

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22321



belsduc

Pips & Betsy

Nur wer gut aufpasst und die Farben kennt, kann mit seiner Maus am schnellsten in der Speisekammer sein. Ein Spiel für die Jüngsten zur Förderung der Beobachtungsgabe und der Farberkennung.

Inhalt:	1 Spielbrett 4 Mausfiguren 4 Holzkarten 3 Farbwürfel
Alter:	3+
Mitspieler:	2-4
Autor:	Isabelle Meyer

Pips und Betsy die beiden frechen Mäusekinder sind mal wieder ausgerissen, denn Mama macht Hausputz und da haben die beiden natürlich keine Lust zu helfen. Sie treffen sich mit zwei anderen Mäusekindern und wetten wer am schnellsten in der Speisekammer ist. Die Maus, die ganz schnell die Farbe erkennt, die sie am weitesten vorwärts bringt, hat gute Chancen sich als Erste den Bauch vollzuschlagen.

Kurzanleitung: Es wird mit drei Würfeln gespielt. Eine von den drei gewürfelten Farben wird die Mausfigur des Spielers auf dem Spielbrett am weitesten nach vorn bringen. Dort sollte er seine Maus hinziehen. Die Maus, die als Erste die große Speisekammer erreicht, hat gewonnen.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett und die drei Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine Mausfigur aus und stellt sie auf das Mausloch vor dem Mama Maus kehrt (Startfeld). Die vier Holzkarten werden bei dieser Spielvariante nicht benötigt und daher zur Seite gelegt.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler würfelt mit allen drei Würfeln und sieht sich die Farben gut an. Auf dem Spielbrett sind Farbfelder in sechs verschiedenen Farben in immer wiederkehrender Reihenfolge angeordnet. Der Spieler sollte versuchen seine Maus so weit wie möglich nach vorn zu bringen, indem er sich für das Feld entscheidet, dessen Farbe am weitesten von seiner momentanen Position entfernt ist. Beispiel: Gewürfelt wurde rot, weiß und gelb. Ausgehend vom Startfeld, liegt das weiße Feld am weitesten vorn. Der Spieler sollte also seine Maus auf das weiße Feld setzen. Danach ist der Nächste an der Reihe. Ist ein Farbfeld bereits durch eine Maus besetzt, darf sich keine weitere Maus hinzusetzen. Würfelt also der nächste Spieler z. B. blau, weiß und grün, dürfte er nicht auf das weiße Feld, denn da sitzt ja bereits eine Maus. Er sollte sich dann für das blaue Feld entscheiden, denn es liegt immerhin eins weiter als das grüne Feld.

Stehen auch auf den beiden anderen möglichen Feldern schon Mäuse, so muss der Spieler leider aussetzen.

Sobald die Mäuse der Spieler auf den letzten **sechs** Farbfeldern angekommen sind, wird es richtig spannend. Wer jetzt eine Farbe würfelt, die vor dem Ziel nicht mehr vorkommt, darf seine Maus direkt in die Speisekammer setzen.

Beispiel: Die Maus sitzt auf dem roten Feld und einer der Würfel zeigt rot. Da kein weiteres rotes Feld mehr vor der Speisekammer liegt, darf die Maus direkt in die Speisekammer hüpfen und hat gewonnen.

Spielende:

Wer als Erster mit seiner Maus in der Speisekammer ankommt, hat das Spiel gewonnen.

Spielvariante:

Das Spielbrett und **ein** Würfel werden in die Tischmitte gelegt. Die beiden anderen Würfel werden nicht benötigt. Die vier Mäuse werden auf das Startfeld gestellt wobei sich kein Spieler eine davon aussucht. Die vier Holzkarten werden verdeckt, gemischt und jeder Spieler legt eine davon vor sich ab, ohne sie anzusehen. Bei weniger Spielern werden übrige Karten zur Seite gelegt.

Spielverlauf der Variante:

Der jüngste Spieler würfelt. Danach setzt er die Maus in der gewürfelten Farbe auf das nächstliegende Farbfeld der gleichen Farbe. (Wird zu Beginn weiß gewürfelt, bitte solange würfeln bis eine andere Farbe erscheint. Wird orange gewürfelt, siehe unten) Beispiel: Gewürfelt wird rot. Der Spieler nimmt die rote Maus und setzt sie auf das nächstliegende rote Feld. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wird die Farbe orange gewürfelt: Der Spieler nimmt eine beliebige Maus und setzt diese auf das nächstliegende freie orange Feld.

Wird die Farbe weiß gewürfelt: Der Spieler nimmt die Maus die ganz vorn ist und setzt sie zurück auf das nächstliegende freie weiße Feld. Ist kein weißes Feld nach hinten vorhanden oder frei muss die Maus zum Startfeld zurück. (entfällt zu Beginn, wenn noch keine Mäuse auf den Farbfeldern stehen)

Spielende:

Sobald die erste Maus in der Speisekammer angekommen ist (siehe Spielanleitung oben), drehen alle Spieler ihre Holzkarten um. Wer die Karte mit der entsprechenden Maus besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Pips & Betsy

You need to pay close attention and know the colours to be the first to get your mouse into the larder. This game is for very young children to develop powers of observation and colour recognition.

Contents:	1 playing board 4 mouse figures 4 wooden cards 3 colour dice
Age:	3+
Number of players:	2-4
Author:	Isabelle Meyer

Pips and Betsy, two cheeky little mice, have run away again because Mum is cleaning the house and of course neither of them wants to help. They meet up with two other little mice and bet with each other on who will get into the larder first.

The mouse who is quick at recognising the colour that will bring it furthest ahead has a good chance of being the first to fill his tummy.

Instructions in brief: Three dice are used to play this game. One of the three colours that come up on the dice will bring the player's mouse figure furthest ahead on the board. That's where (s)he should put the mouse. The winner is the first mouse to reach the large larder.

Game preparation: The playing board and the three dice are put in the middle of the table. Each player picks a mouse figure and places it on the mouse hole (start) where Mama Mouse is sweeping. The four wooden cards are not needed in this variant of the game and are therefore put to the side.

Rules of the game: The youngest player rolls all three dice and looks carefully at the colours. The colour spaces on the board are in a repeating sequence of six different colours. The player should try to get his/her mouse as far ahead as possible by deciding on the space whose colour is furthest away from his/her current position. Example: the colours red, white and yellow are rolled. Counting from the start, the white space is the one that is the furthest ahead. The player should therefore put his/her mouse on the white space. It is now the next player's turn. A mouse cannot stop on a colour space that is already occupied by another mouse. Accordingly, if the next player rolls e.g. blue, white and green, (s)he may not stop on the white space because there is a mouse occupying it already. (S)he should choose the blue space because that is one further on than the green space.

If there is a mouse on each of the other two possible spaces already, the player has to miss a go unfortunately.

It becomes more exciting as soon as the players' mice reach the last ~~six~~ colour spaces. If there is no other space in the colour the player rolls between his/her current position and the finish, (s)he can move his/her mouse directly into the larder.

Example: The mouse is already on the red space and the colour red comes up on one of the dice. As there is no other red space between that one and the larder, the mouse may hop directly into the larder and he wins the game.

End of the game: The winner is the first player to have his/her mouse arrive in the larder.

Variant of the game: The board and **one** die are placed in the middle of the table. The other two dice are not needed. The four mice are placed on the start space but the players do not pick any of them. The four wooden cards are put face down, mixed and each player puts one down in front of him/herself without looking at it. If there are fewer players, the remaining cards are put to the side.

Rules of the variant game: The youngest player rolls the die. (S)he takes a mouse in the colour that is rolled and places it on the next space in the same colour. (If white is rolled at the beginning, please keep rolling the die until another colour comes up. If orange is rolled, follow the instructions given below)
Example: the colour red is rolled. The player takes the red mouse and places it on the next red space. It is then the next player's turn.

If the colour orange is rolled: the player takes any mouse and places it on the next free orange space.

If the colour white is rolled: the player takes the mouse that is the furthest ahead and moves it back to the next free white space. If there is no white space further back or none unoccupied, the mouse must return to the start. (Not applicable at the beginning when there are still not any mice on any of the colour spaces)

End of the game: As soon as the first mouse reaches the larder (see rules of the game above), all players turn their wooden cards face up. The winner is the player whose card shows a mouse in the same colour as the mouse who has reached the larder.

Pips & Betsy

Seul celui qui fait bien attention et qui connaît les couleurs peut arriver avec sa souris le premier au garde-manger. Un jeu pour les plus petits pour stimuler la capacité d'observation et la reconnaissance des couleurs.

Contenu : 1 plateau de jeu
4 figurines de souris
4 cartes en bois
3 dés couleur
Age : à partir de 3 ans
Nombre de joueurs : 2 à 4
Auteur : Isabelle Meyer

Pips et Betsy, les deux petites souris n'ont peur de rien et se sont une nouvelle fois échappées car leur maman est en train de faire le ménage et que bien sûr, elles n'ont pas envie de donner un coup de main. Elles se retrouvent avec deux autres petites souris et font un pari pour savoir qui arrivera le premier au garde-manger. La souris qui reconnaît très vite la couleur permettant de faire le plus grand bond en avant a de bonnes chances de se remplir en premier l'estomac.

Brève instruction : On joue avec trois dés. Lancer les trois dés et déplacer la souris sur la case ayant la couleur du dé permettant de faire avancer le plus loin la souris du joueur. La souris qui a atteint la première le garde-manger a gagné.

Préparation du jeu : Le plateau de jeu et les trois dés sont posés au milieu de la table. Chaque joueur choisit une souris et la pose sur le trou de souris devant lequel la maman souris est en train de balayer (case-départ). Pour cette variante de jeu, les cartes en bois ne sont pas nécessaires, on peut les mettre sur le côté.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus jeune lance les trois dés et regarde bien les couleurs. Sur le plateau de jeu, les cases sont en six couleurs différentes se répétant dans le même ordre. Le joueur doit essayer de faire avancer sa souris le plus loin possible en choisissant la case dont la couleur permet de faire le bond en avant le plus important à partir de sa position actuelle. Exemple : les dés lancés donnent rouge, blanc et jaune. A partir de la case-départ, c'est la case blanche qui est la plus loin en avant. Le joueur doit donc poser sa souris sur la case blanche. Ensuite, c'est le joueur suivant qui lance les dés. Si la case couleur est déjà occupée par une souris, il n'est pas possible d'y poser une autre souris. Donc, si le joueur suivant lance les dés et obtient p.ex. bleu, blanc et vert, il ne peut pas poser sa souris sur la case blanche car elle est déjà occupée. Il doit donc choisir la case bleue car cette case est quand même plus loin en avant que la case verte.

Si les deux autres cases sont déjà occupées, le joueur doit malheureusement passer.

Dès que les souris des joueurs sont arrivées sur les **six** dernières cases couleur, le jeu devient vraiment passionnant. Celui qui jette maintenant une couleur qui n'apparaît plus avant le garde-manger peut placer sa souris directement dans le garde-manger.

Exemple : la souris est sur la case rouge et l'un des dés montre le rouge. Comme il n'y a plus de case rouge avant le garde-manger, la souris peut y aller directement et elle a gagné.

Fin du jeu : Le premier qui arrive avec sa souris a gagné.

Variante : Placer le plateau de jeu et **un** dé au milieu de la table. Les deux autres dés ne sont pas utilisés. Les quatre souris sont placées à la case-départ, les joueurs ne peuvent pas s'en choisir une. Les quatre cartes en bois sont retournées, mélangées et chaque joueur en place une devant soi sans la regarder. S'il y a moins de quatre joueurs, mettre les autres cartes sur le côté.

Déroulement de cette variante : Le joueur le plus jeune jette le dé. Ensuite, il place la souris ayant la même couleur que le dé sur la case la plus proche avec également la même couleur. (si le dé montre blanc au début, recommencer jusqu'à ce qu'une autre couleur apparaisse. Pour orange, voir ci-dessous).

Exemple : le dé montre rouge. Le joueur prend la souris rouge et la place sur la case rouge la plus proche. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Le dé montre orange : le joueur prend n'importe quelle souris et la place sur la case orange libre la plus proche.

Le dé montre blanc : le joueur prend la souris qui est la première devant et la place sur la case blanche libre la plus proche. S'il n'y a pas de case blanche libre vers l'avant ou vers l'arrière, la souris doit retourner à la case-départ (ne s'applique pas au début si aucune souris ne se trouve sur les cases couleur).

Fin du jeu : Dès qu'une souris est arrivée au garde-manger (voir règles du jeu ci-dessus), tous les joueurs retournent leur carte en bois. Celui qui a la carte avec la souris correspondante a gagné.

Pips & Betsy

El que presta mucha atención y acierta los colores puede ser el primero en llevar a su ratón a la despensa. Un juego para los mas jóvenes, que ayuda a desarrollar la capacidad de observación y el reconocimiento de los colores.

Contenido:	1 tablero 4 figuras de ratones 4 fichas de madera 3 dados de colores
Edad:	3+
Jugadores:	2-4
Autora:	Isabelle Meyer

Pips y Betsy, los dos traviesos ratoncillos, han vuelto a escaparse, porque mamá ratona está haciendo la limpieza de la casa y, naturalmente, los dos no tienen muchas ganas de ayudarle. Así que quedan con otros dos ratoncillos y, entre todos, hacen una apuesta para ver quién llega primero a la despensa. El ratón que acierte rápidamente el color que le hace avanzar lo máximo posible, tendrá buenas posibilidades de ser el primero en llenarse la barriguita.

Instrucciones breves: Se juega con tres dados. Uno de los tres colores que marquen los dados será el que más casillas hará adelantar la figura de ratón sobre el tablero. A este punto deberá mover el jugador su figura. Gana el ratón que primero llega a la despensa.

Preparación del juego: El tablero y los tres dados se colocan en el centro de la mesa. Cada jugador escoge una figura de ratón y la pone sobre la ratonera, donde mamá ratona está barriendo (casilla de salida). Las cuatro fichas de madera no se utilizan para esta variante de juego y pueden dejarse a un lado.

Cómo se juega: El jugador más joven tira los tres dados, fijándose muy bien en los colores que éstos marcan. El tablero presenta casillas en seis diferentes colores, dispuestos en un orden repetitivo. El jugador debe intentar hacer avanzar lo máximo posible a su ratón, escogiendo la casilla cuyo color se encuentre más lejos de su posición actual.
Ejemplo: Los dados marcan los colores rojo, blanco y amarillo. Partiendo de la casilla de salida, es la casilla blanca, la que más avanzada está. Por eso, el jugador debería mover su ratón a la casilla blanca.
Después, el turno pasa al siguiente jugador.
Si una casilla ya está ocupada por un ratón, no puede ponerse ningún otro ratón sobre la misma casilla. Es decir, si el siguiente jugador sacara los colores azul, blanco y verde, no podría colocar su figura sobre la casilla blanca, porque ésta ya esta ocupada por otro ratón. En este caso, debería decidirse por la casilla azul, porque al menos está una casilla más avanzada que la verde.

Si también las otras dos casillas posibles estuvieran ya ocupadas por ratones, el jugador perdería el turno.

Una vez llegados los ratones de los jugadores a las **seis** últimas casillas, la cosa se pone verdaderamente emocionante. El que ahora saque un color que no se encuentre en esta «recta final» antes de la meta, podrá avanzar su ratón directamente a la despensa. Ejemplo: El ratón está sobre la casilla roja y uno de los dados marca el color rojo. Puesto que ya no hay otra casilla roja en el tramo antes de llegar a la despensa, el ratón puede saltar directamente a la despensa y gana la partida.

Fin de la partida: Gana la partida el que primero llegue con su ratón a la despensa.

Variante de juego: El tablero y **uno** de los dados se colocan en el centro de la mesa. Los otros dos dados no se necesitan. Los cuatro ratones se colocan sobre la casilla de salida, sin que los jugadores deban escoger un color cada uno. Las cuatro fichas de madera se ponen boca abajo sobre la mesa, se mezclan, y cada jugador coge una y la coloca delante de sí, pero sin mirar el dibujo. Si hay menos jugadores que fichas, las que sobren se dejan a un lado.

Cómo se juega la variante:

Empieza el jugador más joven tirando el dado. Después, coge el ratón del mismo color que marque el dado y lo coloca sobre la casilla del mismo color más cercana. (Si al principio sale el color blanco, seguir tirando el dado hasta que éste marque otro color diferente. Si sale el color naranja, véase más abajo). Ejemplo: El dado marca el color rojo. El jugador coge el ratón rojo y lo pone sobre la casilla roja más cercana. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Si el dado marca el color naranja: El jugador coge un ratón cualquiera y lo coloca sobre la casilla libre más cercana de color naranja.

Si el dado marca el color blanco: El jugador coge el ratón que se encuentra en la posición más avanzada y retrocede a la casilla blanca libre más cercana. Si hacia atrás no hubiera ninguna casilla blanca o ésta estuviera ocupada, el ratón debería volver a la casilla de salida. (Esta regla no se aplica al principio, mientras todavía no hay ratones sobre las casillas de color).

Fin de la partida: Cuando el primer ratón llega a la despensa (según las instrucciones de juego anteriores), los jugadores dan la vuelta a sus fichas. Gana el jugador que tenga la ficha con el ratón correspondiente.

Pips & Betsy

Alleen wie goed oplet en de kleuren kent is met zijn muis het snelst in de provisiekamer. Een spel voor de jongsten ter bevordering van het observatievermogen en de kleurherkenning.

inhoud:	1 spelbord 4 muisfiguren 4 houten kaarten 3 gekleurde dobbelstenen
leeftijd:	3+
aantal spelers:	2-4
auteur:	Isabelle Meyer

Pips en Betsy, de twee stoute muizekinderen, zijn weeral eens uitgebroken, want mama doet grote schoonmaak en dan hebben ze natuurlijk geen zin om haar hiermee te helpen. Ze spreken af met twee andere muizekinderen en wedden wie het snelst in de provisiekamer is.

De muis, die heel snel de kleur herkent die haar het verst vooruit brengt, maakt goede kansen om als eerste zijn buikje te kunnen vullen.

Korte gebruiksaanwijzing: Er wordt gespeeld met drie dobbelstenen. Eén van de drie gegooiden kleuren zal de muisfiguur van de speler het verst naar voren brengen op het spelbord. Op die plek moet hij zijn muis plaatsen. De eerste muis, die de grote provisiekamer bereikt, heeft gewonnen.

Vorbereiding van het spel: Het spelbord en de drie dobbelstenen worden in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een muisfiguur en plaatst deze op het muizehol waarvòòr mama muis aan het keren is (startveld). Bij deze spelvariatie worden de vier houten kaarten niet gebruikt en dus weggelegd.

Spelverloop: De jongste speler gooit alle drie dobbelstenen en kijkt goed naar de kleuren. Op het spelbord zijn de kleurvelden aangebracht in zes verschillende kleuren in steeds wederkerende volgorde. De speler moet proberen om zijn muis zo ver mogelijk naar voren te brengen door het veld uit te kiezen waarvan de kleur het verst verwijderd is van zijn actuele positie. Voorbeeld: de kleuren rood, wit en geel worden gegooid. Uitgaande van het startveld ligt het witte veld het meeste vooraan. De speler moet dus zijn muis op het witte veld plaatsen. Daarna is de volgende aan de beurt. Als een kleurveld al door een muis bezet is mag er geen andere muis op komen. Wanneer de volgende speler dus bijvoorbeeld blauw, wit en groen gooit, mag hij niet op het witte veld, want daar zit reeds een andere muis. Hij moet dan het blauwe veld kiezen, want dat ligt één veld verder vooraan dan het groene veld.

Wanneer op de twee andere mogelijke velden ook al muizen zitten, dan moet de speler spijtig genoeg zijn beurt overslaan.

Van zodra de muizen van de spelers op de laatste **zes** kleurvelden zijn aangekomen, wordt het echt spannend. Wie nu een kleur gooit, die vóór het doel niet meer voorkomt, mag zijn muis direct in de provisiekamer plaatsen.

Voorbeeld: De muis zit op het rode veld en één van de dobbelstenen vertoont rood. Vermits er geen ander rood veld meer vóór de provisiekamer ligt, mag de muis direct in de provisiekamer springen en heeft gewonnen.

Einde van het spel:

Wie als eerste speler met zijn muis aankomt in de provisiekamer heeft het spel gewonnen.

Spielvariatie:

Het spelbord en **één** dobbelsteen worden in het midden van de tafel gelegd. De twee andere dobbelstenen worden niet gebruikt. De vier muizen worden op het startveld geplaatst, waarbij geen enkele speler een muis mag kiezen.

De vier houten kaarten worden afgedekt, gemengd en iedere speler legt een kaart vóór zich op tafel, zonder ernaar te kijken. Bij minder spelers worden de overige kaarten weggelegd.

Spelverloop van de variatie:

De jongste speler gooit met de dobbelsteen. Daarna plaatst hij de muis in de gegooide kleur op het dichtstbij gelegen kleurveld van dezelfde kleur. (Als er in het begin wit gegooid wordt, gelieve dan zo lang te gooien tot er een andere kleur verschijnt. Als er oranje gegooid wordt, zie onderaan).

Voorbeeld: Er wordt rood gegooid. De speler neemt de rode muis en plaatst ze op het dichtstbij liggende rode veld. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als de oranje kleur gegooid wordt: De speler neemt een willekeurige muis en plaatst deze op het dichtstbij liggende oranje veld.

Als de kleur wit gegooid wordt: De speler neemt de muis die helemaal vooraan is en plaatst deze terug op het dichtstbij gelegen vrije witte veld. Als er geen wit veld naar achteren voorhanden of vrij is, dan moet de muis terug naar het startveld. (valt in het begin weg, wanneer er nog geen muizen op de kleurvelden staan)

Einde van het spel:

Van zodra de eerste muis in de provisiekamer aangekomen is (zie gebruiksaanwijzing voor het spel hierboven), draaien alle spelers hun houten kaarten om.

Wie de kaart met de overeenkomstige muis bezit, is de winnaar van het spel.

Pips & Betsy

Solo chi fa attenzione e conosce i colori può riuscire a raggiungere per primo la dispensa con il suo topolino. Un gioco dedicato ai più giovani, per stimolare lo spirito d'osservazione e la capacità di riconoscere i colori.

Contenuto:	1 tavola da gioco 4 topolini 4 tesserine di legno 3 dadi colorati
Età:	3+
Giocatori:	2-4
Autore:	Isabelle Meyer

Pips e Betsy, i due topolini impertinenti, sono di nuovo sgattaiolati via, perché la mamma sta facendo i lavori di casa e loro ovviamente non hanno proprio voglia di aiutare. Si trovano con altri due topolini e scommettono su chi arriverà per primo alla dispensa.

Il topolino che riconosce subito il colore che lo porterà più avanti ha buone possibilità di riempirsi la pancia per primo.

Breve spiegazione del gioco: Si gioca con tre dadi. Uno dei tre colori che escono tirando i dadi può fare avanzare il topolino del giocatore più avanti degli altri colori sulla tavola da gioco. Il giocatore sposta quindi il proprio topolino. Vince il topolino che raggiunge per primo la grande dispensa.

Preparazione del gioco: Disporre al centro del tavolo la tavola da gioco e i tre dadi. Ogni giocatore sceglie un topolino e lo posiziona in corrispondenza della tana dove Mamma Topo sta spazzando (casella iniziale). In questa variante del gioco, le tesserine di legno non sono necessarie e si possono mettere da parte.

Come si gioca: Il giocatore più giovane tira i dadi e guarda con attenzione i colori. Sulla tavola da gioco, le caselle colorate sono disposte in una sequenza sempre diversa, con sei diversi colori. Il giocatore deve cercare di fare avanzare il più possibile il proprio topolino, scegliendo il colore che corrisponde alla casella più lontana da quella che occupa al momento. Esempio: sono stati tirati i dadi e sono usciti il rosso, il bianco e il giallo. Partendo dalla casella iniziale, la casella più lontana, tenendo presenti i colori dei dadi, è quella bianca. Il giocatore deve perciò scegliere di spostare il suo topolino sulla casella bianca. Tocca ora al giocatore successivo. Una stessa casella può ospitare un solo topolino per volta. Perciò, se il giocatore successivo tira i dadi ed escono per esempio il blu, il bianco e il verde, il suo topolino non può andare sulla casella bianca, perché è già occupata da un altro topo. Deve quindi scegliere la casella blu, che è comunque più lontana di quella verde.

Se tutte le caselle che il giocatore può scegliere in base ai colori usciti sono già occupate da altri topolini, deve passare il turno.

Quando i topolini dei giocatori raggiungono le ultime **sei** caselle, il gioco diventa davvero interessante. Chi tira i dadi e fa uscire un colore che non c'è più fino alla fine del percorso, può spostare il suo topolino direttamente nella dispensa.

Esempio: il topolino è sulla casella rossa e su uno dei dadi è uscito il rosso. Visto che non c'è più nemmeno una casella rossa prima dell'arrivo, il topolino può saltare direttamente nella dispensa e vince.

Fine del gioco: Vince il giocatore che raggiunge per primo la dispensa con il suo topolino.

Variante di gioco: Disporre al centro del tavolo la tavola da gioco e **uno** dei dadi. Gli altri due dadi non servono. I quattro topolini si mettono tutti sulla casella di partenza e i giocatori non devono sceglierli. Si girano e si mischiano le quattro tessere, quindi ogni giocatore ne mette una davanti a sé, senza guardare che cosa nasconde. Se ci sono meno giocatori rispetto alle tessere, basta mettere via le tessere in più.

Come si gioca: Il giocatore più giovane lancia il dado. Quindi sposta il topolino del colore che è uscito sulla casella successiva dello stesso colore (se all'inizio esce il bianco, tirare di nuovo il dado fino a quando non esce un altro colore; se esce l'arancione, vedere sotto) Esempio: esce il rosso. Il giocatore prende il topolino rosso e lo sposta sulla casella rossa più vicina. Tocca ora al giocatore successivo.

Se esce l'arancione: il giocatore prende un topolino a piacere e lo sposta sulla prima casella arancione libera.

Se esce il bianco: il giocatore prende il topolino più lontano e lo sposta indietro nella prima casella bianca libera. Se dietro non c'è nessuna casella bianca libera, bisogna spostare il topolino nella casella iniziale (all'inizio non è possibile, perché nessun topolino si trova ancora sulle caselle colorate).

Fine del gioco: Quando il primo topolino raggiunge la dispensa (vedere le istruzioni sopra), i giocatori voltano la loro tessera di legno. Vince il giocatore che ha la tessera corrispondente al topolino nella dispensa.

货号： 22321

老鼠赛跑

这个游戏不仅培养孩子的观察能力，而且可以加强他们的颜色辨析能力。认真仔细的观察和良好的颜色辨析能力有助于孩子们在游戏中获得胜利。

游戏配件： 1块游戏板
4块老鼠木块
4块木卡片
3个骰子

适合年龄： 3岁以上

游戏人数： 2-4人

游戏作者： 伊莎贝尔·梅尔

皮普斯和贝蒂斯是两只调皮的小老鼠，它们的妈妈正在打扫房子，可是它们却没有帮妈妈，一溜烟就逃走了。它们碰到了另外两个伙伴，决定一起比赛看谁最快到达贮藏室。谁在颜色辨析上反应最快，谁就能最先跑得贮藏室，谁就有机会先填饱自己的肚子。

游戏简介： 四只小老鼠在客厅到贮藏室的彩色小路上赛跑，彩色小路由红、绿、蓝、橙、黄、白六种颜色块循环交替连接而成。三个骰子上的颜色表示小老鼠可以到达的颜色块，小老鼠通过颜色位置的比较，跑到前面六个颜色块中离自己原来位置最远的地方。最先到达贮藏室终点的老鼠就是胜利者。

游戏准备： 将游戏板和三个骰子放在桌子中央，每个小朋友各选一个老鼠木块，然后将老鼠木块都放在游戏板上印有老鼠妈妈正在打扫的房子里（即起点）。四块木卡片在游戏的基本玩法中不需要用到，可以将它们先放到一边。

游戏规则： 从最年幼的小朋友开始，同时掷三个骰子。小朋友要认真地分辨掷出的三个颜色，看看哪个颜色在游戏板前方六个颜色块中的位置离自己现在的位置最远，然后将老鼠移到相应的颜色块上。一直轮流下去。游戏板上的小路由不同的颜色块连接而成，共有六种颜色。排列次序是一样的。

例如：从起点开始，掷出来的三个骰子颜色分别是：红，白，黄，小朋友可以观察到从起点出发的六个颜色块中白色离起点最远，所以将自己的老鼠木块移到白色的颜色块上。然后轮到下一个小朋友。

注意：当颜色块上已经有其它的老鼠木块时，小朋友就不能将自己的老鼠移到这个颜色块上（也就是同一个颜色块上不能有两只老鼠木块），这时只能在另外两种颜色中作比较，将老鼠移到离自己原来位置较远的颜色块上。如果掷出的三种颜色块上都有其它老鼠，那么这次自己的小老鼠就要留在原来的位置。

例如：从起点出发小朋友掷出三个骰子，颜色分别是蓝，白，绿，而白色颜色块上已有一只老鼠木块，这时小朋友就不能将老鼠木块移到白色颜色块上，只能在蓝、绿中比较，看一下游戏板上哪个颜色块离自己比较远。通过比较可以发现蓝色比绿色要远一格，如果蓝色上面没有其他老鼠木块，就可以将自己的老鼠木块移到上面。

如果蓝色和绿色这两种颜色块上，都有其它老鼠木块占着，小朋友就失去一次将自己的老鼠木块往前移动的机会了。

在最后一轮时，即当老鼠木块到达最后六个颜色块的时候，游戏会更加令人兴奋。如果小朋友掷出的骰子所显示的三种颜色中至少有一种颜色，在自己当前所在位置和终点之间没有对应的颜色块，就可以直接将自己的老鼠木块放进贮藏室！

例如：小朋友现在的老鼠木块停在游戏板上最后的一个红色颜色块上，如果掷出的三个骰子中有一个是红色的，而从当前位置到贮藏室的路上已经没有其它的红色颜色块了，这时小朋友可以直接将自己的老鼠木块放进贮藏室的终点位置，赢得游戏的胜利！

游戏结束：

第一个将自己的老鼠木块放进贮藏室终点的小朋友就是游戏的胜利者。

其它玩法的准备：

将游戏板和一个骰子放在桌子中央，另外两个用不到的骰子放在一边。四只老鼠木块放在老鼠妈妈打扫的房间所在的起点，小朋友不需要选择老鼠木块。

将四块木卡片印有老鼠的一面朝下，并打乱秩序。每个小朋友各选一块放在自己面前，不能看到老鼠图案。

如果游戏人数不足4个人，多余的木片就放在一边。

其它玩法：

从最年幼的小朋友开始掷骰子，根据骰子所显示的颜色，小朋友移动相应颜色的老鼠木块放到离当前位置最近的颜色块上。

例如：掷出的骰子显示是红色，小朋友把红色的老鼠木块移到离原来位置最近的红色颜色块上，再轮到下一个小朋友。

如果游戏开始时掷出的是白色，小朋友要继续掷骰子，直到掷出其它颜色。

在游戏过程中如果掷出的是橙色：小朋友可以任意选择一个老鼠木块移到前方离它最近的橙色颜色块上，这个颜色块上必须没有其它老鼠木块占着。

在游戏过程中如果掷出的骰子显示白色：小朋友将跑到最前面的老鼠木块，移回到离它最近的白色颜色块上（倒退方向）。如果没有白色颜色块可退或所有白色颜色块已被其它老鼠木块占着，小朋友只能将这个老鼠木块退回到起点。（这点不适用于所有老鼠木块都在起点的时候）

其它玩法的结束：

当任意一块老鼠木块到达终点的时候，游戏就结束了。

所有人将各自的木片翻过来看看，谁持有的木卡片上印有的老鼠颜色和最先到达终点的老鼠木块颜色一样，谁就是游戏的胜利者。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心并有所收获！

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2010



Warnung! Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren. Farb- und technische Änderungen vorbehalten.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces, which can be swallowed by a small child. Please retain address. Subject to technical modifications and variations in colour.

Avertissement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

Advertencia ! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Roga mos guarden esta advertencia. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

Precauzione! Questo articolo non è adatto a minori di 3 anni. Le parti piccole potrebbero essere ingerite o aspirate. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意! 本产品内含小零件，可能产生窒息危险，不适合3岁及以下儿童使用。以上信息非常重要，请予以保留。本公司对产品的技术修改和颜色差异保留最终的解释权！