

# cat & Mouse

**A fast-paced cheese hunt  
for 2 to 4 players ages 4 and up**



Ravensburger® Games No. 24 558 1  
License: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.  
Design: Nina Schmider, KniffDesign (rules)  
Illustrations: Markus Erdt | Photos: Becker Studios  
Editor: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



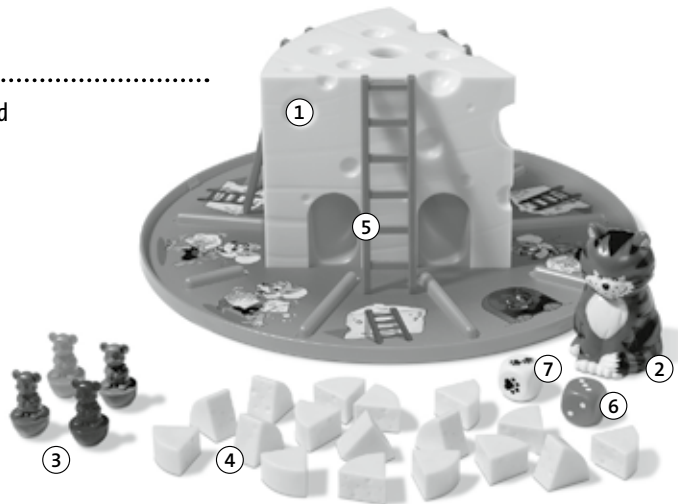
*What a feast for these four mice! They play on a huge piece of cheese and enjoy each bite. They climb up the ladders and slide back down through the holes in the cheese. Where does each mouse land and how much cheese can they get?*

*But be careful: Max the cat is sneaking around to surprise the mice and take their cheese. He may even trap a mouse until another one catches his attention.*

*Which mouse will win this cheesy chase?*

## Includes:

- ① 1 Cheese Game Board
- ② 1 Max the Cat Mover
- ③ 4 Mice Movers
- ④ 17 Cheese Tokens
- ⑤ 3 Ladders
- ⑥ 1 Standard die
- ⑦ 1 Paws die



## Setup:

---

- Place the cheese in the center of the table.
- Insert the ladders into the openings on top of the cheese and click them into place.
- Place Max the cat on one of the three ladder spaces on the board.
- Lay the pieces of cheese and two dice next to the board.
- Each player chooses a mouse and places it in one of the four spots on top of the cheese. **In the two- or three-player game,** the extra mice should be put back in the box.



## Your Goal:

---

Be the first player to collect five pieces of cheese.

## How to Play:

---

To start, each player drops a mouse through the hole on top of the cheese. Your mouse starts on the space that it lands on. Players do not collect cheese at this point.

Play and move in a clockwise direction. The youngest player begins.

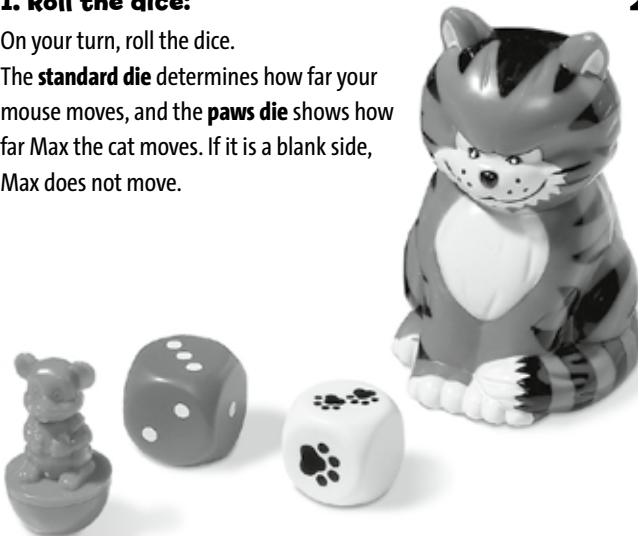
### 1. Roll the dice:

On your turn, roll the dice.

The **standard die** determines how far your mouse moves, and the **paws die** shows how far Max the cat moves. If it is a blank side, Max does not move.

### 2. Move the mouse:

Move your mouse first and **immediately** perform one of the actions described on the next page.



**Perform the action:**

Your mouse moves onto one of the following spaces:



**Mouse with a piece of cheese:**

Take one piece of cheese from the store.



**Mouse with two pieces of cheese:**

Take two pieces of cheese from the store.



**Mouse hole:**

Phew, that was lucky! If your mouse runs into Max the cat here, you're safe. You don't have to give up any cheese,

and your mouse can't be trapped.



**Ladder:**

Your mouse climbs up the ladder onto the cheese.

Let your mouse slide down through the hole,

and then immediately perform the action on the space where your mouse lands.

**Your mouse moves or slides onto a space where Max the cat is waiting:**

Luckily, Max the cat hasn't spotted your mouse yet. Your mouse still gets a shock, though, and drops a piece of cheese. If you have one, return it to the store.

**Important!** Surrendering a piece of cheese **replaces** the action shown on the space unless you land on a mouse hole.

**3. Move Max the cat:**

If Max moves onto a space where there is already a mouse, place Max on top of the mouse so that it disappears. As long as he remains on top of the mouse, it is trapped – unless it is in the safe mouse hole. In that case, place Max beside the mouse.

If it is this mouse's turn next, it can't play its turn. However, as soon as another player rolls one, two, or three paws, the cat will move the corresponding number of spaces and the mouse will be free again. If there is more than one mouse on the space, decide **which mouse** should be trapped under the cat.

**4. End your turn:**

Play now passes to the left.

**End of Game:**

.....  
The first player to collect five pieces of cheese WINS!



## Other Versions of Game Play:

---

**Play variation for older mice:** Play as described in the basic variation. The players decide on the order of play: Do they wish to move the mouse first and then the cat, or the cat first and then the mouse?

**Play variation for younger mice:** Put both dice aside – you won't need them for this play variation. Each player chooses a playing piece and places it in one of the spots on top of the cheese. Max the cat starts on any ladder space. Play in a clockwise direction. The youngest player starts.

Begin your turn by dropping your mouse through the hole on top of the cheese onto a playing space.

**If your mouse** lands:

- on a space with a piece of cheese, take one piece of cheese from the store.
- on a space with two pieces of cheese, take two pieces of cheese from the store.
- on the mouse hole, do not take any cheese. But you're safe from the cat.
- on a space where the cat is already sitting, return one piece of cheese if you have one to the store.

**Now move Max the cat** one space in a clockwise direction. If Max comes across one or more mice, each of those mice immediately drops a piece of cheese in fright. The cheese goes back into the store.

Play until all of the cheese has been distributed. The mouse with the most pieces of cheese **WINS!** There can be multiple winners.

**Warning.** Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

© 2003/2021



# cat & Mouse

**Die rasante Käse-Jagd  
für 2-4 Spieler\* ab 4 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. 24 558 1

Lizenz: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Design: Nina Schmider, KniffDesign (Spielanleitung)

Illustration: Markus Erdt | Foto: Becker Studios

Redaktion: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



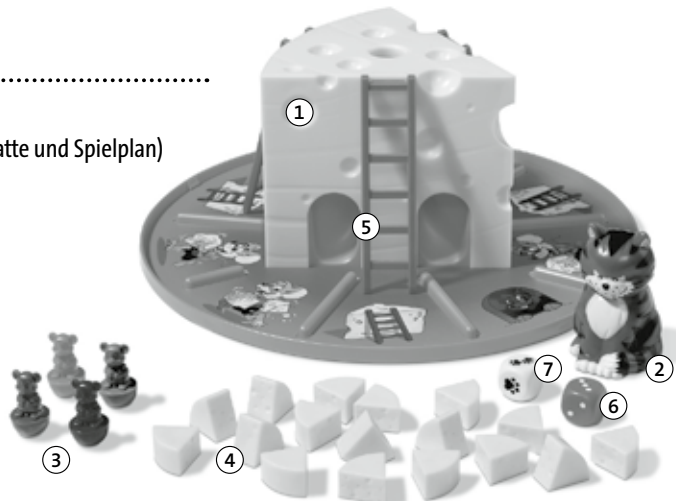
*Was für ein Fest für die vier frechen Mäuse! Fröhlich tummeln sie sich auf dem riesigen Stück Käse und lassen es sich so richtig schmecken. Sie klettern die Leiter hinauf und rutschen durch die Löcher wieder herunter. Wo landet welche Maus und wer schnappt sich bei diesem Wettlauf wie viele Käse-Ecken?*

*Doch Vorsicht, Kater Max schleicht um die Ecken herum. Wer nicht aufpasst und sich erschrecken lässt, ist seine Käse-Beute schnell wieder los. Und manchmal ist Max sogar so dreist, eine Maus festzuhalten, bis er von einem ihrer Mäuse-Freunde weggelockt wird.*

*Welche Maus ist besonders flink und gewinnt diese fröhliche Käse-Jagd?*

## Inhalt

- ① 1 Spielgerät  
(Käse mit Grundplatte und Spielplan)
- ② 1 Kater Max
- ③ 4 Mäuse
- ④ 17 Käse-Ecken
- ⑤ 3 Leitern
- ⑥ 1 Augen-Würfel
- ⑦ 1 Pfoten-Würfel



\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Spielvorbereitung

---

- Stellt das Spielgerät in die Tischmitte.
- Steckt die Leitern in die Öffnungen oben am Käse, sodass sie einrasten.
- Den Kater stellt ihr auf ein beliebiges der drei Leiter-Felder auf dem Spielplan.
- Legt die Käse-Ecken und die beiden Würfel bereit.
- **Im Spiel zu viert** entscheidet sich jeder Spieler für eine Maus, mit der er spielen will, und stellt diese in eine der vier Vertiefungen oben am Käse. **Im Spiel zu zweit oder dritt** legt ihr zwei Mäuse, bzw. eine Maus zurück in die Schachtel.



## Ziel des Spiels

---

Mit seiner Maus der Erste zu sein, der fünf Käse-Ecken sammelt.

Bevor die Käse-Jagd beginnt, lasst ihr nun eure Mäuse nacheinander durch das Loch oben auf dem Käse fallen. Das Feld, auf dem eure Maus landet, ist ihr Startfeld. Es wird noch kein Käse gesammelt.

## Und los geht's

---

Gespielt und gezogen wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

### Würfeln:

Bist du am Zug, würfelst du gleichzeitig mit dem Augen- und dem Pfoten-Würfel. Der **Augen-Würfel** bestimmt die Laufstrecke deiner Maus, der **Pfoten-Würfel** die des Katers.

### Ziehen:

Zuerst ziehst du deine Maus gemäß der Augenzahl und führst **sofort** eine der auf der nächsten Seite beschriebenen Aktionen aus. **Danach** wird Kater Max entsprechend der Anzahl an Pfoten gezogen. Zeigt der Würfel eine leere Seite, bleibt Max einfach stehen.



## Aktion ausführen:

### 1. Deine Maus zieht auf eines der folgenden Aktionsfelder:



#### **Maus mit einer Käse-Ecke:**

Nimm eine Käse-Ecke aus dem Vorrat.



#### **Maus mit zwei Käse-Ecken:**

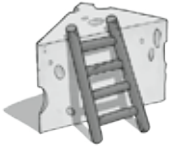
Nimm zwei Käse-Ecken aus dem Vorrat.



#### **Mauseloch:**

Glück gehabt.  
Triffst deine Maus hier auf den Kater, ist sie vor ihm sicher.  
Du musst weder eine Käse-

Ecke abgeben noch kann deine Maus blockiert werden, wie in den beiden Beispielen unten beschrieben.



#### **Leiter-Feld:**

Klettere mit deiner Maus über die Leiter hinauf auf den Käse. Lasse deine Maus jetzt durch das Käse-

Loch nach unten rutschen und führe dann sofort die Aktion desjenigen Feldes aus, auf dem deine Maus landet.

### Deine Maus zieht oder rutscht auf ein Feld, auf dem Kater Max bereits sitzt:

Zum Glück hat Max deine Maus noch nicht entdeckt. Trotzdem erschreckt sie sich so sehr, dass sie eine Käse-Ecke fallen lässt. Lege diese zurück in den Vorrat, sofern du eine hast. **Wichtig!** Das Abgeben der Käse-Ecke **ersetzt** die Aktion des darunterliegenden Feldes. Ausnahme: das sichere Mauseloch.

### 2. Kater Max zieht auf ein Feld, auf dem bereits eine Maus sitzt:

Du stellst Max so über die Maus, dass sie im Kater verschwindet. Aber keine Sorge, die Maus wird nicht gefressen. Max will nur spielen und deine Maus ein klein wenig ärgern. Solange der Kater über der Maus sitzt, ist diese blockiert. Ausnahme: das sichere Mauseloch. Hier stellst du Max neben der Maus ab. Sollte sie als nächste am Zug sein, kann sie diesen nicht ausführen und setzt aus. Sobald aber ein anderer Spieler eine, zwei oder drei Pfoten würfelt, zieht der Kater um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter und die Maus ist wieder frei. Sollten auf dem Feld zwei oder sogar drei Mäuse sitzen, entscheidest du dich für **eine** Maus, über die du den Kater stellst.

### Zug beenden:

Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe.

## Ende des Spiels

---

Wer als Erster fünf Käse-Ecken gesammelt hat, gewinnt.





## Für ältere Kinder:

---

Gespielt wird wie in der Grundvariante beschrieben. Die Kinder entscheiden lediglich, in welcher Reihenfolge sie ziehen wollen: zuerst die Maus und dann den Kater oder lieber zuerst den Kater und dann die Maus?

## Spielvariante für jüngere Mäuse (ab ca. 3 Jahren):

---

Legt beide Würfel zur Seite. Sie werden für diese Spielvariante nicht gebraucht. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie in eine der Vertiefungen oben auf dem Käse. Max startet auf einem beliebigen Leiter-Feld. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

### Los geht's:

Du startest deinen Zug, indem du deine Maus durch das Loch oben auf dem Käse hinunter auf das Spielfeld rutschen lässt.

### Deine Maus landet ...

- auf einem Feld mit einer Käse-Ecke: Nimm dir eine Käse-Ecke aus dem Vorrat.
- auf einem Feld mit zwei Käse-Ecken: Nimm dir zwei Käse-Ecken aus dem Vorrat.
- auf dem Mausloch: Leider gehst du leer aus. Dafür bist du hier sicher vor dem Kater.
- auf einem Feld, auf dem der Kater bereits sitzt: Gib eine Käse-Ecke in den Vorrat ab, sofern du schon eine hast.

### Jetzt ziehst du den Kater

im Uhrzeigersinn um **ein** Feld weiter. Trifft Max dabei auf eine (oder auch mehrere) der Mäuse, lässt die betroffene Maus sofort vor Schreck eine Käse-Ecke fallen. Der Käse kommt zurück in den Vorrat. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Ende des Spiels:

Gespielt wird, bis der gesamte Käsevorrat verteilt ist.

Die Maus mit den meisten Käse-Ecken gewinnt.

Es kann auch mehrere Gewinner geben.

**Achtung.** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

© 2003/2021





# cat & Mouse

Una vertiginosa caza del queso  
para 2-4 jugadores\* a partir de 4 años

Juego Ravensburger® n.º 24 558 1

Licencia: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Diseño: Nina Schmider, KniffDesign (instrucciones)

Ilustraciones: Markus Erdt | Fotos: Becker Studios

Redacción: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



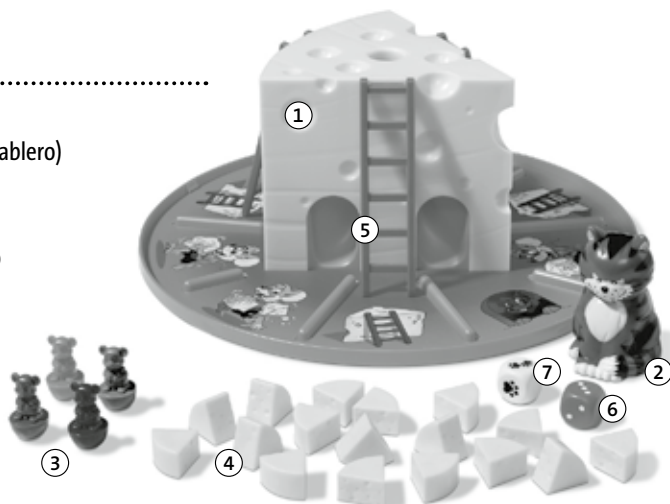
*¡Qué gran festín! Cuatro audaces ratones juegan en una gran cuña de queso y se la comen con gran apetito. ¡Qué divertido es subir por las escaleras hasta lo más alto del queso y luego saltar por uno de los agujeros y deslizarse hasta abajo! ¿Dónde aterrizará cada ratón? ¿Y cuántas porciones de queso conseguirá recoger cada uno?*

*¡Pero cuidado! El gato Max está al acecho. Solo un momento de descuido y el ratón puede perder su botín de queso del susto. Algunas veces, el gato será muy impertinente y se entretendrá encerrando al ratón, que no podrá moverse hasta que a Max le llame la atención otro ratón.*

*¿Quién ganará esta divertida caza del queso?*

## Contenido

- ① 1 elemento de juego  
(queso con base y tablero)
- ② 1 gato Max
- ③ 4 ratones
- ④ 17 porciones de queso
- ⑤ 3 escaleras
- ⑥ 1 dado de puntos
- ⑦ 1 dado de huellas



\*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

## Preparación del juego

---

- Poned el elemento de juego en el centro de la mesa.
- Encajad (se debe oír un clic) las escaleras en las ranuras de la parte superior del queso.
- Colocad el gato sobre una casilla cualquiera de las tres casillas-escalera del tablero.
- Dejad preparados los dos dados y las porciones de queso.
- **Si sois cuatro jugadores**, cada uno escoge el ratoncito con el que quiere jugar y lo coloca en una de las cuatro cavidades de la parte superior del queso. **Si sois dos o tres jugadores**, guardad dos ratoncitos o un ratoncito en la caja.



## Objetivo del juego

---

Gana el primer ratón que consiga acumular cinco porciones de queso.

Antes de empezar la caza del queso, deslizard los ratones, uno tras otro, por el agujero de la parte superior del queso. La casilla en la que aterrice cada ratón será su casilla de salida. Durante esta fase inicial, no se recogen porciones de queso.

## ¡A jugar!

---

Se juega por turnos en sentido horario. Empieza el jugador más joven.

### El lanzamiento de los dados:

En tu turno, lanza a la vez el dado de puntos y el de huellas. El **dado de puntos** te indica el recorrido que debe completar tu ratón, mientras que el **dado de huellas** indica el recorrido del gato.



### El movimiento de las figuritas:

En tu turno, mueve primero tu ratón y después realiza **inmediatamente** una de las acciones descritas en la siguiente página.

**Luego** mueve la figurita del gato Max según el número de huellas que indique el dado. Si el dado muestra la cara en blanco, Max se queda en la casilla en la que estaba.

## Las acciones:

### 1. Tu ratón ha caído en una de las siguientes casillas-acción:



#### **Ratón con una porción de queso:**

Coge una porción de queso de la reserva.



#### **Ratón con dos porciones de queso:**

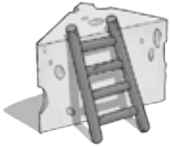
Coge dos porciones de queso de la reserva.



#### **Madriguera del ratón:**

¡Qué suerte! Aquí tu ratón está a salvo incluso aunque se tope con el gato. Así que ni debe devolver ninguna porción

de queso ni puede ser encerrado (como ocurre en los dos ejemplos que se describen más abajo).



#### **Casilla-escalera:**

Sube a tu ratón por la escalera. Cuando llegue a la parte superior del queso, deslízalo a través del agujero y realiza inmediatamente después la acción

indicada en la casilla en la que haya aterrizado.

### Tu ratón cae o aterriza en una casilla en la que ya está el gato Max:

Por suerte, Max aún no se ha percatado de él, pero del susto tu ratón pierde una porción de queso. Si ya tienes alguna porción de queso, devuelve una a la reserva.

**¡Importante!** La devolución de la porción de queso **sustituye** la acción indicada en la casilla en la que ha caído el ratón. Excepción: la madriguera del ratón.

### 2. El gato Max cae en una casilla en la que ya hay un ratón:

Pon a Max encima del ratón: ahora ya no se verá el ratón. No os preocupéis: Max no tiene la intención de comérselo, solo quiere jugar con él y hacerle enfadar un poco. Mientras el gato está sentado encima de él, el ratón está encerrado y, por tanto, debe pasar turno cuando le toque jugar a él. Excepción: si el ratón está en la madriguera, el gato se pone al lado del ratón, no encima, así que no lo bloquea. El ratón volverá a estar libre únicamente cuando otro jugador lance el dado de huellas y este muestre el lado con una, dos o tres huellas. En ese caso, el gato tendrá que moverse de allí y avanzar el número correspondiente de casillas. Si el gato llega a una casilla ocupada por dos o incluso tres ratones, el jugador de turno debe escoger **uno** de ellos y poner encima de él el gato.

### Fin del turno:

Ahora el turno pasa al jugador a tu izquierda.

## Fin de la partida

.....

Gana el primero que consiga acumular cinco porciones de queso.



## Para niños mayores:

---

Se juega como se indica en el juego base. Los niños escogen solamente en qué orden quieren mover las figuritas: ¿antes el ratón y después el gato, o primero el gato y después el ratón?

## Variante de juego para ratoncitos (a partir de 3 años):

---

Guardad los dos dados: no se necesitan en esta variante. Cada jugador escoge una figurita y la pone en una de las cavidades de la parte superior del queso. Max sale de una casilla-escalera cualquiera. Se juega por turnos en sentido horario. Empieza el jugador más joven.

### ¡A jugar!

Empieza el jugador de turno deslizando su propio ratón por el agujero de la parte superior del queso.

### Si el ratón aterriza ...

- en una casilla con una porción de queso: coge una porción de queso de la reserva.
- en una casilla con dos porciones de queso: coge dos porciones de queso de la reserva.
- en la madriguera del ratón: por desgracia, no coge queso, pero aquí estará a salvo del gato.
- en una casilla en la que ya está el gato: si tiene ya alguna porción de queso, debe devolver una a la reserva.

**Después se mueve el gato** avanzándolo una casilla (en sentido horario). Si Max se topa con uno o varios ratones, estos pierden inmediatamente una porción de queso del susto. Las porciones de queso se devuelven a la reserva.

Luego el turno pasa al siguiente jugador.

### Fin de la partida:

Se sigue jugando hasta que la reserva de queso se agote.

Gana el ratón que haya acumulado más porciones.

Puede haber más de un ganador.

**Advertencia.** No conviene para niños menores de 36 meses.  
Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.

© 2003/2021



# cat & Mouse

**Une chasse au fromage haletante  
pour 2 à 4 joueurs\* à partir de 4 ans**

Jeux Ravensburger® n° 24 558 1

Licence : © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Design : Nina Schmider, KniffDesign (notice)

Illustrations : Markus Erdt | Photo : Becker Studios

Rédaction : Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



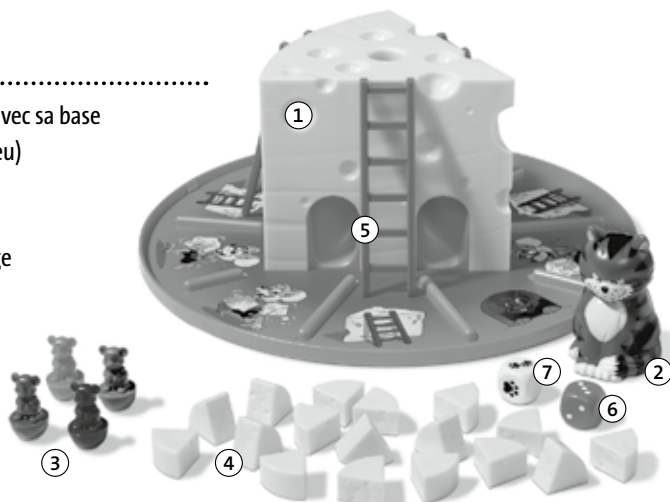
*Quel festin pour nos quatre petites souris ! Elles se promènent tranquillement sur l'énorme morceau de fromage et se régalent comme des folles. Elles montent à l'échelle et redescendent en glissant à travers les trous. Où atterrira chaque souris et combien de portions récupérera chacune d'elles dans cette course au fromage ?*

*Mais attention ! Max le chat rôde... La souris qui ne sera pas attentive risque d'être effrayée et de perdre rapidement son trésor. Il arrive même parfois que Max, par son audace, réussisse à bloquer une souris jusqu'à ce que l'une de ses amies viennent la délivrer.*

*Quelle souris sera la plus agile et remportera cette joyeuse chasse au fromage ?*

## Contenu

- ① 1 décor (le fromage avec sa base et son plateau de jeu)
- ② 1 Max le chat
- ③ 4 souris
- ④ 17 portions de fromage
- ⑤ 3 échelles
- ⑥ 1 dé à points
- ⑦ 1 dé Pattes



\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Mise en place

---

- Installez le décor au milieu de la table.
- Coincez les échelles dans les fentes en haut du fromage.
- Placez le chat sur une des trois cases Échelle du plateau.
- Gardez les portions de fromage et les deux dés à portée de main.
- **À 4 joueurs**, chaque joueur choisit sa souris et la place dans l'un des quatre creux au sommet du fromage.
- **À 2 ou 3 joueurs**, remettez respectivement deux ou une des souris dans la boîte.



## But du jeu

---

Il s'agit d'être la première souris à récupérer 5 portions de fromage.

Avant le début de la chasse au fromage, faites glisser chacun votre tour votre souris à travers le trou au sommet du fromage. La case sur laquelle atterrit chacune d'elles est sa case de départ. Pour l'instant, personne ne récupère de fromage.

## Et c'est parti !

---

La partie et les déplacements se déroulent dans le sens horaire en commençant par le plus jeune joueur.

### Lancement du dé :

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés en même temps.

Le **dé à points** indique de combien de cases se déplace la souris ; le **dé Pattes**, de combien de cases se déplace le chat.

### Déplacement :

Le joueur déplace **d'abord** sa souris puis effectue **immédiatement** une des actions décrites page suivante. **Puis** il déplace Max le chat du nombre de pattes indiqué sur le dé. Si la face est blanche, Max ne se déplace pas.



## Description des actions :

### 1. Quand sa souris atterrit sur l'une des cases Action suivantes, ...



**Souris avec 1 portion de fromage :**

le joueur prend 1 portion de fromage de la réserve.



**Souris avec 2 portions de fromage :**

le joueur prend 2 portions de fromage de la réserve.

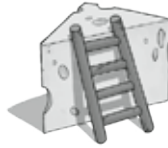


**Trou de souris :**

le joueur a de la chance. Si sa souris rencontre le chat sur cette case, elle est en sécurité.

Le joueur ne perd aucune

portion de fromage et n'est pas non plus bloqué, contrairement aux exemples ci-dessous.



**Case Échelle :**

le joueur grimpe tout en haut de l'échelle, sur le fromage. Il fait ensuite glisser sa souris à travers

le trou et effectue immédiatement l'action de la case sur laquelle elle atterrit.

### Si la souris se déplace ou atterrit sur une case occupée par Max le chat :

Heureusement, Max n'a pas encore aperçu la souris. Mais elle a tellement peur qu'elle en perd une portion de fromage (si elle en a une) qui est remise dans la réserve.

**Important !** La perte de la portion de fromage **remplace** l'action de la case sur laquelle a atterri la souris.

Exception : le **Trou de souris** permet d'ignorer Max.

### 2. Quand Max le chat se déplace sur une case occupée par une souris, ...

Il recouvre la souris qui disparaît sous lui. Mais n'ayez pas peur, il ne la mange pas ! Max veut seulement jouer et énerver un peu les souris. Tant qu'il la recouvre, elle est bloquée.

Exception : Si la souris est sur le **Trou de souris**, elle est protégée et **Max** est simplement placé à côté d'elle.

Si c'est à elle de jouer, son tour est sauté. Mais dès qu'un autre joueur obtient 1, 2 ou 3 pattes au dé, le chat avance du nombre correspondant de cases et libère ainsi la souris. Si une case est occupée par plusieurs souris, le joueur qui a déplacé le chat décide **laquelle** se retrouve coincée en dessous.

### Fin du tour :

C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

## Fin de la partie

---

Le premier à récupérer 5 portions de fromage pour reconstituer une roue complète remporte la partie.





## Pour les joueurs plus âgés :

---

Les règles restent identiques à la version de base. Les joueurs décident seulement dans quel ordre effectuer les déplacements : d'abord sa souris, puis le chat ou inversement.

## Variante pour souriceaux à partir de 3 ans environ :

---

Remettez les deux dés dans la boîte ; ils ne seront pas utilisés dans cette variante. Chaque joueur choisit une souris et la place dans l'un des creux au sommet du fromage. Max débute sur une des cases Échelle. La partie se déroule dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence.

### Déroulement de la partie :

Le joueur commence par faire glisser sa souris dans le trou en haut du fromage.

### Si sa souris atterrit ...

- ... sur une case montrant 1 portion de fromage, il gagne 1 portion de la réserve ;
- ... sur une case montrant 2 portions de fromage, il gagne 2 portions de la réserve ;
- ... sur un trou de souris, il repart malheureusement sans rien, mais il est à l'abri du chat ;
- ... sur une case déjà occupée par le chat, il remet 1 de ses portions de fromage dans la réserve (s'il en a déjà une).

### Puis il déplace le chat ...

... d'une case, dans le sens horaire. Si Max tombe sur une (ou plusieurs) souris, cette dernière a peur et laisse tomber une portion de fromage, qui est remise dans la réserve. Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

### Fin de la partie :

La partie continue jusqu'à ce que toutes les portions de fromage aient été récupérées.

La souris qui a le plus portions de fromage remporte la partie. En cas d'égalité, il a plusieurs vainqueurs.

**Attention.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Petits éléments. Danger d'étouffement.

© 2003/2021



# cat & Mouse

I

**Veloce caccia al formaggio  
per 2/4 giocatori\* dai 4 anni in su**

Gioco Ravensburger® n° 24 558 1

Licenza: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Design: Nina Schmider, KniffDesign (istruzioni)

Illustrazioni: Markus Erdt | Foto: Becker Studios

Redazione: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



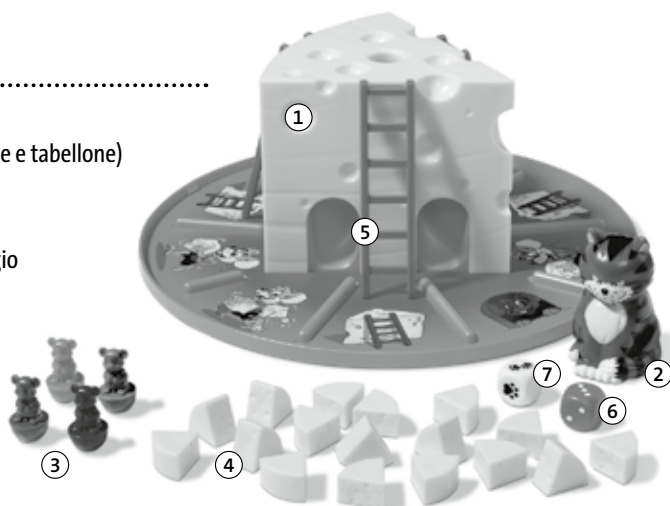
*Che gran bella festa per i quattro audaci topini: giocano su un enorme pezzo di formaggio e lo mangiano con gusto! Com'è divertente salire fino in cima lungo la scala, poi lanciarsi dentro ai buchi e scivolare giù. In che punto atterrerà ogni topino? E quanti pezzetti di formaggio riuscirà a prendere?*

*Ma... attenzione: il gatto Max è in agguato. Basta un attimo di distrazione e il topino può perdere il bottino di formaggio dallo spavento. A volte poi il gatto è proprio dispettoso: si diverte a imprigionare il topino che non può più muoversi fino a quando Max non verrà attirato da un altro topino.*

*Chi vincerà questa divertente caccia al formaggio?*

## Contenuto

- ① 1 strumento di gioco  
(formaggio con base e tabellone)
- ② 1 gatto Max
- ③ 4 topini
- ④ 17 pezzetti di formaggio
- ⑤ 3 scale
- ⑥ 1 dado a punti
- ⑦ 1 dado con impronte di zampe



\*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## Preparazione del gioco

---

- Appoggiate lo strumento di gioco al centro del tavolo.
- Agganciate (si deve sentire lo scatto) le scale nelle fessure in cima al formaggio.
- Mettete il gatto su una qualsiasi delle tre caselle-scala del tabellone.
- Tenete pronti i pezzetti di formaggio e i due dadi.
- **Se giocate in quattro**, ogni giocatore sceglie il topino con il quale vuole giocare e lo appoggia in una delle quattro cavità in cima al formaggio. **Se giocate in due o in tre**, riponete due topini o un topino nella scatola.



## Scopo del gioco

---

Conquistare per primo cinque pezzetti di formaggio con il proprio topino.

Prima di iniziare la caccia al formaggio, lasciate scivolare i topini, uno dopo l'altro, attraverso il foro in cima al formaggio. La casella sulla quale ogni topino atterra è la vostra casella di partenza. Durante questa fase iniziale, non si raccolgono pezzetti di formaggio.

## Si comincia!

---

Si gioca a turno, in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

### Il lancio dei dadi:

Al proprio turno, si lancia contemporaneamente il dado a punti e quello con le impronte delle zampe. Il **dado a punti** indica il percorso che deve compiere il proprio topino, il **dado con le impronte delle zampe** indica il percorso del gatto.



### Lo spostamento delle pedine:

Il giocatore di turno prima sposta il suo topino poi esegue **immediatamente** una delle azioni descritte nella pagina seguente. **Dopodiché** sposta la pedina del gatto Max per il numero di caselle corrispondente al numero delle impronte indicate sul dado. Se sul dado si vede il lato vuoto, Max resta fermo.

## Le azioni:

### 1. Il proprio topino è arrivato su una delle seguenti caselle-azione:



#### **Topino con un pezzetto di formaggio:**

prendere un pezzetto di formaggio dalla scorta.



#### **Topino con due pezzetti di formaggio:**

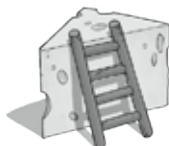
prendere due pezzetti di formaggio dalla scorta.



#### **Tana del topino:**

che fortuna! Qui il tuo topino è al sicuro anche se incontra il gatto. Quindi non deve consegnare nessun pezzetto

di formaggio e non viene imprigionato (come succede nei due esempi descritti qui di seguito).



#### **Casella-scala:**

Fare salire il topino sulla scala. Quando arriva in cima al formaggio, lasciarlo scivolare attraverso il

buco e poi eseguire subito l'azione indicata nella casella sulla quale è atterrato.

### Il topino arriva o atterra su una casella sulla quale si trova già il gatto Max:

Per fortuna Max non si è ancora accorto di lui, ma il topino perde un pezzetto di formaggio dallo spavento. Se si ha già un pezzetto di formaggio, rimetterlo nella scorta.

**Importante!** La consegna del pezzetto di formaggio **sostituisce** l'azione descritta nella casella sulla quale il topino è arrivato. Eccezione: la tana del topino.

### 2. Il gatto Max arriva su una casella sulla quale si trova già un topino:

Metti Max sopra al topino; adesso il topino non si vede più. Non preoccupatevi: Max non ha intenzione di mangiarlo, vuole solo giocare e farlo arrabbiare un pò. Finché il gatto resta seduto in quel punto, il topino è imprigionato (eccezione: la tana del topino. In questo caso, metti Max accanto al topino) e quindi può anche succedere che debba saltare un turno se tocca a lui giocare. Il topino tornerà libero solo quando sul dado con le impronte lanciato da un altro giocatore appariranno una, due o tre zampe: allora il gatto dovrà spostarsi da quel punto e avanzare del numero corrispondente di caselle. Se arriva su una casella occupata da due o addirittura tre topini, il giocatore di turno deve sceglierne **uno** e metterci sopra il gatto.

#### **Fine del turno:**

Ora il turno passa al giocatore che si trova a sinistra di chi ha appena giocato.

## Fine della partita

---

Vince chi conquista per primo cinque pezzetti di formaggio.



## Per bambini più grandi:

---

Si gioca come descritto nel gioco base. I bambini scelgono solamente in che ordine muovere le pedine: prima il topino e poi il gatto, oppure prima il gatto e poi il topino?

## Variante di gioco per topini cuccioli dai 3 anni in su:

---

Mettete da parte i due dadi; non sono necessari per questa variante. Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette in una delle cavità in cima al formaggio. Max parte da una qualsiasi casella-scala. Si gioca a turno, in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

### Si comincia!

Inizia il giocatore di turno facendo scivolare il proprio topino attraverso il buco in cima al formaggio.

### Se il topino atterra ...

- su una casella con un pezzetto di formaggio: prende un pezzetto di formaggio dalla scorta.
- su una casella con due pezzetti di formaggio: prende due pezzetti di formaggio dalla scorta.
- sulla tana del topino: purtroppo si resta a mani vuote. Però qui si è al sicuro dal gatto.
- su una casella sulla quale si trova già il gatto: se si ha già un pezzetto di formaggio, va rimesso nella scorta.

**Ora si muove il gatto** facendolo avanzare (in senso orario) di **una** casella. Se Max incontra uno o più topini, questi perdono subito un pezzetto di formaggio dallo spavento. I pezzetti di formaggio vanno rimessi nella scorta.

A questo punto il turno passa al giocatore successivo.

**Fine della partita:** si continua a giocare finché la scorta di formaggio non si esaurisce. Vince il topino che ha conquistato più pezzetti. I vincitori possono essere anche più di uno.

**Avvertenza.** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.  
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

© 2003/2021



# cat & Mouse

**De supersnelle kaas-jacht  
voor 2 tot 4 spelers\* vanaf 4 jaar**

Ravensburger® spel nr. 24 558 1

Licentie: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Design: Nina Schmider, KniffDesign (spelregels)

Illustratie: Markus Erdt | Foto: Becker Studios

Redactie: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



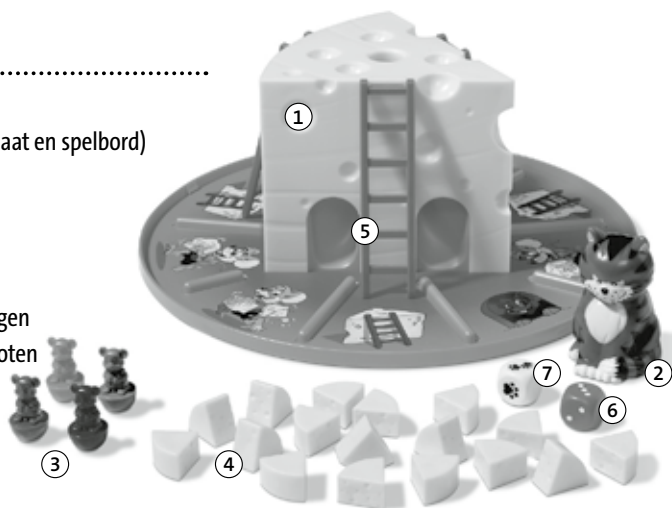
*Wat een feest voor de vier brutale muizen! Vrolijk storten ze zich op het enorme stuk kaas en eten er lekker van. Ze klimmen op de ladder en glijden door de gaten weer naar beneden. Welke muis belandt waar en hoeveel stukken kaas krijgt ieder bij deze wedstrijd te pakken?*

*Maar pas op, kater Max sluipt rond. Wie niet oppast en schrikt, is zijn kaas-buit snel weer kwijt. En soms is Max zo brutaal om een muis vast te houden tot hij door één van de muizenvrienden wordt weggelekt.*

*Welke muis is heel erg snel en wint deze vrolijke kaas-jacht?*

## Inhoud

- ① 1 spel  
(kaas met bodemplaat en spelbord)
- ② 1 kater Max
- ③ 4 muizen
- ④ 17 stukken kaas
- ⑤ 3 ladders
- ⑥ 1 dobbelsteen met ogen
- ⑦ 1 dobbelsteen met poten



\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## Spelvoorbereiding

---

- Zet het spel in het midden op tafel.
- Zet de ladders in de openingen boven op de kaas, zodat ze vastklikken.
- Zet de kater op één van de drie ladder-velden op het spelbord.
- Leg de stukken kaas en de beide dobbelstenen klaar.
- **Bij een spel met vier spelers** kiest iedere speler een muis waarmee hij wil spelen en zet die in één van de vier verdiepingen boven op de kaas. **Bij een spel met twee of drie spelers** leg je twee muizen resp. een muis terug in de doos.



## Doel van het spel

---

is, met je muis als eerste vijf stukken kaas te verzamelen.

Voordat de jacht op de kaas begint, laten jullie de muizen achter elkaar door het gat bovenop de kaas vallen. Het veld waar jullie muis op komt, is je startveld. Er wordt nog geen kaas verzameld.

## Het gaat beginnen!

---

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler mag beginnen.

### Gooien:

Ben je aan de beurt, dan gooi je tegelijkertijd met de beide dobbelstenen.

De **dobbelsteen met de ogen** bepaalt het zetten van de muizen, de **dobbelsteen met de poten** het zetten van de kater.

### Zetten:

Eerst zet je je muis en voert direct één van de op de volgende pagina beschreven acties uit. **Daarna** wordt kater Max het overeenkomstige aantal poten gezet dat is gegooid. Als er blanco is gegooid, blijft Max gewoon staan.





## Actie uitvoeren:

### 1. Je muis komt op één van de volgende actievelen:



#### **Muis met een stuk kaas:**

Pak een stuk kaas uit de voorraad.



#### **Muis met twee stukken kaas:**

Pak twee stukken kaas uit de voorraad.



#### **Muizenhol:**

Geluk gehad! Als je muis hier de kater tegenkomt, is deze veilig voor hem. Je hoeft geen stuk kaas af te geven en je

muis kan niet geblokkeerd worden, zoals in de beide voorbeelden hieronder beschreven.



#### **Ladder-veld:**

Klim met je muis over de ladder naar boven op de kaas. Laat je muis door het kaas-gat naar bene-

den glijden en voer dan meteen de actie uit van het veld waarop je beland bent.

### Je muis zet of glijdt op een veld waarop kater Max zit:

Gelukkig heeft Max je muis nog niet ontdekt. Toch schrikt deze zo erg, dat hij een stuk kaas laat vallen. Leg deze terug in de voorraad, wanneer je er al één hebt.

**Belangrijk!** Het afgeven van het stuk kaas vervangt de actie van het daaronder liggende veld.

Uitzondering: het veilige muizenhol.

### 2. Kater Max komt op een veld, waar al een muis zit:

Je zet Max zo over de muis, dat de muis in de kater verdwijnt. Maar geen zorgen, de muis wordt niet opgegeten. Max wil alleen maar spelen en je muis een beetje pesten. Zolang de kater over de muis zit, is deze geblokkeerd. Uitzondering: het veilige muizenhol. Hier zet je Max naast de muis neer. Als de muis als volgende aan de beurt is, kan ze deze beurt niet uitvoeren en slaat een beurt over. Zodra echter een andere speler één, twee of drie poten gooit, zet de kater het overeenkomstige aantal velden verder en de muis is weer vrij. Als er op het veld twee of zelfs drie muizen zitten, kies je **één** muis waar de kater overheen gezet wordt.

#### **Beurt beëindigen:**

Nu is je linker buurman aan de beurt.

## Einde van het spel

---

Wie als eerste vijf stukken kaas heeft verzameld, wint.



## Voor oudere kinderen:

---

Er wordt gespeeld zoals in de basisvariant wordt beschreven. De kinderen beslissen alleen in welke volgorde ze willen zetten: eerst de muis en dan de kater of liever eerst de kater en dan de muis?

## Spelvariant voor jongere muizen vanaf ca. 3 jaar:

---

Leg beide dobbelstenen aan de kant. Ze worden voor deze spelvariant niet gebruikt. Iedere speler kiest een speelfiguur uit en zet die in één van de verdiepingen boven op de kaas. Max begint op een willekeurig ladder-veld. Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler mag beginnen.

### Het gaat beginnen:

Je begint je beurt door je muis door het gat bovenop de kaas te laten glijden.

### Je muis komt op ...

- een veld met een stuk kaas: pak een stuk kaas uit de voorraad.
- een veld met twee stukken kaas: pak twee stukken kaas uit de voorraad.
- het muizenhol: helaas krijg je geen kaas. Maar je bent hier wel veilig voor de kater.
- een veld waarop de kater al zit: leg een stuk kaas in de voorraad, wanneer je er al één hebt.

**Nu zet je de kater** met de klok mee **één** veld verder. Komt Max daarbij één (of meerdere) muis tegen, dan laat deze muis van schrik meteen een stuk kaas vallen. De kaas gaat terug in de voorraad.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

### Einde van het spel:

Er wordt gespeeld tot de hele kaasvoorraad verdeeld is.

Er kunnen ook meerdere winnaars zijn.

**Waarschuwing.** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



# cat & Mouse

**Caça rápida ao queijo  
para 2/4 jogadores\* a partir de 4 anos**

Jogo Ravensburger® n.º 24 558 1

Licença: © 2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Design: Nina Schmider, KniffDesign (instruções)

Ilustrações: Markus Erdt | Foto: Becker Studios

Redação: Stefanie Fimpel/Jean-Baptiste Ramassamy



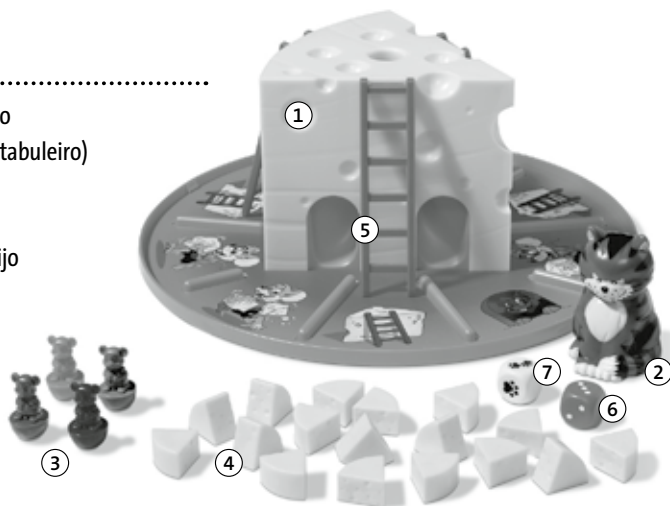
*Que festança para os quatro ratos ousados: brincam em cima de um enorme pedaço de queijo e comem-no com gosto! Como é divertido subir até o topo pela escada, depois atirar-se dentro dos buracos e escorregar abaixo. Onde irá pousar cada rato? E quantos pedaços de queijo conseguirá pegar?*

*Mas... cuidado: o gato Max está à espreita. Basta um instante de distração e o rato pode perder o saque de queijo por causa do susto. Às vezes também o gato é muito desafortunado: diverte-se em aprisionar o ratinho que não se pode mover até Max ser atraído por outro rato.*

*Quem ganhará esta caça divertida ao queijo?*

## Conteúdo

- ① 1 instrumento de jogo  
(queijo com base e tabuleiro)
- ② 1 gato Max
- ③ 4 ratinhos
- ④ 17 pedacinhos de queijo
- ⑤ 3 escadas
- ⑥ 1 dado de pontos
- ⑦ 1 dado com marcas de patas



\*A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

## Preparação do jogo

---

- Apoia o instrumento de jogo no centro da mesa.
- Engancha (deve ouvir o clique) as escadas nas ranhuras no topo do queijo.
- Coloca o gato sobre qualquer uma das três casas-escada do tabuleiro.
- Deixa prontos os pedaços de queijo e os dois dados.
- **Se jogar em quatro**, cada jogador escolhe o rato com o qual quer jogar e coloca-o numa das quatro cavidades em cima do queijo.
- **Se jogar em dois ou três**, guarda dois ratos ou um rato na caixa.



## Objetivo do jogo

---

Conseguir primeiro cinco pedaços de queijo com o teu rato.

Antes de começar a caça ao queijo, deixa os ratos escorregarem, um após o outro, através do furo em cima do queijo. A casa onde cada rato pousa é a tua casa de partida. Durante esta fase inicial, não se apanha pedaços de queijo.

## Pode começar!

---

Joga-se em rodada, no sentido horário. Começa o jogador mais jovem.

### O lance dos dados:

Na própria vez, lança-se simultaneamente o dado de pontos e aquele com as pegadas das patas. O **dado de pontos** indica o caminho que o rato deve fazer, o **dado com as pegadas das patas** indica o caminho do gato.



### O deslocamento dos peões:

O jogador que está a jogar primeiro move o seu rato e depois efetua **imediatamente** uma das ações descritas na página a seguir. Depois disso move o peão do gato Max pelo número de casas correspondente ao número de pegadas indicadas no dado. Se o dado mostrar um lado vazio, Max fica parado.

## As ações:

### 1. O próprio rato chegou numa das seguintes casas-ação:



**Rato com um pedaço de queijo:**  
pegar um pedaço de queijo da reserva.

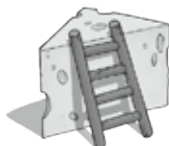


**Rato com dois pedaços de queijo:**  
pegar dois pedaços de queijo da reserva.



**Toca do rato:**  
que sorte! Aqui o teu rato está seguro também se encontrar o gato. Portanto, não deve entregar nenhum pedaço de

queijo e não é aprisionado (como acontece nos dois exemplos descritos a seguir).



**Casa-escada:**  
Fazer o rato subir na escada. Quando chegar no topo do queijo, deixa-o escorregar através do

buraco e depois efetuar logo a ação indicada na casa onde pousou.

### O rato chega ou pousa sobre uma casa onde já está o gato Max:

Por sorte Max ainda não percebeu que ele está ali, mas o rato perde um pedaço de queijo por causa do susto. Se já tem um pedaço de queijo, coloca-o de novo na reserva.

**Importante!** A entrega do pedaço de queijo substitui a ação descrita na casa onde o rato chegou.

Exceção: a toca do rato.

### 2. O gato Max chega numa casa onde já está um rato:

Coloca Max em cima do rato; agora não dá mais para ver o rato. Não te preocupes: Max não tem a intenção de comê-lo, só quer brincar com ele e deixar ele um pouco furioso. Enquanto o gato fica sentado naquele ponto, o rato é aprisionado (exceção: a toca do rato. Neste caso, coloca Max ao lado do rato.) e, portanto, pode também acontecer que precisa pular uma jogada se for a tua vez de jogar. O rato ficará livre de novo apenas quando no dado com as pegadas lançado por outro jogador aparecerem uma, duas ou três patas: então o gato deverá mover-se daquele ponto e avançar o número correspondente de casas. Se chegar numa casa ocupada por dois ou até mesmo três ratos, o jogador que está a jogar deve escolher um e colocar o gato em cima.

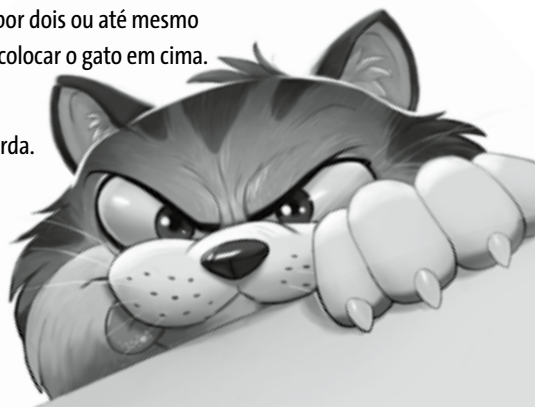
### Fim da jogada:

Agora é a vez do jogador que se encontra à própria esquerda.

### Fim da partida

.....

Ganha quem consegue pegar primeiro cinco pedaços de queijo.



## Para crianças mais velhas:

---

Joga-se como descrito no jogo base. As crianças escolhem apenas a ordem para mover os peões: antes o rato e depois o gato, ou antes o gato e depois o rato?

## Variante de jogo para ratos filhotes a partir de 3 anos:

---

Deixa de lado os dois dados; não são necessários para esta variante. Cada jogador escolhe um peão e coloca-o numa das cavidades em cima do queijo. Max sai de qualquer casa-escada. Joga-se em rodada, no sentido horário. Começa o jogador mais jovem.

### Pode começar!

Começa o jogador que está a jogar e faz escorregar o seu rato através do buraco no topo do queijo.

### Se o rato pousar ...

- numa casa com um pedaço de queijo: pegar um pedaço de queijo da reserva.
- numa casa com dois pedaços de queijo: pegar dois pedaços de queijo da reserva.
- na toca do rato: infelizmente fica-se de mãos vazias. Porém aqui se está seguro do gato.
- numa casa onde já está o gato: se já tiver um pedaço de queijo, deve ser recolocado na reserva.

**Agora move-se o gato** fazendo-o avançar (no sentido horário) de **uma** casa. Se Max encontra um ou mais ratos, estes perdem logo um pedaço de queijo por causa do susto. Os pedaços de queijo devem ser recolocados na reserva.

Nesta altura a vez passa ao jogador seguinte.

**Fim da partida:** continua-se a jogar até acabar a reserva de queijo. Ganha o rato que pegar mais pedaços. Os ganhadores podem ser mais de um.

**Atenção.** Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.

Pequenas partes. Risco de asfixia.

© 2003/2021

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Ravensburger North America, Inc. · One Puzzle Lane · Newton, NH 03858 USA  
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3–5, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB  
www.ravensburger.com

