

SPIELZIEL

Den Gegner dazu zu bringen, die letzte Maus in ihr Loch zu drücken.

STANDARDREGELN

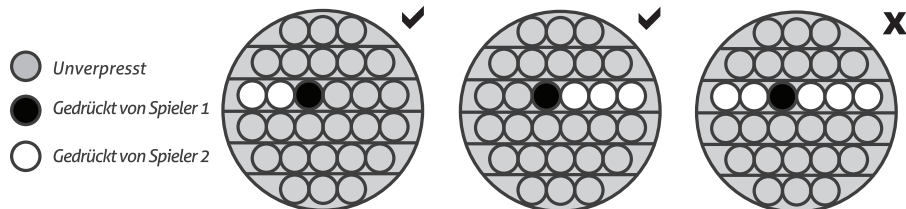
Wer am Zug ist, wählt eine Reihe und drückt eine beliebige Anzahl von Mäusen in dieser Reihe nieder.
(Nach Wunsch kann man alle Mäuse einer Reihe in einem einzigen Zug hineindrücken.)

Der Gegner wählt für seinen Zug ebenfalls eine beliebige Reihe mit noch nicht gedrückten Mäusen (dies kann auch dieselbe Reihe sein, die der andere Spieler gerade benutzt hat) und drückt eine oder mehrere Mäuse in dieser Reihe nieder.

Wer die letzte Maus drückt, verliert die Runde. Dann wird die Spielfläche umgedreht, und ein neues Spiel kann beginnen! Sieger ist, wer drei von fünf Runden gewonnen hat.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Standardregeln gelten auch hier, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nur eine beliebige Anzahl von benachbarten Mäusen in einer Reihe niederdrücken können. Wenn sich zwischen zwei Mäusen ein Leerraum befindet, kann man nur dann mehrere Mäuse in einer Reihe drücken, wenn sie benachbart und nicht durch ein Feld getrennt sind.

**OBJECT OF THE GAME**

To be the player who forces the opponent to press the last mouse into its hole.

BASIC RULES

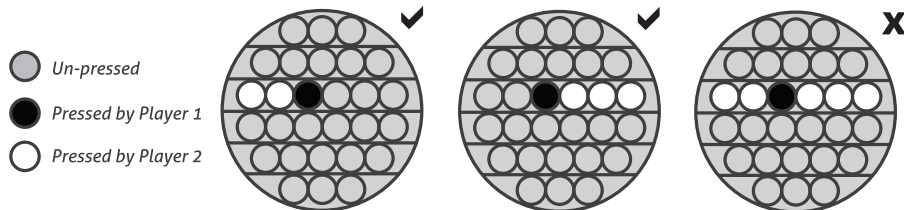
Each player, on their turn, selects a row and presses down any number of mice they wish in that row only. (If they wish, they may press all the mice in a row in a single move.)

On their turn, the opponent selects any row with un-pressed mice (including the same row that the last player used), and presses one or more mice in the row.

The player who ends up pressing down the last mouse on the board loses the round Flip over the playing surface and you're ready to enjoy another game! Flip over the playing surface and you're ready to enjoy another game! The player who wins three of five rounds is the winner

ADVANCED RULES

The rules remain the same with the only difference being that players can only press any number of adjacent mice in a row. If there is an empty space between two mice, the player can only press several mice in a row as long as they are adjacent and are not separated by a space.

**INVENT YOUR OWN RULES!**

We invite you to submit your own play ideas of how to use this unique board to have even more fun. FoxMind may publish selected ideas submitted by players on its website or social media channels. (*)

*Note: No fees or other types or remuneration will be awarded to people submitting their ideas on how to use the game board.

LAST MOUSE LOST®

FR

BUT DU JEU

Obliger votre adversaire à enfoncer la dernière souris dans son trou.

RÈGLES DE BASE

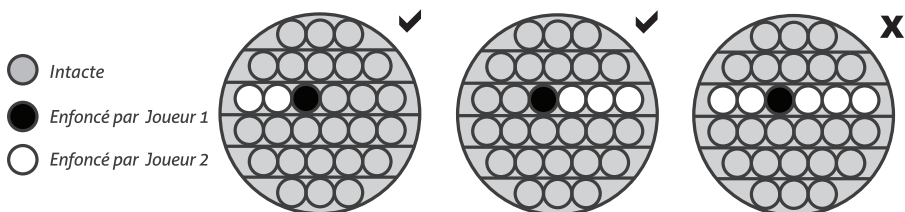
À tour de rôle, les joueurs appuient sur autant de souris qu'ils le souhaitent sur une même rangée. (Rien ne les empêche d'appuyer sur toutes les souris d'une rangée.)

À son tour, l'adversaire choisit une rangée dans laquelle au moins une souris est restée intacte (incluant la rangée choisie par le joueur précédent) et appuie sur une ou plusieurs souris.

Le joueur qui est obligé d'appuyer sur la toute dernière souris perd la manche. Retournez le jeu et commencez une autre partie! Le premier joueur à remporter trois manches sur cinq est déclaré vainqueur.

RÈGLES AVANCÉES

Les règles restent les mêmes, à une différence près : à leur tour, les joueurs ne peuvent qu'appuyer sur des souris qui sont adjacentes. Si une rangée a été divisée par un coup de l'adversaire, le joueur ne peut qu'appuyer sur l'un ou l'autre des groupes de souris adjacentes, de chaque côté de la souris enfoncée.



CRÉEZ VOS PROPRE RÈGLES!

Nous vous invitons à nous soumettre vos idées sur les façons d'utiliser cette planche de jeu unique. FoxMind pourrait publier les propositions soumises par les joueurs sur son site web ou sur les réseaux sociaux.*

*Note: Aucune forme de rémunération ne sera versée aux personnes qui nous auront fait parvenir des suggestions.

© 2013, 2015 FoxMind. Last Mouse Lost est une marque déposée de FoxMind Jeux et jouets. Tous droits réservés. www.foxmind.com

LAST MOUSE LOST®

ES

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador que fuerza a su oponente a empujar el último ratón a su agujero.

REGLAS BÁSICAS

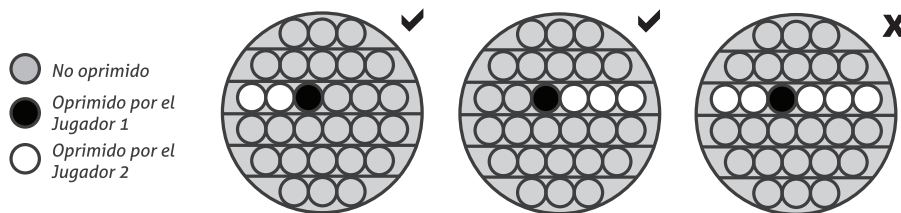
Cada jugador en su turno elige una fila y empuja cualquier número de ratones de esa fila. (Si quiere, puede empujarlos todos en un sólo turno.)

En su turno, el oponente elige cualquier fila donde aún queden ratones sin esconder (incluida la que ha elegido el jugador anterior), y empuja uno o más ratones de esa fila.

El jugador que acabe empujando el último ratón pierde la partida. Da la vuelta al juego y ¡ya estás listo para disfrutar de otra partida! El jugador que gane tres de cinco partidas será el ganador.

REGLAS AVANZADAS

Las reglas son las mismas con la diferencia que los jugadores sólo pueden empujar los ratones adyacentes de una fila. Si hay un espacio vacío entre dos ratones, el jugador sólo podrá empujar los ratones que estén adyacentes, a un lado u otro del agujero.



© 2013, 2015 FoxMind. Reservados todos los derechos. www.foxmind.com