

La Course aux Fromages

FR

Jeux Ravensburger® N° 24 959 6

La folle course aux fromages
pour 2 à 4 joueurs* à partir de 4 ans.



Contenu :

- 1 plateau à assembler avec une flèche en forme de fromage
- 1 axe
- 4 souris
- 1 Max le chat
- 1 socle
- 1 dé à points
- 1 dé Pattes
- 17 portions de fromage



Par ici le bon fromage ! Les petites souris courent dans tous les sens dans cette folle chasse aux fromages et attrapent au passage une portion par-ci, par-là.
Mais attention : Max le chat rôde et il arrive qu'une souris effrayée perde un fromage.

But du jeu :

La courageuse souris qui récupérera la première 5 portions de fromage remportera la partie.

* 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.

Ravensburger

Mise en place

Assemblez les grandes pièces de puzzle du **fromage** pour constituer le **plateau de jeu**, comme l'indique l'illustration. Installez-le au milieu de la table, puis assemblez les **cases** du parcours tout autour.

Insérez **Max le chat** dans son socle et placez-le sur une case Tourbillon de fromage au choix.

Chaque joueur choisit une **souris**.

À 2 ou 3 joueurs, rangez les souris restantes dans la boîte.

Pour connaître la **case de départ de sa souris**, chaque joueur à tour de rôle donne une pichenette dans le fromage pour qu'il fasse un certain nombre de tours. Le mieux est de tenir légèrement le trou de souris de l'autre main. Le joueur place ensuite sa souris sur la case indiquée par la pointe du fromage.

Si elle indique un tourbillon de fromage, il déplace sa souris sur la case suivante.

Attention : Lors de la mise en place, vous ne récupérez aucun fromage ! Gardez les portions de fromage et les deux dés à proximité.

La course aux fromages commence.

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Il déplace d'abord sa souris, puis Max.



Quand vient son tour, il lance le dé à points et le dé Pattes.



Il déplace alors **sa souris** du nombre de points obtenus dans le sens horaire. Plusieurs souris peuvent occuper la même case. Il effectue **immédiatement** l'action indiquée par la case atteinte.



Il déplace ensuite **Max** de 1, 2 ou 3 cases selon le nombre de pattes obtenues au dé. Si la face du dé n'indique rien, Max reste là où il est.

Actions

Si sa souris s'arrête sur l'une de ces cases actions :



Le joueur prend 1 portion de fromage de la réserve.



Le joueur prend 2 portions de fromage de la réserve.



Sur le trou de souris, la souris est toujours à l'abri de Max. Elle peut s'y reposer !



Tourbillon de fromage ! Le joueur fait tourner le fromage comme expliqué précédemment, puis place sa souris sur la case en face de la pointe. Il effectue immédiatement l'action de cette case.

Si une souris s'arrête sur la case où se trouve Max le chat :

Chuuut ! Max n'a pas encore repéré la souris. Mais elle a tellement peur qu'elle en perd une portion de fromage (si elle a une) qu'elle remet dans la réserve.

Important : La perte du fromage remplace l'action de la case sur laquelle a atterri la souris.

Exception : Une souris est toujours en sécurité dans un trou de souris !

Attention : Si Max se trouve sur un tourbillon de fromage et qu'après avoir tourné le fromage, la pointe indique cette case, la souris a de la chance et se place sur la case d'après. Mais il arrive que Max obtienne 1 patte au dé et la rattrape quand même dans le même tour.

Si Max le chat atteint une case sur laquelle se trouve(nt) une ou plusieurs souris : Il joue avec elle et ne la laisse plus avancer. Il peut même attraper plusieurs souris à la fois si elles se trouvent toutes sur la case où il atterrit. Un joueur qui commence son tour sur la même case que Max ne tient donc pas compte du dé à point ce tour-ci.

Fin de la partie

Le premier joueur à récupérer 5 portions de fromage remporte la partie !

Variante pour joueurs plus âgés

La règle reste identique à celle du jeu de base, mais après avoir lancé les dés, le joueur peut décider qui il déplace en premier : sa souris ou le chat.

© 2026



Max Mäuseschreck

DE



Ravensburger® Spiele Nr. **24 959 6**

Die rasante Käsejagd für **2 bis 4** Spieler* ab **4** Jahren.

Inhalt:

- 1 gepuzzelter Spielplan mit drehbarem Käse
- 1 Druckknopf
- 4 Mäuse
- 1 Kater Max
- 1 Aufstellfuß
- 1 Augenwürfel
- 1 Pfotenwürfel
- 17 Käsestücke



Her mit dem Käse! Die kleinen Mäuse flitzen bei dieser frechen Käsejagd herum und schnappen sich hier und da ein Stück. Doch Vorsicht: Kater Max schleicht umher und manches Mal lässt eine Maus vor Schreck wieder ihren Käse fallen.

Ziel des Spiels:

Welche mutige Maus zuerst fünf Käsestücke ergattert, gewinnt!

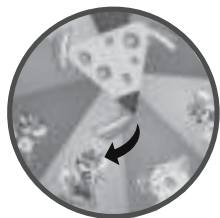
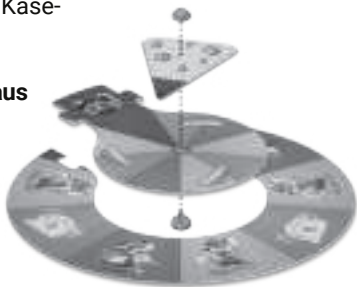
* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Vorbereitung:

Für den **Spielplan** baut ihr den **Käse** mit dem großen Puzzle-teil zusammen, wie es die Abbildung zeigt. Legt dieses in die Tischmitte und puzzelt nun die **Lauffelder** rings herum.

Steckt **Kater Max** in seinen Aufstellfuß und stellt ihn auf ein beliebiges Käse-wirbel-Feld.

Jeder Spieler sucht sich eine **Maus** aus. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr die übrigen Mäuse zurück in die Schachtel. Um das **Startfeld eurer Maus** zu erfahren, schubst ihr den Käse so an, dass er einige Male herumwirbelt. Am besten geht das, wenn ihr das Mauseloch mit der anderen Hand leicht festhaltet. Stellt nun die Maus auf das Feld, auf das die Käsespitze zeigt.



Zeigt diese auf einen Käsewirbel, rutscht die Maus automatisch auf das Feld dahinter.

Achtung: Bei der Startaufstellung wird noch kein Käse gesammelt!
Legt die Käsestücke und die beiden Würfel bereit.

Die Käsejagd beginnt!

Der Jüngste beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, würfelst du gleichzeitig mit **beiden Würfeln**.

Zuerst bewegst du deine Maus, danach ist Kater Max dran.



Laufe mit **deiner Maus** die gewürfelte Felderanzahl im Uhrzeigersinn. Es dürfen mehrere Mäuse auf einem Feld sein. Führe **sofort** die Aktion aus, die dein Feld anzeigt.



Ziehe danach **Max** entsprechend seiner gewürfelten Pfoten 1, 2 oder 3 Felder weiter. Bei einer leeren Seite bleibt er einfach stehen.

Aktionen

Deine Maus zieht auf eines der folgenden Aktionsfelder:



Nimm ein Käsestück aus dem Vorrat.



Nimm zwei Käsestücke aus dem Vorrat.



Im Mauseloch ist deine Maus immer vor Max sicher. Hier kann sie sich ausruhen!



Käsewirbel! Drehe den Käse wie zuvor beschrieben und stelle deine Maus auf das angezeigte Feld. Führe sofort die Aktion aus.

Deine Maus zieht auf ein Feld, auf dem Kater Max bereits sitzt: „Psssst!“ Max hat dein Mäuschen noch nicht entdeckt. Trotzdem lässt es vor Schreck ein Käsestück fallen. Lege es zurück in den Vorrat, aber natürlich nur, wenn du schon eines gesammelt hast. **Wichtig:** Das Abgeben des

Käsestücks ersetzt die Aktion des aktuellen Feldes.

Ausnahme: Im Mauseloch bist du immer sicher!

Achtung: Steht Max auf einem Käsewirbel und dreht eine Maus dieses Feld, rutscht sie zum Glück auf das Feld dahinter. Es kann aber natürlich sein, dass Max sie mit einer „1“ im gleichen Zug noch einholt.

Kater Max zieht auf ein Feld mit einer oder mehreren Mäusen: „Piep-Piep!“ Landet Max auf einem Feld mit einer Maus, spielt er mit ihr und lässt sie nicht mehr weiterziehen. Das gilt so lange, bis ihm langweilig ist und er wieder von ihrem Feld verschwindet. Es kann auch mehrere Mäuse betreffen, wenn sie gleichzeitig auf diesem Feld stehen.

Ende des Spiels

Wer zuerst fünf Käsestücke gesammelt hat, gewinnt!

Variante für ältere Kinder

Die Regel bleibt die gleiche wie im Grundspiel – nach dem Würfeln darf jedoch entschieden werden, ob zuerst die Maus und dann der Kater gezogen wird. Oder lieber doch umgekehrt?

© 2026



Cat & Mouse

IT



Giochi Ravensburger® n° 24 959 6

Una frenetica caccia al formaggio per **2-4** giocatori*
dai **4** anni in su.

Contenuto:

- 1 Tabellone componibile con formaggio ruotabile
- 1 Pulsante
- 4 Topi
- 1 Gatto Max
- 1 Supporto
- 1 Dado numerato
- 1 Dado con zampe
- 17 Pezzi di formaggio



Qui il formaggio! I topolini corrono in questa folle caccia al formaggio e ne arraffano un pezzo di qua e uno di là. Ma attenzione: il gatto Max si aggira furtivo e a volte un topolino lascia cadere il formaggio per lo spavento.

Scopo del gioco:

Vince il topo coraggioso che riesce a prendere per primo cinque pezzi di formaggio!

* 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:

Per il **tabellone**, assemblate il **formaggio** unendo le due parti come mostrato nell'illustrazione. Posizionatelo al centro del tavolo e componete il **percorso** tutt'intorno.

Inserite il **gatto Max** nel suo supporto e mettetelo su qualsiasi casella con un vortice di formaggio.

Ogni giocatore sceglie un **topo**.

Se giocate in due o in tre, rimettete i topi avanzati nella scatola.

Per scoprire **dove inizia il vostro**

topo, fate girare il formaggio in modo da dargli la velocità per fare un paio di giri. Il modo migliore per farlo è tenere il tabellone con una mano inserendo un dito nella tana dei topi.

Mettete il vostro topo sulla casella indicata dalla punta del formaggio.

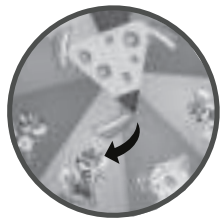
Se la punta del formaggio indica un vortice, posizionate il topo direttamente sulla casella precedente.

Attenzione: Durante la generazione delle posizioni iniziali non si potrà raccogliere il formaggio! Tenete pronti a lato i pezzi di formaggio ed entrambi i dadi.

La caccia al formaggio può cominciare!

Inizia il più giovane, poi si procede in senso orario a turno.

Quando è il vostro turno, tirate **entrambi i dadi** contemporaneamente. Prima tocca al vostro topo, poi a Max.





Muovete il **vostro topo** del numero di caselle indicato dal dado numerato, in senso orario lungo il percorso. Possono esserci più topi nella stessa casella. Eseguite **immediatamente** l'azione rappresentata sulla casella.



Dopodiché, spostate **Max** di tante caselle quanto il valore del dado con le zampe: 1, 2 o 3. Se la faccia è vuota, Max resta fermo.

Azioni

Il topo può arrivare su una delle seguenti caselle d'azione:



Prendete un pezzo di formaggio dalla scorta.



Prendete due pezzi di formaggio dalla scorta.



Nella tana dei topi, il vostro topo è sempre protetto da Max. Qui può riposarsi!



Vortice di formaggio! Fate ruotare il formaggio come descritto in precedenza e riposizionate il vostro topo sulla casella indicata dalla punta del formaggio. Eseguite immediatamente l'azione.

Se il vostro topo si sposta su una casella dove è già presente il gatto Max: „Shhh!“ Max non ha ancora notato il vostro topolino. Questo però è scioccato e lascia cadere un pezzo di formaggio.

Important : La perte du fromage remplace l'action de la case sur laquelle a atterri la souris.

Rimettetelo nella riserva, ma ovviamente solo se ne avete già raccolto uno in precedenza.

Importante: la caduta del pezzo di formaggio sostituisce l'azione della casella corrente.

Eccezione: Nella tana dei topi si è sempre al sicuro!

Attenzione: Se Max si trova su un vortice di formaggio e un topo girando il formaggio ottiene questa casella, fortunatamente scivolerà sulla casella precedente. Tuttavia, è possibile che Max lo raggiunga con un „1“ nello stesso turno.

Il gatto Max si sposta in una casella con uno o più topi:
„Beep-beep!“ Se Max arriva in una casella con un topo, inizia a giocarci e non lo lascia più andare, impedendogli di muoversi. Andrà avanti così finché non si annoia e si allontana di nuovo dalla casella con il topo. Può anche bloccare più topi contemporaneamente se sono sulla stessa casella.

Fine del gioco

Il primo che raccoglie cinque pezzi di formaggio vince!

Variante per bambini più grandi

Le regole rimangono le stesse del gioco base - tuttavia, dopo aver lanciato i dadi, potete decidere se muovere prima il topo o il gatto. Preferite invertire l'ordine o no?

Licence : © 2003 Seven Town Ltd.

Illustrations : Markus Erdt

Design : Steffi Hahn

Développement technique :

Andreas Beckert

Rédaction : Monika Gohl

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

Ravensburger

243038