il ciandolo rosso-giallo. Sfortunatamente, non sarà possibile agganciarlo al topolino blu, perché né il topolino rosso né quello giallo hanno lo stesso colore. Si appenderà quindi il secondo ciandolo al bordo della scatola, sotto il proprio ramo.





e

③ Nel turno successivo si ottiene un ciondolo blu-rosso. Sarà possibile agganciarlo al topolino blu appeso al ramo, perché entrambi hanno lo stesso colore, lasciando libero il topolino rosso verso il basso.

④ Ora si potrà agganciare un topolino rosso all'estremità inferiore della catena. È possibile utilizzare anche il ciondolo rosso-giallo rimasto appeso al bordo della scatola: Poiché il topolino rosso combacia con il ciondolo agganciato all'estremità della catena, sarà possibile collegare il ciondolo rosso-giallo con quest'ultimo, con il topolino rosso rivolto verso l'alto.



La volpe Chi per primo riesce a notare che al centro non ci sono più ciondoli corrispondenti alla combinazione di colore apparsa dopo il lancio dei dadi, potrà prendere la volpe. Quest'ultima potrà essere scambiata con un ciondolo qualsiasi al centro. Se il ciondolo preso combacia con il colore del topolino appeso all'estremità inferiore del proprio ramo, lo si potrà appendere alla catena. Altrimenti, lo si potrà appendere al bordo della scatola. La volpe tornerà invece al centro del tavolo di gioco.



Il vento Se dal lancio di uno o di entrambi i dadi si ottiene il vento, bisognerà soffiare energicamente tra i rami e far roteare i topi rampicanti tutti insieme. I giocatori dovranno sistemare da capo i propri topolini. Procedete in questo modo:

Ciascun giocatore dovrà rimuovere tutti i ciondoli dal proprio ramo e disporli davanti a sé insieme a quelli appesi al bordo della scatola. Poi dovrà cercare di costruire una nuova catena più lunga possibile in base ai colori da abbinare. Infine, appenderà la nuova catena al proprio ramo. Tutti i ciondoli che non riuscirà a collegare alla catena andranno appesi al bordo della scatola, sotto il ramo.

È arrivato il vento e non si riesce a riordinare la catena? In questo caso, basterà aspettare che gli altri giocatori finiscano di riorganizzare i propri ciondoli. Andrà meglio la prossima volta.

Chi riuscirà a formare una catena di almeno 5 topolini, potrà prendere una mela e poggiarla davanti a sé. I 5 ciondoli andranno quindi rimossi dal ramo e risistemati al centro. Dopodiché, il giocatore inizierà a formare una nuova catena di topi rampicanti. Se vi sono altri ciondoli appesi al bordo della scatola, potrà utilizzarli per formare una nuova catena sul ramo, in base ai colori corrispondenti. Tutti gli altri giocatori continueranno a giocare con i propri topolini già appesi ai rami.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena uno dei giocatori riesce ad ottenere 2 mele. Sarà lui il vincitore. Se più giocatori riescono nell'impresa, saranno tutti vincitori.

Variante di gioco alternativa per topolini più giovani, senza modificare l'ordine delle catene Si gioca come descritto sopra, ma con un'eccezione:

se dal lancio dei dadi si ottiene il vento, a ciascun giocatore è permesso scambiare 2 dei propri ciondoli prelevati dal bordo della scatola con 1 ciondolo al centro, del colore corrispondente alla propria catena, per poterlo agganciare ad essa. I 2 ciondoli prelevati dal bordo della scatola andranno posizionati al centro. Tutti i ciondoli presenti sul bordo della scatola che dopo lo scambio avranno un colore che combacia con quello dell'ultimo elemento della propria catena andranno agganciati direttamente ad essa.

Autoren: KRAM Team

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de, www.schmidtspiele-shop.de

