

HABA



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

Art. Nr. 307010
TL A170355 - 1/23

HABA

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu
Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Quiet as a Mouse
Chut!
Muisstil
A la Chita Callando
Zitto zitto,
quatto quatto!

MUCKS MÄUSCHEN STILL

Mit Geschick
zum Käseglück



Andreas Gump

Muckmäuschenstill

Ein leises Geschicklichkeitsspiel für
2 - 4 muckmäuschenstille Kinder ab 5 Jahren.

Autor: Reinhard Staupe
Illustration: Adélaïde Camp
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Leise schleicht ihr in das Käseschloss, um vom königlichen Käse zu stibitzen. Dabei müsst ihr muckmäuschenstill sein und dürft auf gar keinen Fall die schlafenden Wachen wecken. Doch die Mäusewachen haben eine raffinierte Alarmanlage eingebaut. Sobald ihr zu forsch seid, läuten die Glocken und die Wachen halten den Störenfried auf. Also Vorsicht und immer schön muckmäuschenstill sein!

Spielinhalt



1 Käseschloss (vierteilig)



16 Holzstäbe



2 Farbwürfel



2 Alarmglocken

Spielvorbereitung

Baut zuerst das Käseschloss wie abgebildet zusammen: Steckt dazu die vier Einzelteile in beliebiger Ausrichtung ineinander. Danach befestigt ihr an beiden Seiten des Käseschlusses eine Alarmglocke. Stellt das Käseschloss in die Tischmitte.

So sieht das fertig aufgebaute Käseschloss aus:



Verteilt die Holzstäbe gleichmäßig an alle Mitspielenden und legt sie vor euch ab. Im Spiel zu dritt bleibt ein Holzstab übrig. Dieser kommt zurück in die Schachtel. Haltet die beiden Farbwürfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am besten schleichen kann, beginnt und würfelt mit beiden Farbwürfeln.

Die gewürfelten Farben zeigen dir, durch welche beiden Löcher im Käseschloss du einen deiner Holzstäbe stecken musst. Versuche das, ohne eine Alarmglocke zum Klingeln zu bringen.

Beispiel:

Jona würfelt Rot und Gelb und muss daher einen Holzstab durch ein rotes und ein gelbes Loch des Käseschlusses stecken. Durch welches Loch Jona den Holzstab zuerst führt, kann Jona frei entscheiden.

Klingelt eine Alarmglocke während deines Versuches?

- **Nein?**
Supermäusestark! Du darfst deinen Holzstab im Käseschloss stecken lassen.
- **Ja?**
Hört ein Kind eine Alarmglocke klingeln, ruft es sofort „Alarm!“. Die Mäusewache ist aufgewacht und du musst deinen Holzstab wieder aus dem Käseschloss ziehen und vor dir ablegen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und versucht sein Glück.

Wichtige Mucksmäuschenstill-Regeln:

- Während du an der Reihe bist, muss absolute Ruhe im Raum herrschen, denn die Alarmglocken klingeln manchmal sehr leise!
- Du darfst beide Hände für deinen Versuch benutzen. Dabei darfst du aber nur den Holzstab und nicht das Käseschloss oder die Alarmglocken anfassen.
- Kein anderes Kind darf den Tisch berühren und dadurch ein Glockengeräusch verursachen!
- Sollte einmal keine Lochkombination der gewürfelten Farben mehr frei sein, hast du leider Pech gehabt und kannst in dieser Runde keinen Holzstab in das Käseschloss stecken.
- Rutscht während deinem Spielzug ein anderer Holzstab aus dem Käseschloss heraus, wird er aus dem Spiel genommen und dein Spielzug ist sofort beendet.

Hinweis:

„Ihr seid Fingerspitzenprofis und die Reaktion der Alarmglocken reicht euch nicht? Dann zieht vorsichtig die Spiralfedern ein bisschen auseinander. So klingeln die Alarmglocken auch schon bei kleineren Stößen.“

Spielende

Das Spiel endet, wenn der zwölfte Holzstab im Käseschloss steckt. Zählt jetzt alle Holzstäbe, die noch vor euch liegen.

Wer die wenigsten Holzstäbe hat, gewinnt das Spiel. Gibt es einen Gleichstand? Dann gewinnen alle beteiligten Kinder.

Das Spiel endet ebenfalls, wenn du deinen letzten Holzstab in das Käseschloss gesteckt hast. Du gewinnst das Spiel.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Quiet as a Mouse

A hushed dexterity game for 2 to 4 quiet-as-a-mouse children ages 5 years and older.

Author: Reinhard Staupe
Illustrator: Adélaïde Camp
Playtime: about 15 minutes



You sneak quietly into the cheese castle to steal some of the royal cheese. It's important to be quiet as a mouse so that you don't wake the sleeping guards. But the mouse guards have installed a sophisticated alarm system. As soon as you're too bold, bells ring and the guards stop the troublemakers. So be careful and be as quiet as a mouse!

Game Contents



1 cheese castle (four parts)



16 wooden sticks



2 colored dice



2 alarm bells

Game Setup

First assemble the cheese castle as shown. To do this, insert the four individual parts into each other in any orientation. Then attach an alarm bell to each side of the cheese castle. Place the cheese castle in the center of the table.

This is what the completed cheese castle looks like:



Distribute the wooden sticks evenly to all players and place them in front of you. With three players, one wooden stick remains. This goes back into the box. Have the two colored dice ready.

How to Play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who is best at sneaking around starts and rolls both colored dice.

The colors rolled show you which two holes in the cheese castle you need to insert one of your wooden sticks through. Try to do this without ringing an alarm bell.

Example:

Jona rolls red and yellow, and must therefore insert a wooden stick through a red and a yellow hole in the cheese castle. Jona is free to decide which hole they will first guide the wooden stick through.

Does an alarm bell ring during your attempt?

- **No?**
Great! You may leave your wooden stick in the cheese castle.
- **Yes?**
If a child hears an alarm bell, they immediately shout "Alarm!" The mouse guard wakes up and you need to remove your wooden stick from the cheese castle and place it in front of you.

Then it's the next child's turn to roll the dice and try their luck.

Important Quiet as a Mouse rules:

- During someone's turn there needs to be absolute silence in the room because the alarm bells sometimes ring very quietly!
- You may use both hands for your attempt. However, you may only touch the wooden stick and not the cheese castle or the alarm bells.
- No other child may touch the table and cause a bell to ring!
- If there is no hole combination in the colors rolled, you are unlucky and unfortunately can't insert a wooden stick into the cheese castle this round.
- If another wooden stick slides out of the cheese castle during your turn, it is removed from the game and your turn is ended immediately.

Note:

You're experienced players and the reaction of the alarm bells isn't sensitive enough? Carefully pull the coil springs apart a little. This means that the alarm bells will ring even with small movements.

End of the Game

The game ends when the twelfth wooden stick is in the cheese castle. Now count all the wooden sticks that are still in front of you.

The player with the fewest wooden sticks wins the game.

Is there a tie? Then all the children involved win.

The game also ends if you have placed your last wooden stick in the cheese castle. You win the game.

Dear Children and Parents,

At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chut !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 amateurs de fromage à partir de 5 ans.

Auteur : Reinhard Staupe

Illustration : Adélaïde Camp

Durée du jeu : env. 15 minutes



À pas feutrés, vous vous faufilez dans le château-fromage pour voler un morceau du fromage royal. Mais chut ! Il ne faut surtout pas faire de bruit, sinon vous risquez de réveiller les gardes qui ont installé un système d'alarme très sophistiqué. Si vous êtes trop brusques, vous ferez retentir les clochettes et vous serez arrêtés. Alors, prenez garde et silence !

Contenu du jeu



1 château-fromage (= 4 pièces)



16 baguettes



2 dés de couleur



2 clochettes d'alarme

Préparatifs

Commencez par monter le château-fromage comme sur l'illustration : assemblez les quatre pièces dans le sens que vous voulez. Ensuite, fixez une clochette d'alarme de chaque côté du château-fromage. Posez le château-fromage au milieu de la table.

Voici à quoi ressemble le château-fromage une fois monté :



Distribuez équitablement les baguettes à tous les joueurs et posez-les devant vous. Si vous jouez à trois, il reste une baguette que vous rangez dans la boîte. Préparez les deux dés de couleur.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé du fromage en dernier commence et lance les deux dés de couleur.

Les couleurs obtenues t'indiquent les deux trous du château-fromage par lesquels tu dois faire passer l'une de tes baguettes. Essaie de le faire sans qu'aucune clochette d'alarme ne retentisse.

Exemple :

Timéo a obtenu les couleurs rouge et jaune aux dés et doit donc faire passer l'une de ses baguettes par un trou rouge et un jaune pour traverser le château-fromage. Timéo peut choisir l'une des deux couleurs pour le premier trou.

La clochette d'alarme retentit-elle pendant ta tentative d'infiltration ?

- **Non ?**
Bravo, petite souris ! Tu peux laisser ta baguette enfoncée dans le château-fromage.
- **Oui ?**
Si un enfant entend retentir une clochette d'alarme, il crie aussitôt : « Alerte ! ». La garde des souris se réveille d'un coup et tu dois aussitôt retirer ta baguette du château-fromage pour la reposer devant toi.

C'est au tour de l'enfant suivant de tenter sa chance.

Règles importantes pour souris discrètes :

- Quand vient ton tour, il doit y avoir un calme absolu dans la pièce, car il arrive que la clochette d'alarme retentisse tout doucement !
- Tu peux tenir ta baguette de tes deux mains pour la faire passer dans les trous. Toutefois, tu ne peux toucher que ta baguette : surtout pas le château-fromage ni les clochettes d'alarme.
- Aucun autre enfant ne doit faire bouger la table pour faire tinter les clochettes !
- Si les couleurs des dés correspondent à une combinaison de trous déjà occupés, pas de chance ! Tu ne peux placer aucune baguette dans le château-fromage pendant ce tour.
- Si une autre baguette tombe du château-fromage pendant ton tour, elle est retirée du jeu et ton tour prend fin immédiatement.

Remarque :

Vous êtes très habiles de vos doigts et vous trouvez les clochettes d'alarme trop peu sensibles ? Tirez délicatement sur les ressorts en spirale pour les tendre légèrement. Comme ça, les clochettes d'alarme sonnent même en cas de petits coups.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsque la douzième baguette est enfoncée dans le château-fromage. Maintenant, comptez les baguettes qui restent devant vous. Celui qui a le moins de baguettes remporte la partie. S'il y a égalité, les gagnants sont ex æquo.

Le jeu s'achève également lorsqu'un joueur enfonce sa dernière baguette dans le château-fromage. Il remporte alors la partie !

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

Muisstil

Een stil behendigheidsspel voor 2 – 4 muisstille kinderen vanaf 5 jaar.

Auteur: Reinhard Staupe
Illustraties: Adélaïde Camp
Spelduur: ca. 15 minuten



Heel zachtjes sluipen jullie door het kaaskasteel om stiekem van de koninklijke kaas te snoepen. Daarbij moeten jullie muisstil zijn en mogen jullie in geen geval de slapende wacht wakker maken. Maar de muizenwachten hebben een uitgekiend alarmsysteem bedacht: als jullie niet voorzichtig zijn, gaan de alarmbellen rinkelen en vatten de wachters de onruststokers in de kraag. Pas dus op en zorg ervoor dat jullie altijd muisstil bent!

Spelinhoud



1 kaaskasteel (vierdelig)



16 houten stokjes



2 gekleurde dobbelstenen



2 alarmbellen

Spelvoorbereiding

Zet eerst het kaaskasteel in elkaar zoals afgebeeld. Steek daarvoor de vier afzonderlijke onderdelen in elkaar in gelijk welke positie. Bevestig vervolgens aan beide kanten van het kaaskasteel een alarmbel. Zet het kaaskasteel in het midden van de tafel.

Zo ziet het kant-en-klare kaaskasteel eruit:



Verdeel de houten stokjes evenredig onder alle spelers en leg ze voor jullie neer. Als jullie met z'n drieën spelen, blijft er één houten stokje over. Dit gaat terug in de doos. Hou beide gekleurde dobbelstenen bij de hand.

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie het beste kan sluipen, begint en gooit met beide dobbelstenen.

De gegooide kleuren tonen door welke twee openingen in het kaaskasteel je één van je houten stokjes moet steken. Probeer dit te doen zonder een alarmbel te laten rinkelen.

Voorbeeld:

Jana gooit rood en geel en moet daarom een houten stokje door een rode en een gele opening in het kaaskasteel steken. Door welke opening Jana de houten stok als eerste steekt, mag ze zelf beslissen.

Gaat er een alarmbel af tijdens je poging?

• Neen?

Muisachtig goed! Jouw houten stokje mag in het kaaskasteel blijven zitten.

• Ja?

Als je een alarmbel laat afgaan, roep je meteen "Alarm!". De muiswacht is wakker en jij moet je houten stokje weer uit het kaaskasteel trekken en voor je neerleggen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler, die hopelijk meer geluk heeft.

Belangrijke muisstille regels:

- Terwijl je aan de beurt bent, moet het volledig stil zijn in de ruimte, want het rinkelen van de alarmbellen klinkt soms erg zacht!
- Je mag beide handen gebruiken voor je poging. Daarbij mag je alleen het houten stokje aanraken en niet het kaaskasteel of de alarmbellen.
- Geen van de andere kinderen mag de tafel aanraken en daardoor het alarm laten afgaan!
- Als er geen combinatie van openingen in de gegooide kleuren meer vrij is, heb je pech. Dan kun je in deze ronde geen houten stokje in het kaaskasteel steken.
- Als tijdens jouw beurt een ander houten stokje uit het kaaskasteel glijdt, wordt dit uit het spel gehaald en is je beurt meteen beëindigd.

Opmerking:

Jullie zijn profs met een geweldige vingervaarigheid en de reactie van de alarmbellen is niet snel genoeg voor jullie? Trek dan de spiraalveren voorzichtig een beetje uit elkaar. Zo rinkelen de alarmbellen ook al bij kleinere stootjes.

Speleinde

Het spel is afgelopen als het twaalfde houten stokje in het kaaskasteel is gestoken. Tel nu alle houten stokjes die nog voor je liggen.

Wie de minste houten stokjes heeft, wint het spel.

Is er een gelijke stand? Dan winnen alle kinderen met evenveel stokjes.

Het spel eindigt ook als je je laatste houten stokje in het kaaskasteel hebt gestoken. Dan win jij het spel.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

A la Chita Callando



Un silencioso juego de habilidad para 2-4 niños/as a la chita callando (a partir de 5 años).

Autor: Reinhard Staupe

Ilustración: Adélaïde Camp

Duración de la partida: aprox. 15 minutos

Debéis avanzar a hurtadillas hasta el castillo de queso para birlar un poco del queso real. Para ello, tenéis que ir a la chita callando y no debéis despertar en ningún caso a los guardias que duermen. Pero los guardias han montado un sofisticado sistema de alarma para detectar ratones. Si no avanzáis con mucho cuidado, sonarán las campanas y los guardias os darán el alto. Así que prestad mucha atención y mantenedros a la chita callando.

Contenido del juego



1 castillo de queso (cuatro piezas)



16 palitos de madera



2 dados de colores



2 campanas de alarma

Preparación del juego

En primer lugar, montad el castillo de queso como se muestra en la imagen. Para ello, juntad las cuatro piezas individuales en la orientación deseada. A continuación, colocad una campana de alarma a cada lado del castillo de queso. Colocad el castillo de queso en el centro de la mesa.

Este es el aspecto del castillo de queso ya montado:



Distribuid los palitos de madera uniformemente entre todos los jugadores/as y colocadlos delante vuestro. Si sois tres jugadores/as, sobra un palito de madera, que se deposita de nuevo en la caja. Preparad los dos dados de colores.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Quien sepa avanzar mejor a hurtadillas empieza lanzando los dos dados de colores.

Los colores que hayan salido en los dados indican a través de qué dos agujeros del castillo de queso debes introducir uno de tus palitos de madera. Intenta hacerlo sin que suene una campana de alarma.

Ejemplo:

Al lanzar los dados, Juana saca el rojo y el amarillo y, por lo tanto, debe introducir un palito de madera a través de un agujero rojo y uno amarillo en el castillo de queso. Juana puede decidir libremente a través de qué agujero introducirá primero el palito de madera.

¿Suena una campana de alarma durante tu intento?

- **¿No?**
¡Bravo, ratoncito/a! Puedes dejar tu palito de madera en el castillo de queso.
- **¿Sí?**
Si se oye una campana de alarma, grita de inmediato: «¡Alarma!». El guardia se ha despertado y tendrás que sacar tu palito de madera del castillo de queso y colocarlo delante tuyo.

Luego le toca tirar los dados al siguiente jugador/a, que prueba suerte.

Reglas importantes para ir a la chita callando:

- Mientras sea tu turno, en la habitación debe reinar el silencio más absoluto, ya que las campanas de alarma a veces suenan muy flojo.
- Puedes usar ambas manos para realizar tu intento. Sin embargo, solo podrás tocar el palito de madera y no el castillo de queso ni las campanas de alarma.
- Ningún otro niño/a debe tocar la mesa y, por lo tanto, hacer que suene la campana.
- Si no queda ninguna combinación de agujeros de los colores que hayan salido en el dado, habrás tenido mala suerte y lamentablemente en esa ronda no podrás introducir ningún palito de madera en el castillo de queso.
- Si durante tu turno se sale otro palito de madera del castillo de queso, este quedará fuera de juego y tu turno habrá terminado de inmediato.

Nota:

«¿Sois tan sigilosos/as que nunca hacéis sonar las campanas de alarma? Entonces podéis separar un poco los muelles en espiral entre sí, con cuidado. De ese modo, las campanas de alarma sonarán con el más mínimo movimiento».

Finalización de la partida

La partida termina cuando se coloca el palito de madera número doce en el castillo de queso. Entonces contáis todos los palitos de madera que quedan delante vuestro.

Ganará quien tenga menos palitos de madera.

En caso de empate, ganan todos los jugadores/es que tengan el mismo número de palitos.

La partida también termina si un jugador/a introduce su último palito de madera en el castillo de queso. En este caso, ese jugador/a es el ganador.

Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

Zitto zitto, quatto quatto!

Un juego de habilidad silencioso, per 2-4 topolini a partire dai 5 anni.



Autore: Reinhard Staupe
Illustrazioni: Adélaïde Camp
Durata del gioco: 15 minuti circa

Vi intrufolate silenziosamente nel castello di formaggio per sgraffignare il formaggio reale. Dovete essere zitti e quatti perché non potete mai svegliare le guardie che dormono. Ma i topolini di guardia hanno installato un sofisticato impianto di allarme. Se fate movimenti bruschi, suoneranno le campanelle e le guardie arresteranno lo scocciatore. Dovrete essere prudenti e silenziosi!

Dotazione del gioco



1 castello di formaggio (quattro pezzi)



16 bastoncini di legno



2 dadi colorati



2 campanelle di allarme

Preparazione del gioco

Assemblate per prima cosa il castello di formaggio come raffigurato: infilate le quattro parti l'una nell'altra orientandole a vostro piacimento. Fissate poi una campanella di allarme su entrambi i lati del castello di formaggio. Mettete il castello al centro del tavolo.

Ecco come si presenta la struttura completa del castello di formaggio:



Distribuite i bastoncini di legno in modo uniforme tra tutti i giocatori e metteteli davanti a voi. Con tre giocatori avanza un bastoncino di legno, che viene riposto nella scatola. Tenete pronti i due dadi colorati.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il più bravo a intrufolarsi inizia e tira entrambi i dadi colorati.

I colori usciti sui dadi mostrano attraverso quali fori del castello di formaggio devi infilare uno dei tuoi bastoncini di legno. Prova a farlo senza far suonare una campanella di allarme.

Esempio:

Jona tira il dado e ottiene i colori rosso e giallo. Deve quindi infilare un bastoncino di legno in un foro rosso e uno giallo del castello di formaggio. Jona può decidere liberamente attraverso quale foro inserire il primo bastoncino di legno.

Durante il tentativo suona una campanella d'allarme?

• No?

Fantastico! Puoi lasciare il tuo bastoncino di legno infilato nel castello di formaggio.

• Sì?

Se un bambino sente una campanella di allarme, grida subito "Allarme!". Il topolino di guardia si è svegliato e tu devi rimuovere il tuo bastoncino di legno dal castello di formaggio e metterlo davanti a te.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tenta la sorte.

Importanti regole per il gioco „Zitto zitto, quatto quatto!“:

- Quando è il tuo turno, la stanza deve essere assolutamente silenziosa, perché a volte le campanelle di allarme suonano molto piano!
- Puoi usare entrambe le mani per il tuo tentativo. Puoi però toccare solo la bacchetta di legno e non il castello di formaggio o la campanella di allarme.
- Nessun altro bambino deve toccare il tavolo e far suonare così una campanella!
- Se non ci sono più combinazioni di fori nei colori usciti sui dadi, purtroppo hai avuto sfortuna e in questo giro non puoi infilare nessun bastoncino di legno nel castello di formaggio.
- Se, durante il tuo turno di gioco, un altro bastoncino di legno scivola fuori dal castello di formaggio, viene eliminato dal gioco e il tuo turno di gioco si conclude immediatamente.

Nota:

"Siete molto abili e la reazione delle campanelle di allarme non vi bastano? Allora tirate appena, con cautela, le molle elicoidali. In questo modo le campanelle di allarme suoneranno anche in caso di piccoli urti."

Fine del gioco

Il gioco si conclude quando il dodicesimo bastoncino di legno viene inserito nel castello di formaggio. Contate ora tutti i bastoncini di legno ancora davanti a voi.

Vince il gioco chi ha meno bastoncini di legno.

In caso di parità, vincono tutti i bambini che partecipano al gioco.

Il gioco si conclude anche quando infili l'ultimo bastoncino di legno nel castello di formaggio. Vieni così proclamato vincitore, iel.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.