



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 2400



Hasch mich!

Catch me!

Attrape-moi!

Pak me dan, als je kan!

¡Atrápame!

Acchiappami!



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2003

Juego Habermas Núm. 2400

¡Atrápame!

Un divertido juego de dados para 2 - 7 niños de 4 a 99 años.

Ilustraciones: Martina Leykamm

Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Los ratones están sentados uno al lado del otro pasándose el más que bien. Junto entonces se acerca el malvado gato.....



Contenido del juego

- 6 ratones de madera
- 1 cubilete de madera
- 1 dado de colores
- 1 dado de números
- 1 instrucciones del juego

Juego 1: Pic-nic de ratones

Objetivo del juego

Atrapar ratones

El gato intenta atrapar a tantos ratones como pueda. Los ratones por su parte intentan que el gato no los descubra.

Preparación del juego

gato: cubilete y dado preparados

El jugador de mayor edad es el primero en hacer de gato.

- Cada jugador escoge un ratón.
- Si juegan 7 jugadores, quien hace de gato no tiene ratón.

ratón en el medio

Todos excepto el gato colocan sus ratones en el centro de la mesa muy cerca los unos de los otros, de forma que sus naricitas se toquen. Cada uno coge su ratón de la cola.

El dado de números y los ratones sobrantes se dejan en la caja.

decidir el color de atrape

Ahora se trata de decidir el color de atrape:

- Si juegan 6 jugadores o menos el color de atrape es el del ratón del jugador que hace de gato.
- En caso de 7 jugadores, el gato tira el dado de colores y así se determina el color de atrape.

Cómo se juega

gato: tira el dado

El gato agita el dado de colores en el cubilete, lo gira, lo pone sobre la mesa y levanta el cubilete de forma que todos vean el color que aparece.

*¿dado = color de atrape?
intentar capturar ratones*

Si el dado muestra el color de atrape,

... el gato intenta atrapar a los ratones del centro de la mesa con el cubilete tan deprisa como pueda.
... cada jugador intenta retirar a tiempo a su ratón tirando de su cola.

*¿Ningún ratón atrapado?
El gato sigue*

• **¿El gato no ha capturado a ningún ratón?**

Entonces coge de nuevo el cubilete y vuelve a tirar el dado. Los ratones se vuelven a poner uno junto al otro.

*¿Ratón capturado?
Nuevo gato,
nuevo color*

• **¿El gato ha capturado a un ratón?**

El jugador del ratón capturado coge entonces el cubilete y el dado de colores. Es el nuevo gato.
Todos los ratones se vuelven a poner junto a los otros sobre la mesa.

Atención: ¡Ahora el color de atrape cambia! Importante: si hay 7 jugadores el nuevo gato da su ratón al gato anterior. Entonces tira el dado de colores para decidir el nuevo color de atrape.

• **¿El gato ha capturado a incluso más de un ratón?**

Entonces puede elegir, cuál de estos jugadores se convierte en el nuevo gato.

*¿Dado = no el color de atrape?
Gato tira el dado*

Si el dado muestra otro color,

... entonces los ratones se quedan tranquilamente en la mesa.
El gato vuelve a tirar el dado.

*¿Ratón retirado?
Nuevo gato*

Atención: quien no esté atento y retire su ratón se convierte automáticamente en el nuevo gato.

Fin del juego

El juego termina cuando tanto el gato como los ratones estén cansados de perseguirse. ¡Lo importante es que todos se lo hayan pasado bien!

Variante para niños mayores

Jugáis siguiendo la dirección de la agujas del reloj y decidís cuántas partidas queréis jugar. Cada jugador puede ser gato cinco veces seguidas. Por cada ratón capturado se consigue un punto.
¿Quién tiene más puntos al final?

Juego 2: ¡Ratón, ten cuidado!

Objetivo del juego

*Gato: ratón del
color del dado*

El gato tiene que atrapar al ratón del color que salga en el dado.

Preparación del juego

Igual que en el juego 1 pero sin escoger un color de atrape.

Cómo se juega

Se empieza como en el juego 1. Sin embargo, las tareas y la puntuación cambian.

¿El dado muestra el color de un ratón que se encuentra sobre la mesa?

Entonces:

*¿No atrapado?
Gato sigue*

- **¿El gato no ha capturado al ratón del color del dado?**
Vuelve a tirar el dado con el cubilete.

*¿Ratón retirado por error?
Cambio de gato*

*¿Ratón correcto capturado?
Cambio de gato*

¿Color del dado = ratón no en la mesa?

*ratones se quedan.
¿Ratón retirado?
Nuevo gato*

¿Un jugador ha tirado de su ratón, aunque no era del color buscado? Se convierte automáticamente en el gato. ¿Más de un jugador ha tirado de su ratón por error? Entonces el gato escoge a un nuevo gato de entre ellos.

- **¿El gato a capturado al ratón del color del dado?**
Este jugador coge el cubilete y el dado. Ahora es el nuevo gato.
- **¿El gato a capturado incluso a otros ratones?**
No les pasa nada a estos ratones y se quedan en la mesa para la siguiente ronda. Quien haya retirado su ratón por error tiene suerte en este caso y tampoco le pasa nada.

¿El dado muestra un color de un ratón que no está en el centro de la mesa?

Entonces:

Todos los ratones se quedan sentaditos.

Si algún jugador retira igualmente su ratón, se convierte al instante en el nuevo gato. ¿Más de un jugador ha retirado su ratón? Entonces el gato decide cuál de ellos se convierte en el nuevo gato.

Fin del juego

El juego termina cuando el gato y los ratones estén cansados de perseguirse.

Variante para niños mayores

Ahora se juega con el dado de números. A cada ratón se le asigna un número. El número de atrape será el que indique el dado. El gato tiene que intentar capturar al ratón con el número que aparezca en el dado con el cubilete. Los jugadores intentan retirar a sus ratones tirando de la cola.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de