

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die één van de vakjes van de lijn tegenover zijn startlijn bereikt wint het spelletje (fig 9).

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Aan het begin van het spelletje worden de barrières aan weerskanten van het speelbord geplaatst (elke speler heeft 8 barrières).

Elke speler pakt een muis en zet die in het midden van zijn startlijn (fig. 1). Loting bepaalt wie er begint.

VERLOOP VAN EEN SPELLETJE

Beurtelings kunnen de spelers kiezen hun muis te verplaatsen of één van hun barrières naar te zetten.

Als een speler geen barrières meer heeft, moet hij zijn muis verplaatsen.

VERPLAATSEN VAN DE MUIZEN:

De muizen worden met één vakje tegelijk, horizontaal of verticaal, naar voren of naar achteren verplaatst (fig 2); de barrières moeten ontweken worden (fig. 3).

PLAATSSEN VAN DE BARRIÈRES:

Een barrière moet precies tussen 2 blokken van 2 vakjes worden geplaatst (fig 4). Het neerzetten van de barrières dient om zich een eigen weg te creëren of de tegenstander te vertragen, maar het is verboden de toegang tot zijn finishlijn helemaal dicht te maken: hij moet altijd een oplossing over hebben (fig 5).

CONFRONTATIE:

als 2 muizen op 2 vakjes naast elkaar staan die niet gescheiden zijn door een barrière, kan de speler die aan de beurt is over zijn tegenstander heen springen en achter hem gaan staan (fig. 6). Als daarachter een barrière staat, kan de speler kiezen naar links of naar rechts te gaan (fig 7 en 8).

EINDE VAN HET SPELLETJE

De eerste speler die één van de vakjes van de lijn tegenover zijn startlijn bereikt wint het spelletje (fig 9).

SPELREGEL VOOR 4 SPELERS

Aan het begin van het spelletje worden de 4 muizen in het midden geplaatst aan de 4 kanten van het speelbord; elke speler heeft 4 barrières. De spelregels zijn precies dezelfde, maar men kan slechts over één muis van de tegenstanders tegelijk springen.

BUT DU JEU

Atteindre le premier une des cases de la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 9).

REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les barrières sont remises de chaque coté du plateau (8 par joueur).
Chaque joueur prend une souris et la place au centre de sa ligne de départ, puis place le bout de fromage de la couleur de sa souris de l'autre coté du plateau pour marquer son objectif. (fig 1). Un tirage au sort détermine qui commence.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer sa souris ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer sa souris.

DÉPLACEMENT DES SOURIS:

Les souris se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

POSE DES BARRIÈRES:

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4). La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

FACE À FACE:

Quand 2 souris se retrouvent sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter au-dessus de son adversaire et se placer derrière lui (fig 6). Si une barrière est située derrière, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche (fig 7 et 8).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 9).

REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 souris sont disposées au centre des 4 cotés du plateau; chacun dispose de 4 barrières.
Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'une souris adverse à la fois.