

## Mausen

Ein ver-Bluff-endes Knobelspiel  
für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Die Spieler wollen, dass ihnen möglichst viele und wertvolle Tiere zulaufen. Dazu müssen sie die Tiere aber erst einmal vom Tisch verjagen. Die Spieler treiben die Tiere auf sich zu, indem sie selbst Tierkarten ausspielen, und was folgt, ist so alt wie die Tierwelt: Hund jagt Katze, Katze jagt Maus, ...

### SPIELMATERIAL

- 1 Spielanleitung
- 104 Spielkarten
  - 6 Sätze Tierkarten (je 16 Karten mit Rückseiten in den Spielerfarben)
  - 4 Tierkarten mit schwarzweißer Rückseite
  - 4 Hilfskarten (Vorder- und Rückseite identisch)

### VORBEREITUNGEN

Jeder Spieler erhält einen Satz aus 16 Karten mit gleicher Rückseitenfarbe und nimmt die Karten auf die Hand. Jeder Satz enthält die gleichen Karten: Elefanten, Hunde, Katzen und Mäuse jeweils mit den Werten 1 bis 4.



Die vier Tierkarten mit der schwarzweißen Rückseite (Maus 1, Katze 2, Hund 3, Elefant 4) werden aufgedeckt als Starkarten in die Mitte des Tisches gelegt.



Die vier Hilfskarten werden bereitgelegt.

Hinweis: Die Hilfskarten sind nur als Hilfestellung für die ersten Partien gedacht. Dann sind alle Spieler mit der Auswertung so gut vertraut, dass man auf diese Karten verzichten kann.



### SPIELZIEL

Bei Spielende gewinnt der Spieler, dem die wertvollsten Tiere zugezogen sind.

## Mice!

a bluffing card game  
for 3 to 6 players aged 8 and up

The players want to get the most high-valued animals. To do so, they must hunt them with other animals. The players send their hunters out to hunt and be hunted, just as in the real world: dog hunts cats, cats hunt mice, and so on...

### CONTENTS

- 1 rule booklet
- 104 cards
  - 6 sets animal cards (16 each with backs in the 6 player colors)
  - 4 animal cards with black & white backs
  - 4 help cards (front & back the same)

### PREPARATION

Each player takes a set of 16 cards with the same back colors and takes these cards as his hand. Each set has the same cards: elephants, dogs, cats, and mice each with the values 1 to 4.



Place the 4 black & white cards (mouse 1, cat 2, dog 3, and elephant 4) face up as starting cards in the middle of the table.



Place the four help cards where the players can see them.

Note: players will likely only need the help cards in the first game. Afterwards, they will know the game well enough to play without them.



### GOAL

At game end, the player who has the animals with the highest total values is the winner.

## Une souris !

un jeu de bluff  
pour 3 à 6 joueurs, à partir de 6 ans

Les joueurs cherchent à attraper les animaux ayant le plus de valeur, et doivent pour cela les chasser avec d'autres animaux. Chacun envoie donc ses animaux chasser... ou être chassé. L'histoire est vieille comme le monde : les chiens chassent les chats, les chats chassent les souris, ...

### MATÉRIEL

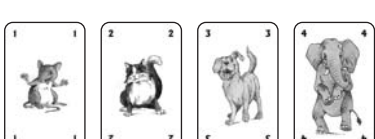
- 1 livret de règles
- 104 cartes
  - 6 sets de cartes animaux (16 cartes par set, au dos de la couleur du joueur)
  - 4 cartes animaux au dos noir et blanc
  - 4 cartes d'aide de jeu

### MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un set de 16 cartes ayant un dos de même couleur et les prend en main. Chaque set est identique, avec des éléphants, chiens, chats et souris, chacun ayant une valeur de 1 à 4..



Placez les quatre proies de départ, noires et blanches (souris 1, chat 2, chien 3, éléphant 4) faces visibles au centre de la table.



Placez les quatre cartes d'aide de jeu visibles sur la table.

Note: Les aides de jeu ne seront sans doute nécessaires que pour la toute première partie. Chacun devrait ensuite pouvoir s'en passer.



### BUT DU JEU

À l'issue de la partie, le joueur dont les proies capturées ont la plus forte valeur totale est vainqueur.

## Topi!

un gioco di carte e bluff  
da 3 a 6 giocatori, dagli 8 anni in su

I giocatori devono catturare gli animali di maggior valore. Per ottenere questo obiettivo devono cacciarli con altri animali. Gli animali dei giocatori cacciano e vengono cacciati, come accade nel mondo reale: i cani cacciano i gatti, i gatti cacciano i topi, e così via...

### CONTENUTO

- 1 regolamento
- 104 carte:
  - 6 set di carte animale (16 carte per 6 colori)
  - 4 carte animale con il dorso bianco e nero
  - 4 carte aiuto (uguali davanti e dietro)

### Preparazione

Ciascun giocatore riceve in mano un set di 16 carte tutte con il dorso dello stesso colore. Ogni set è composto dalle stesse carte: elefanti, cani, gatti e topi, ciascuna con un valore da 1 a 4.



Piazzare scoperte, al centro del tavolo, le 4 carte bianche e nere (topo 1, gatto 2, cane 3 ed elefante 4) come carte di partenza.



Piazzare le 4 carte aiuto in modo che siano ben visibili da tutti i giocatori.

Note: In generale i giocatori avranno bisogno delle carte aiuto soltanto per le prime partite. Successivamente conosceranno bene il gioco e potranno farne a meno.



### OBBIETTIVO

Al termine della partita il giocatore che avrà catturato gli animali con il punteggio più alto, sarà il vincitore.

### SPIELBLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde spielen alle Spieler gleichzeitig eine Karte aus. Anschließend wird ermittelt, welches Tier welches andere Tier verjagt und welchem Spieler die verjagten Tiere zulaufen. Die Spieler nehmen die ihnen zugezogenen Tiere an sich und legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Danach beginnt die nächste Runde.

Wir empfehlen, die Regel in der ersten Runde während des Spiels noch einmal Schritt für Schritt mitzulesen.

### KARTEN AUSSUCHEN UND AUFDÜCKEN

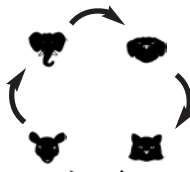
Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Haben alle Spieler eine Karte gewählt, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Karten bleiben aber noch vor den jeweiligen Spielern liegen.

### VERJAGEN

Nun wird festgestellt, welches Tier welche anderen Tiere verjagt.

#### 1. DAS TIER ENTSCHIEDET

Jede Tierart verjagt immer nur die unmittelbar nächste Art. Dafür gilt diese Reihenfolge:



Der Elefant verjagt alle Hunde, der Hund verjagt alle Katzen, die Katze verjagt alle Mäuse und die Maus verjagt alle Elefanten.

Der Spieler, der mit seinem Tier andere Tiere verjagt, erhält nun die Hilfskarte mit dem Bild der Tierart, die ihm zuläuft.

Hinweis: In der Ecke der Hilfskarte ist das Symbol des Tiers zu erkennen, das der Spieler gerade ausgelegt hat. Hat er beispielsweise mit seinem Hund Katzen verjagt, erhält er die Hilfskarte mit der Katze als Abbildung und den Hundesymbolen in den Ecken.

Tiere, die nicht verjagt wurden, legt man offen in die Tischmitte. Diese Karten gehören in der nächsten Runde keinem mehr und können deshalb auch keine anderen Tiere mehr verjagen. Sie können jedoch selbst verjagt werden.

### PLAYING THE GAME

The game is played over several rounds. In each round, all player play one card face up at the same time. Next, the players see which animals hunt which animals and which player wins the hunt for which animals. The players take the cards they win, placing them face down next to their play areas to be scored at the end of the game. Then, they begin a new round.

We suggest you read the rules and follow them closely for the first round to ensure proper understanding.

### CHOOSE A CARD AND PLACE IT FACE DOWN

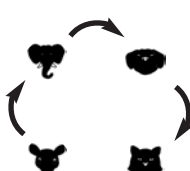
Each player chooses a card from his hand and places it face down before himself (in his play area). When all players have chosen, they turn their cards face up at the same time. The players leave the cards face up for the time being.

### HUNTING

Now the players determine which animal hunts which other animal.

#### 1. THE HUNTING CIRCLE

Each animal hunts another animal type in the circle:



the elephant hunts all dogs, the dog hunts all cats, the cat hunts all mice, and the mouse hunts all elephants.

The players may use the help cards to remind them which animals hunt which other animals.

Note: in the corners of the help cards is the symbol of the animal that represents a successful hunt. Thus, the player who plays the best dog will collect the cat help card, with the dog in each corner of the card.

Players place animals that are not hunted in the middle of the table. These cards do not belong to any player anymore. They may get hunted in the next round. Of course, they cannot hunt themselves.

### DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue en un certain nombre de tours. À chaque tour, tous les joueurs, simultanément, jouent une carte, face visible. On regarde ensuite quel animal chasse quel autre animal, et quel joueur remporte la chasse pour chaque espèce d'animal. Les joueurs prennent les proies qu'ils ont gagnées et les placent faces cachées devant eux. Elles seront décomptées en fin de partie. On passe ensuite au tour suivant.

Pour le premier tour de jeu, nous vous conseillons de suivre attentivement l'ordre de ces règles, afin de bien en saisir la logique.

### CHOISIR UNE CARTE ET LA JOUER FACE CACHÉE

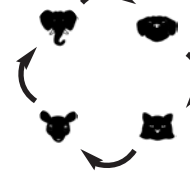
Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée sur la table, devant lui. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs cartes, les cartes sont révélées simultanément et, dans un premier temps, laissées en place sur la table.

### CHASSE

On détermine alors quel animal chasse quel autre animal.

#### 1. LE CERCLE DE LA CHASSE

Le cercle indique quel espèce d'animal chasse chacune des autres espèces:



l'éléphant chasse tous les chiens, le chien chasse tous les chats, le chat chasse toutes les souris et la souris chasse tous les éléphants.

Les cartes d'aide de jeu rappellent aux joueurs quel animal chasse quel autre animal.

Note: dans les coins de l'aide de jeu figure l'animal chasseur. Ainsi, le joueur qui a joué le meilleur chien prendra l'aide de jeu avec un chat, où des chiens sont représentés dans les coins de la carte.

Les animaux qui n'ont pas été chassés sont placés au centre de la table. Ces cartes seront les proies destinées à être chassées au tour suivant, mais ne peuvent pas l'être ce tour-ci. Elles ne peuvent bien sûr pas se chasser elles-mêmes.

### SVOGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge nell'arco di diversi round. Durante ciascun round tutti i giocatori scoprono nello stesso momento una carta. Successivamente i giocatori controllano quali animali sono cacciatori e quali prede ed inoltre chi vince la caccia per quelle prede. I giocatori prendono le carte animale che vincono e le conservano faccia in giù davanti alla propria area di gioco, in quanto verranno utilizzate a fine partita per calcolare il punteggio. Poi comincia un nuovo round. Per assicurarsi di aver compreso il meccanismo, vi suggeriamo di leggere e seguire con attenzione le regole durante il primo round di gioco.

### SCEGLIERE UNA CARTA E PIAZZARLA COPERTA

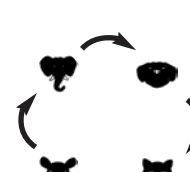
Ciascun giocatore sceglie una carta dalla propria mano e la piazza coperta davanti a sé (nella sua area di gioco). Una volta che tutti i giocatori hanno effettuato la loro scelta, scoprono simultaneamente le carte scelte. Le carte scelte vengono lasciate sul tavolo per la fase successiva.

### LA CACCIA

I giocatori determinano gli animali che cacciano e chi sono le loro prede.

#### 1. IL CICLO DELLA CACCIA

Ciascun animale cacciarà un altro animale ed è preda di un altro:



l'elefante caccia tutti i cani, il cane caccia tutti i gatti, il gatto caccia tutti i topi, il topo caccia tutti gli elefanti.

I giocatori possono utilizzare le carte aiuto come promemoria.

Note: negli angoli delle carte aiuto c'è il simbolo dell'animale che determina il successo della caccia. Il giocatore che gioca il cane con il valore più alto, riceve quindi la carta aiuto del gatto con il simbolo del cane ai quattro angoli.

I giocatori piazzano gli animali che non vengono cacciati al centro del tavolo. Queste carte verranno utilizzate durante il round successivo e non vengono più utilizzate nel corso. Naturalmente gli animali non possono cacciarsi da soli.

Hinweis: Alle anderen Karten und die Hilfskarten bleiben noch vor den Spielern liegen.

Achtung: Es kommt vor, dass mehrere Tiere der selben Art ausgespielt werden, um andere Tiere zu verjagen. Trotzdem darf immer nur 1 Tier dieser Art die anderen verjagen. In diesem Fall muss nun bestimmt werden, welches Tier die anderen verjagt:

### 2. DIE STÄRKE ENTSCHIEDET

Wurden mehrere Tiere von der gleichen Art gespielt, verjagt von ihnen das Tier mit dem höchsten Wert die Tiere der anderen Art.

Gibt es kein Tier, das eindeutig das stärkste ist, weil mehrere Spieler die gleiche Karte mit dem höchsten Wert gespielt haben, verjagt keines von ihnen Tiere. Statt dessen kommt nun das Tier dieser Art mit dem nächstniedrigeren Wert zum Zug und verjagt die Tiere der anderen Art. Gibt es kein Tier mit dem nächstniedrigeren Wert, werden die Tiere auch nicht verjagt, und die Karten kommen in die Tischmitte.

Beispiel: Gespielt wurden Hund 3, Hund 3 und Hund 1.

Hund 3 ist der stärkste Hund. Aber da zwei Spieler Hund 3 gespielt haben, verjagt der Spieler mit dem nächstniedrigeren Hund, also Hund 1 alle Katzen und erhält die Hilfskarte „Katze“.



### ZULAUFEN

Nachdem festgestellt wurde, welche Tiere andere Tiere verjagen, laufen die verjagten Tiere nun den Spielern zu.

Jeder Spieler, der eine der Hilfskarten vor sich liegen hat, erhält jetzt alle Karten mit dem Tier der darauf abgebildeten Art: Sie laufen ihm zu. Die Spieler legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Hinweis: Zur besseren Übersicht sollte man bei der Auswertung die Reihenfolge Elefant—Hund—Katze—Maus einhalten.

Note: all other cards, including the help cards remain before the players.

Note: it can occur, that more than one player plays a card of the same animal type and that type has animals to hunt. As only 1 animal of a type may hunt, the players determine which animal is the successful hunter:

### 2. THE STRONGEST PREVAILS

When more than one animal of the same type is played, only the one with the highest value is the hunter of the animals of the other type.

If more than one tie with the animal of the highest value of a type, none of these animals hunt. Instead, the animal of this type with the next highest value is the hunter of the animals of his type. If there is still a tie or there is no animal with a next highest value, this animal type does not hunt and the players put these cards in the middle of the table.

Example: the players play dog 3, dog 3, and dog 1.

Dog 3 is the strongest dog player, but there are two of them, so the player with the next highest dog, dog 1 is the cat hunter and takes the cat help card.



### GETTING THE ANIMALS

After the players determine which animals hunt which animals, the winning players take the animals they won.

Each player that has a help card, takes all cards of the type shown on his help card from the middle of the table. The player places the won cards face down next to his play area. All other players get nothing!

Note: when hunting, remember the order: elephant, dog, cat, mouse, elephant.

Note: toutes les autres cartes, y compris les aides de jeu, restent devant les joueurs.

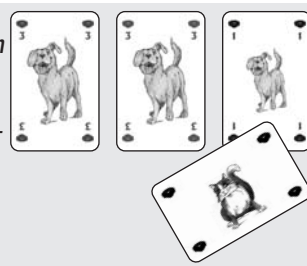
Note: il peut arriver que plusieurs joueurs aient joué un animal de même espèce, et que cette espèce ait des proies à chasser. Dans ce cas, seul un animal de chaque espèce peut chasser, déterminé comme suit:

### 2. LE PLUS FORT L'EMPORTE

Lorsque plusieurs animaux de la même espèce ont été joués, seul celui ayant la valeur la plus élevée peut chasser. En cas d'égalité entre plusieurs animaux, aucun d'entre eux ne chasse et c'est l'animal de valeur immédiatement inférieure qui peut chasser. S'il y a encore égalité, où s'il n'y a pas d'animal de valeur inférieure, aucun animal de cette espèce ne chasse, et ils sont tous placés au centre de la table.

Exemple:

les cartes Chien 3, Chien 3 et Chien 1 ont été jouées. Les deux chiens 3, les plus forts, s'annulent, et c'est donc le Chien 1 qui chasse, et prend la carte d'aide de jeu avec un chat.



### PRENDRE LES PROIES

Après que l'on a déterminé quels animaux chassent quels autres animaux, les joueurs prennent les proies qu'ils ont gagnées.

Chaque joueur ayant une carte d'aide de jeu prend toutes les cartes de cette espèce se trouvant sur la table, tant parmi les proies restants des tours précédents que parmi les animaux joués ce tour-ci. Ces cartes sont placées, faces cachées, en pile devant le joueur. Les autres joueurs ne reçoivent aucune proie.

Note: répétez après moi : éléphant - chien - chat - souris - éléphant - chien - chat - souris

Nota: tutte le altre carte, incluse le carte aiuto restano davanti ai giocatori.

Nota: può accadere che più di un giocatore giochi un tipo di animale che dispone di prede da poter cacciare. Dato che soltanto 1 animale per tipo riesce a cacciare con successo, i giocatori devono determinare chi si aggiudica la preda:

### 2. IL PIÙ FORTE PREVALE

Quando viene giocato più di un animale per tipo, soltanto quello con il valore più alto caccia con successo la sua preda.

Se più giocatori si trovano in una situazione di parità per il valore più alto, nessuno di questi animali riesce a cacciare con successo, ma è l'animale con il secondo valore più alto che si aggiudica la preda. Se sussiste ancora una situazione di parità oppure non c'è un animale con il secondo valore più alto, quel tipo di animale non caccia e i giocatori piazzano queste carte al centro del tavolo.

Esempio: i giocatori scoprono le carte:

cane 3, cane 3 e cane 1. Il cane 3 caccia il gatto, ma di questo tipo ce ne sono due. La carta con il secondo valore più alto è il cane 1 che in questo caso caccia con successo il gatto e prende la relativa carta aiuto.



### Catturare gli animali

Una volta che i giocatori hanno determinato quali sono gli animali che cacciano e quali le loro prede, i giocatori vincenti prendono le carte animale che si sono aggiudicati.

Ciascun giocatore in possesso di una carta aiuto, prende dal tavolo tutte le carte animale del tipo raffigurato sulla carta aiuto. I giocatori piazzano le carte vinte a faccia coperta nella propria area di gioco. Tutti gli altri giocatori non ottengono niente!

Nota: durante la caccia tenete sempre in mente l'ordine: elefante, cane, gatto, topo, elefante.

Anschließend geben die Spieler die Hilfskarten zurück. Die Karten werden für die nächste Runde wieder bereitgelegt.

**Alle** verjagten Tiere der selben Art laufen also immer nur **einem Spieler** zu. Das ist der Spieler, der sie mit seiner gerade ausgespielten Tierkarte verjagt hat.

*Am Ende der Regel findet sich ein ausführliches Beispiel für eine komplette Runde mit Auswertung.*

#### DER TISCH IST LEER?

Es kann vorkommen, dass in einer Runde einmal alle Tiere verjagt werden und der Tisch leer ist. Dann wählt jeder Spieler eine Tierkarte aus seiner Hand als neue Startkarte aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Hat jeder Spieler eine Karte in die Mitte gelegt, werden die Karten aufgedeckt. Diesmal verjagen sich die Tiere ausnahmsweise nicht. Die Karten bleiben alle als neue Startkarten in der Mitte liegen, und die nächste Runde beginnt.

#### SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn die Spieler alle ihre Handkarten ausgespielt haben.

Karten die jetzt noch in der Mitte liegen gehören niemand und werden aus dem Spiel genommen.

Nun zählt jeder Spieler die **Werte** der Karten zusammen, die er gewonnen hat. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Werte seiner Mäusekarten.



Finally, the players return the help cards to the table for use in the next round.

**All** hunted animals of the same type always go to **only one player**. That is the player who played the successful hunter card for that animal type.

*At the end of the rules there is an example of a complete round.*

#### THE TABLE IS EMPTY?

It can occur that all cards on the table are hunted in a round and the table is empty of cards for the next round. In this case, each player chooses a card from his hand and places it face down in the middle of the table. When all have done so, these cards are turned face up as the starting cards for the next round. No hunting is done now, but only in the next round which can now begin!

#### GAME END AND SCORING

The game ends when all players have played all their hand cards.

Cards remaining in the middle of the table belong to no one and are removed from the game.

Now each player sums the **values** of the cards he has won. The player with the highest total is the winner! If there is a tie for highest total, the player with the highest mouse total among them is the winner. If there is still a tie, the players rejoice in their shared victory.



Enfin, les joueurs rendent les cartes d'aide de jeu.

**Toutes** les proies d'une même espèce vont toujours à **un seul joueur**, celui qui a joué l'animal qui chasse l'espèce en question.

*À la fin des règles se trouve un exemple complet de déroulement d'un tour de jeu.*

#### PERSONNE SUR LA TABLE ?

Il peut arriver que toutes les proies du centre de la table soient chassées en un seul tour, et qu'il ne reste aucun animal sur la table avant le tour suivant. Dans ce cas, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place, face cachée, au centre de la table. Ces cartes sont ensuite révélées simultanément et sont les proies initiales pour le tour suivant. Attention, ce n'est alors pas un tour de chasse, et ces animaux sont directement mis au centre de la table avant le tour suivant.

#### FIN DU JEU ET VICTOIRE

La partie se termine lorsque tous les joueurs ont joué tous les animaux de leur main.

Les proies restant au centre de la table ne vont à personne et sont retirées du jeu.

Chaque joueur calcule alors la somme des **valeurs** des proies qu'il a chassées. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquo ayant la souris de plus forte valeur est vainqueur. S'il y a encore égalité, les ex-æquo se partagent la victoire.



Infine tutti i giocatori rimettono a posto le carte aiuto per poterle utilizzare nel round seguente.

**Tutti** gli animali dello stesso tipo vengono sempre catturati da **un unico cacciatore** ovvero il giocatore che ha giocato l'animale uscito vittorioso dalla caccia per quella preda.

*In fondo al regolamento c'è l'esempio di un round di gioco completo.*

#### IL TAVOLO È VUOTO?

Talvolta accade che tutte le carte sul tavolo vengono cacciate nello stesso round e sul tavolo non ci sono carte per il round successivo.

In questo caso ciascun giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la piazza coperta al centro del tavolo. Una volta che tutti hanno piazzato, le carte vengono rivelate e vengono lasciate a faccia scoperta come carte iniziali del prossimo round.

La caccia non avviene in questo round ma nel prossimo, che adesso può iniziare regolarmente.

#### CONCLUSIONE DELLA PARTITA E CALCOLO PUNTEGGIO

La partita termina quando i giocatori hanno finito tutte le carte della loro mano.

Le carte rimaste al centro del tavolo non appartengono a nessuno e vengono rimosse dal gioco.

Ciascun giocatore somma il **valore** delle carte che ha vinto. Il giocatore con il totale maggiore vince la partita! Se più giocatori si trovano in parità vince chi ha ottenuto il punteggio più alto sommando soltanto le carte topo.

In caso di ulteriore parità i giocatori si dividono equamente gli onori della vittoria.



#### Wichtige Hinweise:

- Das gegenseitige Verjagen der Tiere findet gleichzeitig statt. Daher ist es sehr wohl möglich, dass das eigene ausgespielte Tier einem anderen Spieler zuläuft und gleichzeitig andere Tiere verjagt, die dann einem selbst zulaufen.
- Dem Spieler laufen alle von ihm verjagten Tiere zu, unabhängig davon, ob sie in dieser Runde von anderen Spielern ausgespielt wurden oder schon zuvor auf dem Tisch lagen.
- Der Spieler, dem Tiere zulaufen, nimmt nur die gewonnenen Karten an sich. Das können immer nur Karten von einer anderen Tierart sein, als das Tier, das er ausgespielt hat.
- Ausgespielte Tiere werden nicht wieder auf die Hand genommen. Sie laufen entweder einem anderen Spieler zu und landen auf dessen Gewinnstapel oder sie kommen in die Tischmitte, wenn sie nicht verjagt wurden.

#### Beispiel für eine Spielrunde:

In der Mitte liegen Elefant 3 und 4, Hund 3, 2 x Katze 2:



Gespielt wurden Elefant 1, Hund 2, Katze 3 und 4, 2 x Maus 3:



Ein Spieler hat einen Elefant gespielt: Er bekommt die Hilfskarte mit dem Hund.

Ein Spieler hat einen Hund gespielt: Er bekommt die Hilfskarte „Katze“.

#### Important notes:

- The hunted animals are also the hunters. Thus, an animal one player uses to successfully hunt others may be successfully hunted by another player's animal.
- The winning hunter takes all cards of the type he successfully hunted, whether they were on the table at the beginning of the round or played by other players in the round.
- The winning player puts only his won cards face down in his play area. The won cards are always of a different type than the card he played.
- Played cards are never taken back into a player's hand. They are always taken by another player with a successful hunt or remain unhunted in the middle for the table for the next round.

#### Example for a game round:

In the middle of the table lie elephant 3 and 4, dog 3, and 2 x cat 2:



Players play elephant 1, dog 2, cat 3 and 4, and 2 x mouse 3:



Only one player played an elephant: he takes the dog help card.

Only one player played a dog: he takes the cat help card.

#### Notes importantes :

- Les chasseurs sont aussi des proies. Un animal qui chasse d'autres animaux pour son propriétaire peut lui-même être chassé par l'animal d'un autre joueur.
- L'animal qui chasse les animaux d'une autre espèce prend toutes les proies de cette espèce, aussi bien les animaux qui étaient au centre de la table avant le tour que ceux qui ont été joués ce tour-ci.
- Les proies chassées sont placées par chaque joueur en une pile face cachée, devant lui. Les cartes jouées ne reviennent jamais dans la main des joueurs. Elles sont capturées par un autre joueur, ou restent sur la table pour être chassées lors des tours suivants.

#### Exemple de tour de jeu :

Au centre de la table se trouvent Éléphant 3, Éléphant 4, Chien 3, Chat 2, Chat 2:



Les joueurs jouent Éléphant 1, Chien 2, Chat 3, Chat 4, Souris 3, Souris 3:



Un seul joueur a joué un éléphant. Il prend la carte d'aide avec un chien.

Un seul joueur a joué un chien. Il prend la carte d'aide avec un chat.

#### Note importanti:

- Gli animali cacciati sono a loro volta cacciatori. L'animale che un giocatore utilizza per cacciare altri animali può essere pertanto cacciato da un altro animale.
- Il giocatore che si è aggiudicato la caccia, prende tutti gli animali cacciati, sia quelli presenti al centro del tavolo sia quelli eventualmente giocati dagli avversari.
- I giocatori conservano coperte, davanti alla propria area di gioco, le carte animale conquistate. Il tipo delle carte vinte è sempre diverso da quello della carta giocata.
- Le carte giocate non vengono riprese in mano dai giocatori ma vengono sempre catturate da altri avversari oppure restano al centro del tavolo per il round successivo.

#### ESEMPIO DI UN ROUND DI GIOCO:

Al centro del tavolo ci sono le seguenti carte: elefante 3 e 4, cane 3 e 2x gatto 2:



I giocatori giocano elefante 1, cane 2, gatto 3 e 4 e 2x topo 3



Soltanto un giocatore ha giocato l'elefante: egli prende la carta aiuto del cane.

Soltanto un giocatore ha giocato il cane: egli prende la carta aiuto del gatto.

Zwei Spieler haben eine Katze gespielt. Katze 4 ist die höchste Katze, deshalb bekommt der Spieler, der sie gelegt hat, die Hilfskarte „Maus“.

Es wurden zwei Mäuse gespielt. Da sie aber beide gleich stark sind, kann keine von ihnen die Elefanten verjagen und die Hilfskarte mit dem Elefanten bleibt auf der Seite liegen.

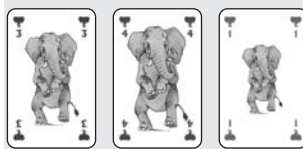
Der Spieler mit der Hilfskarte „Hund“ erhält nun die beiden Hundekarten.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Katze“ erhält die vier Katzenkarten.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Maus“ erhält nun die beiden Mäusekarten.

Der Elefant 1 kommt zu den übrigen Karten in die Mitte.

Für die neue Runde verbleiben auf dem Tisch: Elefant 1, Elefant 3 und Elefant 4.



Die Spieler geben die Hilfskarten zurück, und die nächste Runde kann beginnen.

**Der Autor:** Detlef Wendt  
**Entwicklung:** Grünspan-Spiele  
**Illustration:** Alexander Jung

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.  
Made in Germany

www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribution in der Schweiz: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Two players played cat cards. The player with the cat 4 (highest) wins and takes the mouse help card.

Two players also played mouse cards, but as both were the same value, no player hunts elephants this round and the elephant help card is not taken.

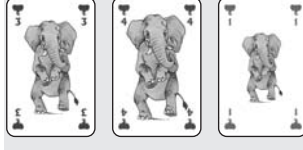
The player with the dog help card takes both dog cards (2 and 3).

The player with the cat help card takes all 4 cats (2, 2, 3, and 4)

The player with the mouse help card takes both mouse cards (3 and 3).

The elephant 1 card moves to the middle for the next round.

Thus, for the next round, in the middle of the table lie: elephant 1, elephant 3, and elephant 4.



The players give back their help cards and begin the next round.

**The author:** Detlef Wendt  
**Development:** Grünspan-Spiele  
**Illustration:** Alexander Jung

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

All Rights Reserved.  
Made in Germany

www.abacusspiele.de

Distribution in Austria: Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribution in Switzerland: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Deux joueurs ont joué des chats. celui ayant joué la carte de valeur la plus élevée (Chat 4) prend la carte d'aide avec une souris.

Deux joueurs ont joué des souris. Comme elles sont de même valeur, elles s'annulent et personne ne prend la carte d'aide avec un éléphant.

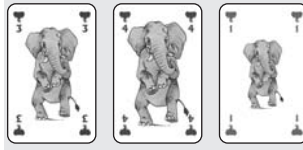
Le joueur ayant la carte d'aide avec un chien prend les deux chiens (2 et 3).

Le joueur ayant la carte d'aide avec un chat prend les quatre chats (2, 2, 3 et 4).

Le joueur ayant la carte d'aide avec la souris prend les deux souris (3 et 3).

L'éléphant 1 est placé au centre de la table.

Pour le prochain tour, il y a donc au centre de la table: Éléphant 1, Éléphant 3 et Éléphant 4.



Les joueurs remettent les cartes d'aide sur la table et le tour suivant commence.

**Auteur du jeu :** Detlef Wendt  
**Développement :** Grünspan-Spiele  
**Illustrations:** Alexander Jung  
**Traduction:** Bruno Faidutti

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Tous droits réservés.  
Made in Germany

www.abacusspiele.de

Distribution in Austria: Piatnik & Söhne  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribution in Switzerland: Carletto AG  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

Due giocatori hanno giocato la carta del gatto. Il giocatore con il gatto 4 (il valore più alto) vince e prende la carta aiuto del topo.

Anche altri due giocatori hanno giocato la carta del topo ma in questo caso, essendo di pari valore, nessuno caccia con successo l'elefante e la relativa carta aiuto non viene presa.

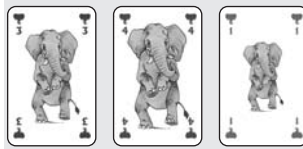
Il giocatore con la carta aiuto del cane prende le due carte cane (2 e 3)

Il giocatore con la carta aiuto del gatto prende tutti e quattro i gatti (2, 2, 3 e 4)

Il giocatore con la carta aiuto del topo prende le due carte topo (3 e 3)

La carta elefante 1 viene spostata al centro del tavolo per il round successivo.

Pertanto, nel round successivo, al centro del tavolo sono disponibili le seguenti carte: elefante 3, elefante 4 ed elefante 1



I giocatori restituiscono le carte aiuto ed inizia un nuovo round.

**Autore:** Detlef Wendt  
**Illustrazione:** Grünspan-Spiele  
**Illustrazione:** Alexander Jung  
**Traduzione:** Michele Mura

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Dreieich.  
Tutti i diritti riservati. Made in Germany  
www.abacusspiele.de

Distribuito in Austria da: Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien  
Distribuito in Svizzera da: Carletto AG,  
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil