



# GARY GOUDA

Ein diebisches Memospiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Guido Hoffmann  
**Illustration:** Michael Schober  
**Spieldauer:** 15 - 20 Minuten

Husch und weg! War das eben nicht wieder Gary Gouda auf Käsejagd? Der gefräßige Mäuserich kann es einfach nicht lassen! Kein Käsestückchen ist vor ihm sicher und er riskiert es sogar, mit seinem dicken Bauch in den Mauselöchern stecken zu bleiben. Dabei soll er sich doch endlich merken, durch welche Löcher er mit einem, zwei oder noch mehr Käsestücken passt! Denn er muss auch der flinken Hauskatze Kiki ausweichen, die immer auf dem Sprung zu einem anderen Mauseloch ist. Könnt ihr Gary helfen, sich den besten Weg zum Zielmauseloch zu merken und dabei den meisten Käse einzusammeln?

## Spielinhalt

- 1 Käsewohnung (= Schachtelboden)
- 1 Gary Gouda
- 1 Katze Kiki
- 12 Wände
- 16 orange Mauselöcher
- 8 violette Mauselöcher
- 24 Käseplättchen
- 1 Würfelstab
- 1 Anleitung



## Spielidee

Maus Gary wird von einer Ecke des Hauses durch verschiedene Zimmer in eine andere Ecke geschoben und auf dem Weg dorthin mit möglichst viel Käse gefüttert. Dabei wird Gary natürlich immer dicker und es wird immer schwieriger, geeignete Mauselöcher zum Durchschlüpfen zu finden: denn stecken bleiben darf Gary nicht. Außerdem versperrt ihm Katze Kiki immer wieder den Weg.

Wer sich die geeigneten Wege durch das Haus merken und den meisten Käse sammeln kann, gewinnt den witzigen Käseklaun.

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Mauselöcher in die Schlitzes zwischen den Zimmerwänden stecken. Die acht violetten Mauselöcher begrenzen die vier Ecken und die orangefarbenen Mauselöcher werden beliebig in die übrigen Schlitzes der Wohnung gesteckt. Achtet darauf, dass kein Mausloch oben zwischen den Wänden herausschaut.



Stellt die Käsewohnung in die Tischmitte und legt die Käseplättchen verdeckt, mit dem Symbol nach unten, neben die Schachtel. Setzt die Katze vor ein beliebiges orangefarbenes Mauseloch. Haltet Gary Gouda und den Würfelstab bereit.

## Spielablauf

Wer von euch kann den meisten Käse auf einmal essen? Du beginnst. Ziehe vier Käseplättchen. Die Symbole auf der Unterseite sind auch auf den Fußböden der Zimmer abgebildet. Lege die Käseplättchen verdeckt in die entsprechenden Zimmer.

### Hinweis:

Es kann sein, dass du in ein Zimmer zwei Käseplättchen legen musst. In diesem Fall stapelst du die beiden Käseplättchen.

Würfle jetzt den Würfelstab und setze Gary in die farblich passende Mäuseecke. Dann würfelst du den Würfelstab noch einmal. Die Farbe gibt an, welche Mäusecke Garys Ziel ist.

Jetzt beginnt der Käseklaun. Schiebe Gary durch die Mauselöcher bis zu einem Zimmer, in dem ein oder zwei Käseplättchen liegen.

### Jetzt kannst du entscheiden, ob du

- die Maus auf ein oder beide Käseplättchen (falls dort zwei Plättchen liegen) setzt und sie direkt zur Zielecke schieben willst, oder
- auf dem Weg dorthin noch mehr Käse sammeln willst. Du kannst frei entscheiden, in welchem Zimmer du die Maus mit Käse füttern willst oder ob du sie am Käse vorbeischieben willst.

### Aber pass auf!

Du darfst nicht durch das Mauseloch, vor dem Katze Kiki lauert.

### Achtung:

Die Mauselöcher sehen gleich groß aus, sind es aber nicht. Wie groß sie tatsächlich sind, merkst du erst beim Durchschieben der Maus. Durch manche lässt sie sich mit einem, zwei, drei oder sogar vier Käseplättchen schieben, durch andere kommt sie nur ungefütert.

Mit jedem Käsestück wird es also für Gary riskanter, in einem Mauseloch stecken zu bleiben.

### • Hast du die Maus in die Zielecke gebracht ohne steckenzubleiben?

Im Käsefüttern bist du super! Als Belohnung darfst du dir die Käseplättchen, die Gary gehortet hat, nehmen und vor dir ablegen.

### • Ist Gary steckengeblieben?

Hm, Gary ist zu dick! Dein Spielzug ist leider zu Ende.

Nimm die Käseplättchen der überfütterten Maus aus dem Spiel und gib Gary an den nächsten Spieler weiter.

Du darfst auch Katze Kiki vor ein anderes Mauseloch stellen.

Der nächste Spieler zieht so viele neue Käseplättchen wie notwendig sind, um die Käsewohnung wieder auf vier aufzufüllen, und verteilt sie. Jetzt kann er sein Mauseglück versuchen und hat sich hoffentlich die Größen der Mauselöcher gemerkt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald weniger Käseplättchen übrig sind als nötig, um die Käseplättchen in der Wohnung wieder auf vier aufzufüllen. Wer jetzt den meisten Käse vor sich liegen hat, gewinnt und ist der beste Käsedieb.

### Wichtig:

Nehmt die Mauselöcher vor dem nächsten Spiel aus der Schachtel, mischt sie und steckt sie neu ein. Dreht die Schachtel beim Einstecken mehrmals, damit sich niemand die neue Anordnung, also die Größe der Mauselöcher, merken kann.



## Autor



**Guido Hoffmann** wurde in Bremen geboren und wuchs in Frankfurt am Main auf. Er studierte in Offenbach Produktgestaltung und in Wien Malerei sowie Animationsfilm. Seither ist er als Spieleautor und Illustrator tätig. Guido Hoffmann erhielt für das HABA-Spiel „Der schwarze Pirat“ die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres 2006“ und für das HABA-Spiel „Akaba“ erhielt er 2005 ebenfalls zahlreiche Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Spielepreis“ in der Kategorie Kinderspiel. Guido Hoffmann lebt mit seiner Familie in Wien.

*Gewidmet Johanna Sterry*

## Illustrator

**Michael Schober** illustriert seit 20 Jahren Bücher und Spiele. Er hat nicht nur eine Familie, die sehr gerne Käse isst, sondern auch einen Kater, der ihm gerne Mäuse schenkt. Für HABA hat er bereits unter anderem die Spiele „Lecker oder Gemecker“, „Chaos im Kinderzimmer“ und „Karottenklaun“ illustriert. Mehr unter: [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*Gewidmet allen Käse-Katzen-Mäusefreunden!*

### Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.





# GARY GOUDA

A light-fingered memory game for 2 - 4 players ages 4 - 99.

**Author:** Guido Hoffmann  
**Illustrations:** Michael Schober  
**Length of the game:** 15 - 20 minutes

Shoo, get away! Was that really Gary Gouda the mouse cheese-hunting again? The greedy mouse just can't stop! Not one piece of cheese is safe and he even risks becoming stuck in the mouse holes with his big belly. He really should have memorized by now which holes he can pass through after eating one, two or more pieces of cheese! He also has to avoid the quick pet cat, Kiki, who always seems to be ready to pounce on the next mouse hole.

Can you help Gary memorize the best way to the target mouse hole and collect the most pieces of cheese?

## Contents

- 1 cheese apartment (= bottom of game box)
- 1 Gary Gouda
- 1 cat Kiki
- 12 walls
- 16 orange mouse holes
- 8 violet mouse holes
- 24 cheese tiles
- 1 die rod
- Set of game instructions



## Game Idea

You push Gary mouse from one corner of the apartment, passing through different rooms, to another corner of the apartment and feed him as many pieces of cheese as possible on the way. Gary of course will become increasingly fatter, making it ever more difficult to find mouse holes which he can pass through. Gary must try to not get stuck while also watching for cat Kiki blocking his way, again and again.

Whoever is able to memorize a suitable path through the apartment and collect the most cheese will win this witty cheese heist.

## Preparation of the Game

Before starting to play for the first time you must slide the mouse holes into the slots in the walls. The eight violet mouse holes mark the four corners and the orange mouse holes should be slid randomly into the other slots in the walls. Make sure none of the mouse holes stick out.



Place the cheese apartment in the center of the table and place the cheese tiles with the symbols face-down next to the game box. Place the cat in front of any orange mouse hole and get Gary and the die rod ready.

## How to Play

Who can eat the most cheese at one sitting?

This player starts and draws four cheese tiles. The symbols on the back are also shown on the floor of the room. Place the four tiles face down in the corresponding rooms.

### Hint:

It may happen that you have to put two tiles in one room. In this case you have to stack the tiles.

Now roll the die rod and place Gary in the corner of the color that appears on the die.

Then you roll the die rod once again. The color shown indicates which corner is the target corner that Gary has to reach.

Now the cheese heist starts. Push Gary through mouse holes into a room where there are one or two cheese tiles.

### Now you can decide if

- You want to place the mouse on one or both (if applicable) cheese tiles and slide it directly towards the target corner

Or

- You want to collect more cheese on your way. You are always free to choose in which room you collect cheese and when to push the mouse past the cheese.

### But watch out!

You may not pass the mouse through a hole where Kiki cat is lurking.

### Watch out:

The mouse holes all look equally large but they are not. You will find out how big they really are when you try to slide your mouse through. The mouse will pass through some holes even after eating one, two, three or even four pieces of cheese, others he can only get through with an empty belly.

This means that each additional piece of cheese increases the risk of Gary getting stuck in a mouse hole.

### • Have you guided the mouse to the target corner without getting stuck?

You really are a talented cheese feeder! As a reward you receive the cheese tiles Gary has collected and can keep them in front of you.

### • Gary got stuck?

Oh dear! Gary is too fat! Unfortunately your turn is over.

Take the cheese tiles Gary has collected up to this point out of the game and pass the mouse on to the next player.

Then you can place cat Kiki in front of another mouse hole.

The next player takes as many cheese tiles as he needs so that there are four tiles distributed in the apartment and places them there. This player can now try his lucky mouse dip and hopefully will have memorized the size of the mouse holes.

## End of the Game

The game ends as soon as there are not enough cheese tiles left to have four distributed in the apartment.

The player who has collected the most cheese tiles at this moment wins and is the williest cheese snatcher.

### Important:

After each game take out the mouse holes, shuffle them and slide them back into the slots.



## The author



**Guido Hoffmann** was born in Bremen and grew up in Frankfurt am Main. He studied product design in Offenbach, as well as painting and film animation in Vienna. Since then he has worked as an author of games and as an illustrator. Guido Hoffmann received the "Best Children's Game of the Year 2006" award for the HABA game "The Black Pirate" and also received many distinctions in 2005 for the HABA game "Akaba" as well as many other prizes such as the "German Games Award" in the category "Best Children's Game". Guido Hoffman lives with his family in Vienna.

*Dedicated to Johanna Sterry.*

## The illustrator

**Michael Schober** has been illustrating books and games for 20 years now. He not only has a family that adores cheese but also has a tomcat that likes to offer him mice.

"Grubs up, who's grumbling!", "Chaos in the Kids' Room" and "Carrot pinching" are some of the games he has illustrated for HABA. More information at [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*Dedicated to all cheese, cat and mice lovers!*

### Dear Children and Parents,

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.





# GARY GOUDA

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Guido Hoffmann  
**Illustration :** Michael Schober  
**Durée de la partie :** 15 à 20 minutes

Gary Gouda apparaît et disparaît aussi vite ! Est-ce que ce n'est pas elle qui pointe son museau à la recherche d'un morceau de fromage ? La gourmande souris est insatiable ! Pas un seul morceau de fromage n'est à l'abri, et elle risque même de rester coincée dans les trous de souris à cause de son gros ventre. Elle devrait cependant faire attention et remarquer à travers quels trous elle peut rentrer avec un, deux ou trois morceaux de fromage ! Et elle doit aussi éviter Kiki, le chat de la maison qui a de bons réflexes et est toujours aux aguets devant un autre trou de souris. Pourrez-vous aider Gary à trouver le meilleur chemin vers le trou d'arrivée et en récupérant le plus possible de morceaux de fromage ?

## Contenu du jeu

- 1 maison en fromage (= fond de la boîte)
- 1 souris Gary Gouda
- 1 chat Kiki
- 12 murs
- 16 trous orange de souris
- 8 trous violets de souris
- 24 plaquettes de fromage
- 1 dé-bâton
- 1 règle du jeu



## Idée

La souris Gary est amenée d'un coin de la maison à un autre en traversant différentes pièces et en ramassant le plus possible de morceaux de fromage. Ce faisant, elle prend bien sûr de l'embonpoint et cela devient de plus en plus difficile de trouver des trous de souris à travers lesquels elle peut passer, car elle n'a pas le droit de rester coincée. Et en plus, Kiki le chat de la maison lui barre le chemin à maintes reprises. Celui qui saura prendre les bons chemins à travers la maison et récupérera le plus de morceaux de fromage gagnera cet amusant jeu de vol de fromage.

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, mettez en place les trous de souris en les emboîtant dans les fentes entre les murs des pièces. Les huit trous de souris violets doivent délimiter les quatre coins, et les trous de souris orange sont emboîtés dans les autres fentes des murs des pièces. Veillez à ce qu'aucun trou de souris ne dépasse en haut.



Posez la maison au milieu de la table et empilez à côté de la boîte les plaquettes de fromage faces symbole cachées. Posez le chat devant n'importe quel trou orange de souris. Préparez Gary Gouda et le dé-bâton.

## Déroulement de la partie

Lequel d'entre vous peut manger la plus grande quantité de fromage en une seule fois ?

Tu commences. Tire quatre plaquettes de fromage. Les symboles qui sont représentés dessus sont également dessinés sur le sol des pièces. Pose les plaquettes de fromage, faces cachées, dans les pièces correspondantes.

### Note :

Tu seras peut-être obligé de poser deux plaquettes de fromage dans la même pièce. Dans ce cas, tu empiles les deux plaquettes.

Lance le dé-bâton et pose Gary dans le coin de souris de la couleur correspondante.

Relance le dé : la couleur obtenue indique dans quel coin Gary doit arriver.

Le vol de morceaux de fromage commence : fais passer Gary à travers les trous de souris jusqu'à une des pièces où il y a une ou deux plaquettes de fromage.

### Tu peux alors prendre la décision soit

- de poser la souris sur une plaquette, ou sur les deux au cas où il y en ait deux, et de l'amener directement au coin d'arrivée, soit
- de récupérer encore plus de morceaux de fromage sur ton chemin menant à l'arrivée. Tu es libre de choisir la pièce dans laquelle tu vas récupérer le fromage ou de faire passer la souris à côté du fromage.

### Mais fais attention :

tu n'as pas le droit de passer à travers le trou de souris devant lequel Kiki est en train de guetter.

### Attention :

les trous de souris sont apparemment de la même grandeur, mais ce n'est pas le cas ! Tu t'en rendras compte en y faisant passer la souris ! Dans certains trous, elle peut passer en transportant un, deux, trois ou même quatre morceaux de fromage. Dans d'autres, elle ne peut y passer que si elle a le ventre vide.

Avec chaque morceau de fromage en plus, Gary risque donc de rester coincée dans un trou de souris.

### • As-tu emmené la souris à l'arrivée sans qu'elle ne reste coincée ?

Tu sais vraiment bien nourrir les souris ! En récompense, tu prends les morceaux de fromage que Gary a récupérés et les poses devant toi.

### • La souris Gary est-elle restée coincée ?

Hum, Gary est trop grosse ! Ton tour s'arrête ici. Prends les plaquettes récupérées par Gary et donne-les au joueur suivant.

Tu as aussi le droit de poser Kiki devant un autre trou de souris.

Le joueur suivant tire autant de cartes de fromage que nécessaire pour remplir de nouveau la maison avec 4 fromages et les répartit. Il peut alors tenter sa chance avec Gary. Espérons qu'il ait bien observé la taille des trous de souris !

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'il n'y a plus assez de plaquettes de fromage pour remplir de nouveau la maison.

Celui qui a le plus de plaquettes de fromage devant lui gagne la partie et est le meilleur voleur de fromage.

### N.B. :

après chaque partie, retirez les trous de souris, mélangez-les et remettez-les en place.



## L'auteur



**Guido Hoffmann** est né à Brême et a passé son enfance à Francfort sur le Main. Il a suivi des études de Conception de produits à Offenbach et de peinture et animation de films à Vienne (Autriche). Depuis, il est auteur de jeux et illustrateur. Pour le jeu HABA « A l'abordage », Guido Hoffmann a obtenu la distinction « Jeu pour enfants de l'année 2006 » et pour le jeu « Akaba », il a obtenu en 2005 de nombreuses distinctions, dont le « Prix allemand du jeu » dans la catégorie jeu pour enfants. Guido Hoffmann vit à Vienne avec sa famille.

*Dédié à Johanna Sterry*

## L'illustrateur

**Michael Schober** illustre des livres et des jeux depuis 20 ans. Il a non seulement une famille qui est gourmande de fromage, mais aussi un chat qui aime lui apporter des souris.

Pour HABA, il a déjà illustré, entre autres, les jeux « Le festin du lion », « La grande pagaille » et « Le voleur de carottes ».

Pour plus d'informations, consulter: [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*Dédié à tous ceux qui aiment le fromage, les chats et les souris !*

### Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.





# GARY GOUDA

Een roofzuchtig memospel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Guido Hoffmann

**Illustraties:** Michael Schober

**Speelduur:** 15 - 20 minuten

In een flits weer verdwenen! Was dat niet Gary Gouda die weer op kaasjacht is? De gulzige mannetjesmuis kan het gewoon niet laten! Geen enkel stukje kaas is voor hem veilig en hij riskeert zelfs om met z'n dikke buik in een muizengat te blijven steken. Want hij moet zien te onthouden door welke gaten hij met één, twee of meer stukjes kaas kan! En bovendien moet hij oppassen voor de snelle huiskat Kiki die steeds bij een ander muizengat op de loer ligt.

Kunnen jullie Gary helpen door de beste weg via de muizengaten naar de finish te onthouden en zoveel mogelijk kaas te verzamelen?

## Spelinhoud

- 1 kaashuis (= bodem van de doos)
- 1 Gary Gouda
- 1 kat Kiki
- 12 muren
- 16 oranje muizengaten
- 8 paarse muizengaten
- 24 kaaskaartjes
- 1 dobbelstokje
- spelregels



## Spelidee

Muis Gary wordt van de ene hoek van het huis door verschillende kamers naar een tegenoverliggende hoek geschoven en krijgt onderweg zoveel mogelijk kaas gevoerd. Hierdoor wordt Gary natuurlijk steeds dikker en wordt het steeds moeilijker om muizengaten te vinden waar hij doorheen kan kruipen, want Gary mag niet blijven steken. Bovendien verspert Kiki de kat hem steeds opnieuw de weg.

Wie de slimste routes door het huis kan onthouden en de meeste kaas verzamelt, wint deze grappige kaasstrooptocht.

## Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten jullie de muizengaten in de ruimten tussen de kamermuren steken. Met de acht paarse muizengaten worden de vier hoeken afgebakend en de oranje muizengaten worden willekeurig in de overige sleuven van de kamermuren gestoken. Let erop dat geen enkel muizengat boven de muren uitsteekt.



Zet het kaashuis in het midden op tafel en leg de kaaskaartjes met de afbeelding omlaag naast de doos.

Zet de kat voor een oranje muizengat naar keuze. Houd Gary Gouda en het dobbelstokje klaar.

## Spelverloop

Wie van jullie kan tegelijk de meeste kaas opeten?

Jij begint. Pak vier kaaskaartjes. De afbeeldingen aan de onderzijde staan ook in de kamers op de vloer afgebeeld. Leg de kaaskaartjes verdekt in de betreffende kamers.

### Opmerking:

het kan gebeuren dat je in een bepaalde kamer twee kaaskaartjes moet leggen. In dit geval leg je de kaaskaartjes op elkaar.

Nu gooi je met het dobbelstokje en je zet Gary in de muizenhoek met de bijpassende kleur.

Vervolgens gooi je het dobbelstokje opnieuw. Deze kleur geeft aan naar welke hoek Gary moet rennen.

Nu begint de kaasstrooptocht. Schuif Gary door de muizengaten naar een kamer waar één of twee kaaskaartjes liggen.

### Nu mag je kiezen of je

- de muis op één of beide kaaskaartjes (wanneer als er twee kaartjes liggen) zet en hem direct naar de finishhoek wilt terugschuiven, of
- op weg naar de hoek nog meer kaas wilt verzamelen. Je mag zelf beslissen in welke kamer je de muis nog meer kaas wilt voeren of dat je liever de kaas links laat liggen.

### Maar let op!

Je mag niet door het muizengat waar Kiki de kat op de loer ligt.

### Opgelet:

het lijkt of de muizengaten allemaal even groot zijn, maar dat zijn ze toch niet. Hoe groot ze werkelijk zijn, merk je pas als je de muis erdoorheen probeert te schuiven. Er zijn een heleboel gaten waar Gary met een, twee, drie of zelfs vier kaaskaartjes doorheen kan worden geschoven, maar er zijn ook muizengaten waar hij alleen zonder kaaskaartjes doorheen kan. Met elk stuk kaas dat Gary buitmaakt, wordt het risico om in een muizengat te blijven steken steeds groter.

### • Heb je de muis naar de finishhoek gebracht zonder dat je ergens bent blijven steken?

Je bent een geweldige kaaskaper! Als beloning mag je de kaaskaartjes die Gary heeft buitgemaakt pakken en voor je op tafel leggen.

### • Is Gary ergens blijven steken?

Hm, Gary is te dik! Je beurt is helaas voorbij.

Neem de kaaskaartjes van de overvoerde muis uit het spel en geef Gary aan de volgende speler.

Je mag nu ook de kat Kiki voor een ander gat zetten.

De volgende speler pakt net zoveel kaaskaartjes als nodig om het kaashuis weer van vier kaartjes te voorzien en verdeelt ze over de kamers. Nu mag hij zijn muizengeluk proberen en heeft hij hopelijk de grootte van de muizengaten onthouden.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra er niet genoeg kaaskaartjes meer zijn om vier kaaskaartjes in de kamers van het huis neer te leggen.

Wie nu de meeste kaaskaartjes voor zich heeft liggen, wint en is de beste kaasdief.

### Belangrijk:

elke keer nadat jullie het spel hebben gespeeld, worden de muizengaten weer verwijderd, geschud en opnieuw tussen de muren gestoken.



## Auteur



**Guido Hoffmann** is geboren in Bremen en opgegroeid in Frankfurt aan de Main. Hij woont nu met zijn familie in Wenen.

Hij studeerde industriële vormgeving in Offenbach en schilderkunst en animatietechniek in Wenen. Sindsdien is hij werkzaam als spelauteur en illustrator. Guido Hoffmann heeft voor het HABA-spel "De zwarte piraat" de onderscheiding "Kinderspel van het jaar 2006" ontvangen en kreeg voor het HABA-spel "Akaba" in 2005 eveneens verschillende onderscheidingen, onder andere de "Duitse spelletjesprijs" in de categorie kinderspellen.

*Opgedragen aan Johanna Sterry*

## Illustrator

**Michael Schober** illustreert al 20 jaar boeken en spellen. Hij heeft niet alleen een gezin dat veel van kaas houdt, maar ook een kat die hem graag een muisje cadeau doet.

Voor HABA heeft hij onder andere de spellen "Lekker of gemekker", "Chaos in de kamer" en "Wortelroof" geïllustreerd.

Meer op: [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*Opgedragen aan alle kaas-, katten- en muizenvrienden!*

### Geachte ouders, lieve kinderen

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



# GARY GOUDA

Un ladronzuelo juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

**Autor:** Guido Hoffmann  
**Ilustrador:** Michael Schober  
**Duración de una partida:** 15 - 20 minutos

¡Recórcholis!, ¿ése que acaba de pasar no era Gary Gouda a la caza del queso? ¡Este ratón voraz está siempre con lo mismo! No hay pedazo de queso que esté seguro si él está cerca y con su panza llena se arriesga incluso a quedarse atascado al pasar por las ratoneras. ¡Para hacerlo tiene que retener en la memoria a través de qué agujeros puede pasar con uno, dos o más pedazos de queso! Y además tiene que evitar a Kiki, el espabilado y lindo gatito doméstico que siempre está al acecho para dar el salto a una u otra ratonera.

¿Podéis ayudar a Gary a retener en la memoria el mejor camino hacia la ratonera de la meta y a reunir el mayor número de pedazos de rico queso?

## Contenido del juego

- 1 vivienda de los quesos (= la base de la caja)
- 1 Gary Gouda
- 1 gatito Kiki
- 12 paredes
- 16 ratoneras de color naranja
- 8 ratoneras de color violeta
- 24 fichas de queso
- 1 barrita-dado
- 1 instrucciones del juego



## El juego

El ratón Gary va pasando por diferentes habitaciones desde una esquina de la casa hasta otra esquina y por el camino se va comiendo todo el queso que encuentra, con lo que Gary se va poniendo cada vez más y más gordo y se le hace cada vez más difícil encontrar la ratonera apropiada para pasar a través de ella, pues Gary no puede quedarse nunca parado. Y para colmo de males, el gatito Kiki anda siempre cerrándole el paso. Gana este divertido robo de queso quien retenga en la memoria los caminos apropiados a través de la casa y logre reunir el mayor número de pedazos de queso.

## Preparativos

Antes de la primera partida tenéis que encajar las ratoneras en las ranuras que hay en las paredes de las habitaciones. Las ocho ratoneras de color violeta delimitan los cuatro rincones de la vivienda y las ratoneras de color naranja se colocan a discreción en las ranuras restantes. Poned atención para que no sobresalga ninguna ratonera.



Colocad la vivienda de los quesos en el centro de la mesa y poned al lado de la caja las fichas de queso con el símbolo boca abajo. Poned al gatito frente a una ratonera cualquiera de color naranja. Tened preparados a Gary Gouda y la barrita-dado.

## ¿Cómo se juega?

¿Quién de vosotros puede comerse la mayor cantidad de queso de un bocado?

¿Tú? Pues empiezas tú. Retira cuatro fichas de quesos. Los símbolos dibujados en su parte inferior están también dibujados en el suelo de las habitaciones. Pon las fichas de queso boca abajo en las habitaciones correspondientes.

### Nota:

Puede ocurrir que tengas que poner dos fichas de queso en una misma habitación. En ese caso apila las dos fichas de quesos.

Tira ahora la barrita-dado y pon a Gary en la esquina del color correspondiente. A continuación vuelves a tirar la barrita-dado. El color que salga te indicará cuál es la esquina de la vivienda a la que deberá dirigirse Gary.

Da comienzo el robo de los quesos. Empuja a Gary por las ratoneras hasta una habitación en la que haya una o dos fichas de quesos.

### Ahora puedes decidir

- si pones el ratón encima de una o de las dos fichas (en el caso de que haya en esa habitación dos fichas) y lo llevas directamente hasta la esquina meta, o bien
- si quieres seguir acumulando más quesos durante el camino. Puedes decidir libremente en qué habitación vas a seguir dando de comer al ratón o si vas a dejar que pase de largo sin tocar el queso.

### Pero ¡ojo!

No puedes pasar por aquella ratonera ante la que se encuentra el gatito Kiki al acecho.

### Atención:

Las ratoneras parecen todas de igual tamaño, pero no es así. Sólo te das cuenta del grosor real al intentar hacer pasar el ratón por ellas. Por algunas ratoneras puede pasar con una, dos, tres y hasta cuatro fichas de queso, pero por otras sólo puede pasar sin haberse comido nada antes. Así pues, con cada pedazo de queso aumentan las posibilidades de que Gary se quede atascado en una ratonera.

### • ¿Has alcanzado la esquina de la meta sin quedarte atascado?

¡Eres un maestro dando de comer queso! Te quedas de premio las fichas de queso que Gary ha ido acumulando, y te las colocas delante.

### • ¿Se ha quedado Gary atascado?

¡Vaya, Gary está demasiado gordo! Lamentablemente, tu tirada acaba aquí. Retira del juego las fichas de queso del ratón sobrealimentado y dáselas al siguiente jugador.

También debes colocar al gatito Kiki ante otra ratonera.

El siguiente jugador cogerá el número de fichas nuevas de queso que sean necesarias para completar la vivienda de los quesos de nuevo con cuatro fichas y las distribuirá en sus sitios respectivos. Ahora es el momento de intentar su suerte ratona, para lo cual quizás le ayude haber retenido en la memoria el grosor de las ratoneras.

## Final del juego

La partida acaba en cuanto no queden suficientes fichas de queso para poder poner las cuatro fichas de queso que deben estar en la vivienda. Gana quien tenga en ese momento el mayor número de quesos y se convierte en el mejor ladrón de quesos.

### Importante:

Después de cada partida, extraed las ratoneras, mezcladlas y volvedlas a colocar de nuevo.



## Autor



**Guido Hoffmann** nació en Bremen y se crió en Fráncfort. Estudió Diseño de productos en Offenbach, y en Viena estudió Pintura y también Dibujos animados. Desde entonces trabaja como autor de juegos e ilustrador. Por el juego de HABA El pirata negro, Guido Hoffmann obtuvo el premio «Juego infantil del año 2006» y por el juego de HABA Akaba también obtuvo en el año 2005 numerosas distinciones, entre otras el «Premio alemán para juegos», dentro de la categoría de juego infantil. Guido Hoffmann vive en Viena con su familia.

*Dedicado a Johanna Sterry*

## Ilustrador

**Michael Schober** ilustra libros y juegos desde hace 20 años. No sólo tiene una familia a la que le gusta comer queso sino también un gato que le regala ratones con fruición. Para HABA ha ilustrado ya, entre otros, los juegos ¡Bocados o bocazas!, Caos en el cuarto de los niños y Robazanahorias. Más información en: [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*¡Dedicado a todos los amigos de los ratones, de los gatos y del rico queso!*

### Queridos niños, queridos padres:

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.





# GARY GOUDA

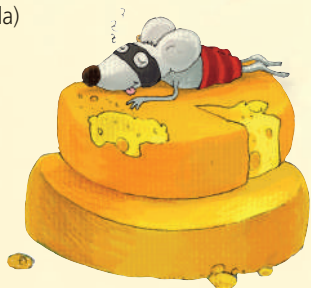
Un topesco gioco di memoria per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

**Autore:** Guido Hoffmann  
**Illustrazioni:** Michael Schober  
**Durata del gioco:** 15 - 20 minuti

Guizza e fila via! Non era proprio lui? Il nostro Gary Gouda a caccia di formaggio? L'ingordo topo non ne può proprio fare a meno! Non resiste alla vista di un bocconcino di formaggio pur rischiando di restare incastrato nei fori dei muri con la sua panciona; dovrà ricordarsi allora quali sono i fori dove riesce a passare con uno, due o più pezzi di formaggio! E non solo: dovrà anche evitare l'agile gatto Kiki, sempre pronto a saltare da un foro all'altro.  
Volete aiutare Gary a segnarsi il miglior percorso per raggiungere il foro d'arrivo raccogliendo il maggior numero di pezzi di formaggio?

## Contenuto del gioco

- 1 tana di topo (=fondo della scatola)
- 1 Gary Gouda
- 1 gatto Kiki
- 12 pareti
- 16 fori arancioni
- 8 fori viola
- 24 cartoncini formaggio
- 1 dado-bacchetta
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

Il topo Gary viene spinto da un angolo della casa ad un altro attraversando diverse stanze e durante il tragitto è nutrito con quanti più possibili pezzi di formaggio. E naturalmente ingrassa e gli riesce sempre più difficile trovare dei varchi dove poter passare: Gary non può assolutamente restare incastrato. C'è inoltre il gatto Kiki pronto a sbarrargli la strada. Vince questo divertente gioco di furto di formaggio chi memorizza il percorso adatto attraverso la casa, raccogliendo il maggior numero di pezzi di formaggio.

## Preparativi del gioco

Prima di iniziare a giocare dovete infilare i fori nelle fessure tra le pareti delle stanze. Gli otto fori viola delimitano i quattro angoli e i fori arancioni si infilano a piacere nelle restanti fessure delle pareti delle stanze. Fate in modo che i fori non sporgano.



Collocate la casa di formaggio al centro del tavolo e mettete accanto alla scatola i cartoncini formaggio con il simbolo rivolto verso il basso. Mettete il gatto accanto ad un foro arancione. Preparate Gary Gouda e il dado-bacchetta.

## Svolgimento del gioco

Chi riesce a ingoiare più formaggio in un sol boccone? Tu inizierai: pesca 4 cartoncini formaggio. I simboli sul lato inferiore sono riprodotti anche sul pavimento delle stanze. Colloca coperti i cartoncini formaggio nelle rispettive stanze.

### Suggerimento:

Nel caso tu debba collocare due cartoncini in una stanza li impilerai.

Adesso tira il dado e metti Gary nella tana del topo di colore corrispondente. Tira poi di nuovo il dado. Il colore indica quale tana sarà la meta di Gary.

E adesso inizia il furto del formaggio. Sospingi Gary attraverso i fori fino ad una stanza in cui ci sono uno o due cartoncini formaggio.

### Adesso puoi decidere se

- ... collocare il topo su uno o su tutti e due i cartoncini formaggio (nel caso ce ne siano due) e sospingerlo direttamente alla sua meta, oppure
- ... raccogliere più formaggio durante il percorso verso la meta. Puoi stabilire liberamente in quale stanza vuoi cibare il topo oppure se vuoi passare davanti al formaggio senza raccoglierlo.

### Attenzione però!

Non puoi passare per il foro davanti a cui c'è in agguato il gatto Kiki.

### Attenzione:

i fori sembrano tutti uguali, ma non lo sono. Solo quando ci farai passare il topo ti renderai conto delle loro dimensioni. Alcuni fori permettono il passaggio del topo carico di uno, due o persino tre cartoncini formaggio, mentre attraverso altri ci passerà unicamente il topo. Il che significa che con ogni pezzo di formaggio in più per Gary aumenta il rischio di rimanere incastrato.

- **Hai portato il topo fino all'angolo d'arrivo senza restare incastrato?**  
Sei bravissimo! In premio ricevi i cartoncini formaggio accumulati da Gary.

- **Gary è rimasto incastrato?**  
Beh, Gary è troppo ciccione! Il tuo turno di gioco si conclude. Elimina dal gioco i cartoncini formaggio del topo in sovrappeso e passali al seguente giocatore.

Puoi anche spostare il gatto Kiki davanti ad un altro foro.

Il seguente giocatore pesca il numero necessario di nuovi cartoncini formaggio per completare la serie di 4 presente nel gioco e li distribuisce. Adesso può iniziare il suo turno, sperando che abbia memorizzato le dimensioni dei fori.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando i cartoncini formaggio sono meno di quelli necessari per completare i 4 presenti nel gioco. Vince ed è il miglior ladro di formaggio chi ha il maggior numero di formaggio davanti a sé.

### Importante:

dopo aver giocato estraete i fori, mescolateli e infilateli nuovamente.



## Autore



**Guido Hoffmann** è nato a Brema ed è cresciuto a Francoforte sul Meno. Ha studiato ad Offenbach design industriale ed a Vienna pittura e cinema d'animazione. Lavora come autore di giochi e illustratore. Per il gioco HABA "Il pirata nero" Guido Hoffmann ha ricevuto il premio "Gioco infantile dell'anno 2006" e per il gioco HABA "Akaba" ha ricevuto nel 2005 anche numerosi premi, tra i quali menzioniamo il "Premio tedesco per giochi" nella categoria gioco infantile. Guido Hoffmann vive con la sua famiglia a Vienna.

*Dedicato a Johanna Sterry*

## Illustratore

**Michael Schober** illustra da vent'anni libri e giochi. Non solo ha una famiglia a cui piace molto il formaggio, ma anche un bel gattone che caccia topi. Per HABA ha poi già illustrato tra altri i giochi "Gusta o disgusta", "Caos nella stanza dei bambini" e "Ladro di carote". Per maggiori informazioni: [www.michael-schober.de](http://www.michael-schober.de)

*Dedicato a tutti gli amici del formaggio, dei gatti e dei topi!*

**Cari bambini e cari genitori,**  
sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

