

Was macht die Maus?

Ein Spiel zum Erklären, Raten & Sachen machen.

Für 2-5 Spieler ab 5 Jahre.

Spielmaterial

35 Aufgabenkarten, 35 Ratetafeln, 99 Spielchips (je 33x Maus, Elefant und Ente), 5 Spielsteine aus Holz, 5 Ablagetafeln, 2 runde Elefantenkarten, 1 Symbolwürfel

Spielziel

Wie hört sich Regen an? Wer stellt die schlauesten Fragen? Und was macht eigentlich der Elefant?! Wer gut erklärt, vormacht und tippt hat beste Chancen bei diesem fröhlichen Ratespiel viele Spielchips zu sammeln und das Spiel zu gewinnen!

Spielvorbereitung

Legt die Ratetafeln (pinke Rückseiten) offen in die Tischmitte. Achtet dabei darauf, dass jeder Spieler ein paar Tafeln richtig herum sehen kann. Die Aufgabenkarten (grüne Rückseiten) legt ihr als verdeckten Stapel daneben bereit.

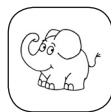
Tipp: Bei den ersten Spielrunden und Spielrunden mit jüngeren Spielern empfehlen wir, weniger Aufgabenkarten und Ratetafeln zu nehmen. Es werden dafür einige Paare aussortiert (z.B. die „Zebra“ Aufgabenkarte und die die „Zebra“ Ratetafel).

Sucht euch einen Spielstein und die dazu passende Ablagetafel aus und legt beides vor euch ab. Sortiert dann noch die 99 Spielchips nach ihrer Art (je 33 Maus-, Elefanten- und Entenchips) und legt diese, die beiden Elefantenkarten und den Würfel bereit. Schon kann es losgehen!

Spielablauf

Bist du der jüngste Spieler? Dann darfst du beginnen und als Erster würfeln.

Welches Motiv ist zu sehen?



Der Elefant?

Nimm die beiden runden Elefantenkarten, entscheide dich heimlich für eine und lege diese verdeckt vor dir ab. Die zweite Karte legst du ebenfalls verdeckt beiseite.

Nun sind deine Mitspieler gefragt: alle überlegen, ob der Elefant mit erhobenem oder gesenktem Rüssel auf der ausgewählten Elefantenkarte zu sehen ist.

Du gibst dann noch das Elefantensignal: Tröte so laut und elefantastisch wie möglich!

Deine Mitspieler bewegen nun gleichzeitig ihre Arme so, als ob es Elefantenrüssel sind:

- Nach oben, wenn sie meinen, dass der ausgewählte Elefant den Rüssel nach oben hält.
- Nach unten, wenn sie meinen, dass der ausgewählte Elefant den Rüssel unten oben hält.

Anschließend deckst du die Elefantenkarte auf.

- Du und alle, die richtig getippt haben bekommen einen Elefanten-Chip.
- Hat kein Mitspieler richtig getippt? Dann bekommst nur du einen Elefanten-Chip.



Die Maus?

Nimm die oberste Karte vom Aufgabenstapel, schau sie heimlich an und spiele das Motiv pantomimisch vor. Du darfst dabei auch Geräusche machen.

Alle Köpfe rauchen ... Der Spieler links neben dir darf als Erster seinen Spielstein auf ein beliebiges Symbol einer Ratetafel setzen, dann sind der Reihe nach die anderen dran. Auf welches der Symbole (Elefant, Maus, oder Ente) dabei gesetzt wird, ist jedem selbst überlassen. Auf jedem Symbol einer Ratekarte darf aber immer nur ein Spielstein stehen. Ausnahme: Ihr seid 5 Spieler. Dann darf der Letzte, der setzt, seinen Stein auch auf einen anderen stapeln. Wenn alle gesetzt haben, zeigst du das Motiv deiner Aufgabenkarte.

Alle Mitspieler, die ihren Spielstein auf die richtige Ratetafel gesetzt haben, bekommen den zum Symbol passenden Spielchip. Wer beispielsweise auf die Ente gesetzt hat, bekommt einen Enten-Chip.

Wenn mindestens ein Mitspieler richtig geraten hat, bekommst du einen Maus-Chip.



Die Ente?

Nimm die oberste Karte vom Aufgabenstapel, schau sie heimlich an und beschreibe das Motiv in 1 oder 2 Sätzen. Das Setzen der Spielsteine funktioniert wie bei der Maus beschrieben.

Entenregel für Rateprofis:

Deine Mitspieler stellen dir Fragen, um Hinweise zu bekommen. Die Fragen sollen ihnen helfen, das gesuchte Motiv zu erraten. Es dürfen genau **3 Fragen** gestellt werden. Deine Mitspieler einigen sich untereinander, wer eine oder auch mehrere Fragen stellen darf. Beispiele: „Welche Farbe hat es?“ „Ist es hier im Zimmer?“ „Ist es größer als du?“

Jede Frage ist erlaubt, nur dürfen die Motive nicht mit der Frage verbunden sein. Die Frage: „Ist es ein Computer?“ ist also nicht erlaubt. Wird die oder eine ähnliche Frage von den Mitspielern gestellt, antwortest du: „Falsche Frage, nächste Frage!“

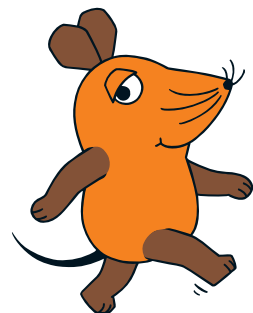
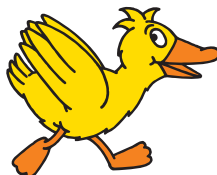
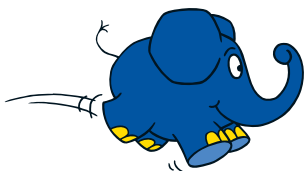
Die gespielte Aufgabenkarte wird anschließend bei Seite gelegt und jeder nimmt seinen Spielstein wieder zu sich. Die gewonnenen Spielchips legt ihr auf eure Ablagetafel.

Ist dein Zug beendet, ist der Nächste dran mit würfeln!

Spielende

Sobald einer von euch 6 Spielchips einer Art gesammelt hat, endet das Spiel.

Schaut dann, wer von welcher Chipart die meisten hat. Diese Spieler sind Maus-, Elefanten- oder Entensieger. So kann es mehrere oder auch mehrfache Gewinner geben!



Que fait la souris ?

Un jeu de devinette pour rire et s'amuser.

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 5 ans.

Matériel du jeu

35 cartes de tâches, 35 cartes devinettes, 99 jetons (33 fois la souris, 33 fois l'éléphant et 33 fois le canard), 5 pions en bois, 5 planches de pose, 2 cartes éléphant rondes, 1 dé représentant des symboles

But du jeu

Quel bruit fait la pluie ? Qui pose les questions les plus malines ? Et que fait l'éléphant ?!

Qui explique, décrit et devine bien, a toutes les chances de gagner un bon nombre de jetons et de remporter ce jeu de devinettes plein de jovialité !

Matériel du jeu

Posez les cartes de devinettes face en haut au milieu de la table. Veillez à ce que chacun des joueurs puisse voir quelques cartes dans le bon sens. Quant aux cartes de tâches, vous les posez en pile à côté, face cachée.

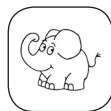
Astuce : Pour les premières parties de jeu et les parties auxquelles participent de jeunes joueurs, nous recommandons de mettre moins de cartes de tâches et de devinettes en jeu. En retirer quelques paires (par ex. la carte de tâche « zèbre » et la carte devinette « zèbre »).

Choisissez un pion et la planche correspondante et posez-les tous les deux devant vous. Triez maintenant les 99 jetons en trois tas (souris, éléphant et canard), tenez-les disponibles avec les deux cartes éléphant et le dé. La partie commence !

Déroulement du jeu

C'est toi le plus jeune ? Alors, à toi de commencer à lancer le dé.

Quel motif te montre-t-il ?



L'éléphant ?

Prends les deux cartes rondes représentant un éléphant, choisis-en une sans rien dire aux autres et pose-la face cachée devant toi. Pose la deuxième carte également face cachée de côté.

C'est maintenant au tour des autres joueurs de deviner si tu as opté en faveur de l'éléphant avec la trompe en l'air ou de celui avec la trompe en bas.

Bien entendu, tu fais pour cela l'éléphant et tu trompettes aussi élephantastiquement que possible !

Les autres joueurs se servent alors tous de leurs bras, comme s'il s'agissait d'une trompe d'éléphant :

- en les levant, s'ils pensent que tu as choisi l'éléphant avec la trompe en l'air ou
- en les baissant, s'ils sont plutôt d'avis que tu t'es décidé en faveur de celui qui a la trompe pendante.

Tu retournes alors la carte éléphant placée devant toi.

- Toi et tous ceux qui ont trouvé la bonne réponse recevez un jeton éléphant.
- Aucun n'a trouvé la bonne réponse ? Alors il n'y a que toi qui reçois un jeton éléphant.



La souris ?

Prends la carte se trouvant tout à fait en haut de la pile des cartes de tâches, regarde-la sans la montrer aux autres et mime le motif qu'elle représente. Tu as le droit de faire des onomatopées.

Toutes les cellules grises sont mobilisées ... Le joueur se trouvant immédiatement à ta gauche pose en premier son pion sur un symbole quelconque d'une planche de devinette, puis c'est au tour des autres, l'un après l'autre. À chacun d'eux de se décider sur quel symbole (éléphant, souris, canard) ils misent. Mais attention : chaque symbole d'une carte devinette ne doit comporter qu'un seul pion ! Sauf si vous êtes 5 à jouer. Dans ce cas, le dernier à poser son pion peut le placer sur un pion déjà présent. Une fois que tous ont posé leur pion, tu leur montres le motif de ta carte de tâche.

Qui a misé sur la carte devinette correcte reçois un jeton correspondant au symbole indiqué. Qui a par exemple misé sur le canard, reçoit un jeton canard.

Si au moins un des autres joueurs a trouvé la bonne réponse, tu reçois un jeton souris.



Le canard ?

Prends la carte se trouvant tout à fait en haut de la pile des cartes de tâches, regarde-la sans la montrer aux autres et décris en 1 ou 2 phrases le motif qu'elle représente. Les autres joueurs posent alors leur pion comme précédemment décrit pour la souris.

Règles canard pour les pros de la devinette :

Les autres joueurs te posent des questions, afin de recevoir des indices. Ces questions ont pour but de les aider à deviner le motif recherché. On ne doit pas te poser plus de **3 questions**. Autrement dit, les autres joueurs doivent s'entendre entre eux pour savoir qui va te poser une ou plusieurs questions. Exemples : « De quelle couleur c'est ? » « Cela ce trouve aussi dans cette pièce ? » « C'est plus grand que toi ? »

Toutes les questions sont permises tant qu'elles n'ont pas un rapport direct avec les motifs. La question : « c'est un ordinateur ? » n'est par conséquent pas autorisée. Si les joueurs te posent se genre de question ou une question analogue, tu leur réponds : « Mauvaise question. Question suivante ! »

La carte de tâche jouée est ensuite mise de côté et chacun reprend possession de son pion. Les jetons gagnés sont posés sur chacune de vos planches de pose.

Dès que tu as terminé ton tour, c'est au joueur suivant de lancer le dé !

Fin du jeu

La partie prend fin dès que l'un de vous a réussi à regrouper 6 jetons du même type.

Regardez qui a entassé le plus de jetons du même type. Il s'agit alors du gagnant souris, du gagnant éléphant ou du gagnant canard. S'il y en a plusieurs, il peut alors y avoir plusieurs gagnants !

Come fa il topo?

Un gioco per indovinare e ridere insieme.

Per 2-5 giocatori da 5 anni in su.

Materiale di gioco

35 carte di istruzione, 35 tessere indovino, 99 gettoni di gioco (33 topo, 33 elefante e 33 anatra), 5 pedine di legno, 5 tavole da gioco, 2 carte elefante tonde, 1 dado con i simboli

Scopo del gioco

Qual è il rumore della pioggia? Chi fa le domande più furbe? E come fa l'elefante?

Vincerà il giocatore più abile che riuscirà a collezionare il maggior numero di gettoni rispondendo correttamente alle divertenti domande di questo gioco.

Preparativi

Disponete le tessere indovino scoperte al centro del tavolo. Assicuratevi che ogni giocatore possa vedere bene le tessere. Accanto ad esse si dispongono le carte di istruzione disposte in un mazzo coperto.

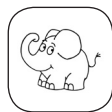
Suggerimento: Per le prime partite e se giocano i più piccini, si consiglia di giocare con poche carte di istruzione e poche tessere indovino. Si scelgono soltanto alcune coppie (ad es, la carta di istruzione „Zebra“ e la tessera indovino „Zebra“).

Scegliete una pedina e la tavola da gioco corrispondente e disponetele davanti a voi. Dividete quindi i 99 gettoni nei vari tipi (topo, elefante e anatra) e teneteli pronti insieme alle carte dell'elefante e al dado. Adesso si può partire!

Svolgimento

Sei il giocatore più giovane? Allora puoi cominciare a tirare il dado per primo.

Quale figura vedi?



L'elefante?

Prendi le due carte tonde dell'elefante, decidi in segreto quale scegliere tra le due e metti la carta che hai scelto coperta davanti a te. Metti da parte la seconda carta, anche questa coperta.

Ora il turno passa agli altri giocatori: tutti cercano di indovinare se la carta che hai scelto raffigura l'elefante con la proboscide alzata o abbassata.

Poi tocca a te dare il segnale facendo il verso dell'elefante: barrisci più forte e più elefantescamente che puoi!

In quel momento, i tuoi avversari muoveranno le braccia come fossero proboscidi di elefanti:

- verso l'alto se pensano che l'elefante da te scelto abbia la proboscide alzata
- verso il basso se pensano che l'elefante da te scelto abbia la proboscide abbassata.

Infine, scopri la carta dell'elefante.

- Tu e tutti quelli che hanno indovinato la posizione della proboscide ricevono un gettone raffigurante l'elefante.
- Non ha indovinato nessuno? Allora riceverai solo tu il gettone con l'elefante.



Il topo?

Prendi la carta di istruzione che si trova in cima al mazzo, guardala in segreto e mima la figura illustrata. Puoi imitare anche dei rumori.

Tutti i tuoi avversari si scervellano per indovinare... Il giocatore alla tua sinistra può posizionare per primo la sua pedina su un simbolo a scelta raffigurato su una tessera indovino, quindi il turno passa al giocatore successivo e così via. Ognuno decide da sé su quale simbolo posizionare la propria pedina (elefante, topo o anatra). Su ogni simbolo raffigurato su una tessera indovino può però sostare una sola pedina. Eccezione: state giocando in cinque. In questo caso, l'ultimo giocatore a piazzare la sua pedina potrà posizionarla su un'altra già esistente. Quando tutti i giocatori avranno piazzato la propria pedina, tu scoprirai la figura illustrata sulla tua carta di istruzione.

Tutti i giocatori che hanno piazzato la propria pedina sulla tessera indovino giusta, conquistano il gettone corrispondente al simbolo. Ad esempio, il giocatore che ha posizionato la sua pedina su un'anatra, conquisterà un gettone d'anatra.

Se almeno un giocatore ha indovinato la figura, tu conquisti un gettone con il topo.



L'anatra?

Prendi la carta di istruzione che si trova in cima al mazzo, guardala in segreto e descrivi la figura illustrata pronunciando una o due frasi al massimo. Il piazzamento delle pedine funziona come descritto per il topo.

Le regole dell'anatra per gli esperti indovini:

I tuoi avversari ti fanno delle domande per ottenere delle indicazioni. Le domande servono per aiutarli ad indovinare la figura. E' possibile fare solo **tre domande**. I tuoi avversari si mettono d'accordo tra loro per decidere chi farà una o anche più domande.

Esempio: „Di che colore è l'oggetto?“ „Si trova in questa stanza?“ „E' più grande di te?“

E' ammesso ogni tipo di domanda, l'unica regola è che non si può chiedere direttamente il nome dell'oggetto da indovinare. La domanda: „E' un computer?“ non è quindi valida. Se i tuoi avversari di fanno una domanda simile, tu risponderai: „Domanda sbagliata, prossima domanda!“

La carta di istruzione giocata viene infine messa da parte e ogni giocatore rioprende la propria pedina. I gettoni conquistati si sistemano sulle proprie tavole da gioco.

Al termine del giro, tocca al giocatore successivo che tira il dado

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore conquista 6 gettoni dello stesso tipo.

Poi si conta chi ha conquistato il maggior numero di gettoni dello stesso animale. Questi giocatori saranno i vincitori del topo, dell'elefante o dell'anatra. In questo modo ci saranno più vincitori o addirittura doppi e tripli vincitori!

Wat doet de muis?

Een spel om te raden, te lachen en mee te doen.

Voor 2-5 spelers vanaf 5 jaar

Spelmateriaal

35 opgavekaarten, 35 raadplaatjes, 99 speelchips (telkens 33x muis, olifant en eend), 5 speelblokjes uit hout, 5 spelborden, 2 ronde olifantkaarten, 1 dobbelsteen met symbolen

Doel van het spel

Wie klinkt regen? Wie stelt de slimste vragen? En wat doet de olifant eigenlijk?!

Wie het goed uitlegt, voordoet en goed gokt heeft het meest kans om bij dit vrolijke raadspel veel chips te verzamelen en het spel te winnen!

Vorbereiding van het spel

Leg de raadplaatjes open in het midden van de tafel. Let er daarbij op, dat elke speler een paar plaatjes rechtop kan zien. De opgavekaarten worden daar omgekeerd naast gelegd.

Tip: Bij de eerstespelronden en spelletjes met jongere spelers adviseren we minder opgavekaarten en raadplaatjes te nemen. Sorteert daartoe enkele paren uit (bijv. de 'zebra'-opgavekaart en het 'zebra'-raadplaatje).

Zoek een speelblokje en het bijhorende spelbord, en leg beide voor u. Sorteert daarna nog de 99 speelchips op soort (muis-, olifant- en eendchips) en leg deze, de beide olifantkaarten en de dobbelsteen klaar. Daar gaan we!

Spelverloop

Ben jij de jongste speler? Dan mag jij beginnen, en als eerste werpen. Welke tekening zie je?



De olifant?

Neem de beide ronde olifantkaarten, kies discreet voor één van beide en leg deze omgekeerd voor u. De tweede kaart legt u eveneens omgekeerd opzij.

Nu is het de beurt aan jouw medespelers: ze overleggen samen, welk olifant op de door jou geselecteerde kaart te zien is - die met de slurf omhoog, of die met de slurf omlaag. Daarna geef jij het olifantsignaal: maak zo luid mogelijk een olifantengeluid!

De medespelers bewegen nu tegelijk hun armen alsof het een olifant slurf is:

- omhoog, als ze denken dat de geselecteerde olifant de slurf omhoog houdt.
- omlaag, als ze denken dat de geselecteerde olifant de slurf omlaag houdt.

Aansluitend draait u de olifantenkaart om.

- Jijzelf, en iedereen die juist gokte, krijgen een olifantchip.
- Heeft geen enkele medespeler juist gegokt? Dan krijg alleen jij een olifantchip.



De muis?

Neem de bovenste kaart van de opgavenstapel, kijk er even naar, en beeld het motief uit. Je mag daarbij geluid maken.

Iedereen piekert... De speler links naast je mag als eerste zijn spelblokje op een willekeurig symbool van een raadbord leggen, daarna zijn de anderen beurtelings aan de beurt. Op welk symbool (olifant, muis of eend) daarbij gezet wordt, mag ieder zelf kiezen. Op elk symbool van een raadplaatje mag altijd maar één spelblokje staan. Uitzondering: Als je met 5 bent. Dan mag degene die als laatste aan de beurt komt zijn blokje op een ander blokje leggen. Als iedereen gezet heeft, toon jij het motief van jouw opgavekaart.

Alle spelers, die hun spelblokje op het juiste raadplaatje gezet hebben, krijgen de bij het symbool passende spelchip. Wie bijvoorbeeld op de eend inzette, krijgt een eend-chip.

Indien minstens één medespeler juist raadde, krijg jij een muis-chip.



De eend?

Neem de bovenste kaart van de opgavenstapel, kijk er even naar, en beschrijf het motief in 1 of 2 zinnen. Het plaatsen van de spelblokjes werkt net als bij de muis.

Eendregel voor gok-professionals:

Uw medespelers stellen vragen, om aan aanwijzingen te komen. De vragen moeten u helpen bij het raden van het gezochte motief. Er mogen welgeteld **3 vragen** gesteld worden. Uw medespelers spreken onderling af wie één of meer vragen mag stellen.

Voorbeelden: 'Welke kleur heeft het?' 'Is het hier in de kamer?' 'Is het groter dan jij?'

Elke vraag is toegestaan, alleen mogen de motieven niet aan de vraag gekoppeld worden. De vraag: 'Is het een computer?' is dus niet toegestaan. Als deze of een gelijkaardige vraag wordt gesteld door de andere spelers, dan zeg jij: 'Verkeerde vraag, de volgende vraag aub!'

De gespeelde opgavekaart wordt vervolgens opzij gelegd, en iedereen neemt zijn spelblokje terug. De gewonnen spelchips legt je op je spelbord.

Als jouw beurt klaar is, is de volgende aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien!

Speleinde

Van zodra iemand 6 spelchips van eenzelfde soort verzamelde, is het spel afgelopen.

Kijk dan wie er van welke chipsoort het meest heeft. Deze spelers zijn muis-, olifant- of eendwinnaar. Er kunnen dus meerdere of ook meervoudige winnaars zijn!



40481

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

© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Streich
WDR mediagroup licensing GmbH
Die Sendung mit der Maus® WDR

