

## Optional rules

### Optim 1 - Using Special Powers

At the beginning of the game, shuffle the Special Power cards into a deck face down in the center of the table. Each player takes 3 at random, looks at them, and places them face down in front of themselves. The other cards are removed from the game and are not used. Special Power cards allow players to do something extra during the game. The Special Powers may be used on a player's turn, or on the turn of an opponent. Once used, the card is discarded and removed from the game. There is no limit to how many Special Power Cards that a player may play during a turn. There are 6 types of powers:



#### Deteriorate

This power allows a player

- To reroll some or all of the dice the player just rolled.
- To force an opponent who has just rolled the dice to reroll certain dice chosen by the owner of the Reroll power.

#### Example:

Rolling 5 dice, Caitlin gets 3 reds, 1 green and 1 yellow. She doesn't particularly like the outcome. She plays her Reroll card, and rolls the 3 red dice again. She now rolls 2 green and one yellow. Her final throw is now composed of 3 greens and 2 yellows. Nathan decides that Caitlin's roll is way too good. He plays his Reroll power, forcing Caitlin to throw her 3 green dice again. Caitlin gets 2 reds and 1 green. Her final roll now consists of 1 green, 2 reds and 2 yellows.



#### Extra Turn

This power allows a player to take a second turn immediately after their normal turn, OR force an opponent to take a second turn immediately after taking their turn. If an opponent is given the extra turn, the player using the Extra Turn Special Power chooses which space is affected (it must be a space where the opponent has at least one mouse), but the opponent chooses which mice to move once the dice are rolled.

#### Example:

On her turn, Caitlin advances 3 of her mice. Because she is only two spaces away from the cheese, she plays an Extra turn to use on the space with only 3 of her mice. She can immediately throw 3 dice again for her second turn.  
- It's Nathan's turn, and Caitlin notices that 3 of her mice, and one of Nathan's are only two spaces away from winning. So after Nathan completes his turn, she makes him take another turn, and chooses the space where her mice are staying (she's hoping that he will roll a lot of greens, so that he has to move some of her mice forward)



#### Transfer

The result of a dice roll is applied to a space other than the one which was originally chosen. The player who played the Transfer Special Power is the one who chooses the new space. The new space chosen must have at least as many mice as the original space.

#### Example:

Caitlin has just rolled 4 dice for one space where there are 3 of her mice and one of Nathan's. She gets 3 green and 1 red. Nathan plays a transfer card and points to another space containing 2 of his own mice, one mouse of Leon's, and one mouse owned by Caitlin. Caitlin has to apply her 3 green and 1 red to this space.



#### Improvement

The results of one or more dice rolled may be improved. The Reds may become Yellow and the Yellows may become Green (Greens cannot be

improved). The dice to be improved are chosen by the player who played the Special Power. However, the mice to which the results are applied are chosen by the player that originally rolled the dice.

#### Example:

Caitlin rolls 3 dice for a space where she has 2 mice and Leon has 1. She rolls 1 Green, 1 Yellow and 1 Red. She plays her Improve Special Power and decides to transform only the Yellow die (making it Green). She can thus advance her two mice forward, and Leon's mouse backward.  
- Nathan rolls 4 dice, and gets 1 Green and 3 Yellow on a space where he has 2 mice and Caitlin has 2. Caitlin plays her Improvement Special Power and decides that the 3 Yellows become Green. All 4 mice must be moved forward by Nathan.



#### Cancel

A die roll is canceled and has no effect. The affected player loses their roll. A Cancel may also be used to negate the effects of another Special Power. The Special Power Card affected is still discarded.

#### Example:

Caitlin has just rolled 4 dice for a space where she has 3 mice, and Nathan has 1. She rolls 3 green and 1 red. Nathan does not like this, and plays a Cancel. Caitlin plays her own Cancel to nullify Nathan's card. She then keeps her dice throw.

### Optim 2 - The fiesta cheese medley:

At the start of the game, don't place just one cheese token on the table at the top of the game board, instead place all 3 cheese tokens there. The first mouse to reach the cheese eats one of the cheeses. That player takes one of the cheeses, and continues that mouse from the game (it's belly is now full). The game continues until all the pieces of cheese are eaten. The winner is the player who eats the most cheese. In case of a tie, the winner is the player who got the first cheese.

### Optim 3 - Create your own!

Players can create their own game variants, if they wish. For example, you can give out more than 3 powers to each player at the start of the game or give each player the same set of all 6 powers. You can also scatter the pieces of cheese all over the course, instead of putting it on the table. The possibilities are limited only by your own creativity!

### Designer's notes

There are several ways to limit the influence of luck in Goudal! Goudal!, especially when you are playing with the Special Powers. You can hinder your opponents by moving their mice backwards or sideways; by affecting their die rolls. However, opponents can also alter the dice to their advantage, especially when they get to choose which mice will benefit (or not benefit) from the die rolls. A bit of negotiation can be very useful. And above all, make sure your mice stick together - you're a team after all!

### CREDITS:

Authors: Frédéric Moyersoen - Illustrations: Bernard Bittler  
Layout: Guillaume Rohmer/Studio NEXUS  
English Game Translated by: Frank Brannhan  
English Game Edited by: Ron Magin & Cait Ní Dhochartaigh  
Goudal! Goudal! is a game published by Jeux Descartes  
11, Rue Du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 13

Distributed in North America By:

Eurogames / Descartes - USA, Inc.  
P.O. Box 953  
Phoenixville, PA 19460

Email: [egdusa1@aol.com](mailto:egdusa1@aol.com) - [www.descartes-editeur.com](http://www.descartes-editeur.com)

Goudal! Goudal!, Descartes Editeur, Euro Games and all of their logos are trademarks of Jeux Descartes SARL © 2002.



Ein Spiel von  
Frederic Moyersoen  
Für 2 bis 6 Spieler  
ab 8 Jahren

**S**ie führen eine fünfköpfige Bande Zaubermäuse in einem Rennen zu einer riesigen Portion Käse. Um Ihre Mäuse zu bewegen, würfeln Sie mit Spezialwürfeln mit grünen, roten und gelben Seiten. Ein grünes Würfelergebnis besagt, dass Sie eine Maus nach vorne bewegen, ein rotes Würfelergebnis bedeutet, dass eine Maus zurückgezogen werden muss. Ein gelbes Ergebnis hat keine Auswirkung. Wenn eine Ihrer Mäuse als erste den Käse erreicht, haben Sie gewonnen. Das hört sich einfach an, oder? Ganz so einfach ist es natürlich nicht, denn auch die Mäuse Ihrer Gegenspieler sind scharf auf den Käse und jede Maus kann von jedem Mitspieler bewegt werden.

### Beispiele:

- In dem Feld, das Jakob (lila) gehören die gelben Mäuse bestimmt, gibt es 7 Mäuse (3 gelbe, 2 grüne, 2 blaue). Jakob wirft mit 5 Würfeln.
- In dem Feld, das Victor (lila) gehören die roten Mäuse bestimmt, gibt es 3 Mäuse (1 rote, 1 gelbe, 1 grüne). Victor wirft mit 3 Würfeln.

### 3 Er führt das Ergebnis jedes Würfelwurfs durch:

- Durch ein grünes Würfelergebnis muss eine Maus seiner Wahl aus dem zuvor bestimmten Feld um ein Feld nach oben bewegt werden. Das Spielbrett ermöglicht bei manchen Feldern auch seitliche Bewegungen.
- Durch ein rotes Würfelergebnis muss eine Maus seiner Wahl aus dem zuvor bestimmten Feld um ein Feld nach unten bewegt werden. Das Spielbrett ermöglicht bei manchen Feldern auch seitliche Bewegungen.
- Durch ein gelbes Würfelergebnis wird keine Maus bewegt.

Ein Spieler kann immer Mäuse seiner Wahl bewegen, sowohl eigene als auch Mäuse der Mitspieler. Auf einem Feld des Spielbretts können sich beliebig viele Mäuse gleichzeitig befinden.

### Beispiel:

Jakob wirft mit 5 Würfeln. Er würfelt einmal grün, dreimal gelb und einmal rot. Durch das grüne Ergebnis muss er eine Maus nach oben bewegen, er wählt die gelbe. Zudem setzt er eine gegnerische Maus (zum Beispiel eine rote Maus von Victor) dank des roten Würfelergebnisses nach unten.

### Beispiel:

Victor hat in einem Feld mit nur einer seiner Mäuse mit einem Würfel gewürfelt. Das Ergebnis ist "rot". Er muss seine Maus nach unten bewegen.

### Spielende

Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Maus das Tischfeld erreicht, in dem sich das Käsestückchen befindet.

### Optionale Regeln

#### I - Gebrauch der Magie

Vor Beginn der Partie werden die Plättchen "Magie" gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler zieht drei von ihnen, sieht sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Die übrigbleibenden Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt. Die Plättchen

### Anmerkung

Die Spielanleitung besteht aus zwei Teilen. Den Regeln fürs Grundspiel sowie den optionalen Regeln. Die optionalen Regeln sind für die Spezialisten von Mäuserennen gedacht: es kommen magische Kräfte Ihrer Zaubermäuse und eine veränderte Siegbedingung für Fortgeschrittene ins Spiel.

Mit "oben" und "nach vorne" ist immer in Richtung "Tisch" gemeint, in Ausnahmefällen auch seitlich.

### Spielmaterial

- 1 Spielbrett • 5 Spezialwürfel
- 6 Spielmarker "Maus" in 6 verschiedenen Farben
- 6 Sets in verschiedenen Farben mit je 5 Spielsteinen Maus
- 3 Spielsteine "Käse" • 30 Plättchen "Magie"

### Spielziel

Als erster mit einer seiner Mäuse den Käse auf dem Tisch am oberen Ende des Spielbretts erreichen.

### Spielvorbereitung

1 - Ein Spielstein "Käse" wird auf den Tisch am oberen Ende des Spielbretts gelegt. Das Rennen verläuft von "unten" nach "oben" in Richtung Tisch.

2 - Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den Spielmarker Maus in seiner Farbe vor sich ab. Somit wissen die Spieler immer, wer welche Farbe spielt. Jeder Spieler nimmt die 5 Spielsteine Maus seiner Farbe und verteilt sie beliebig auf das unterste Feld des Spielbretts (grüne Tomme).

### Ablauf einer Spielrunde

Der jüngste Spieler ist Startspieler. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler führt in seinem Zug nacheinander die folgenden drei Aktionen durch:

- 1 - Er bestimmt ein Spielfeld auf dem Spielbrett, auf dem sich mindestens eine seiner Mäuse befindet.
- 2 - Er würfelt mit so vielen Würfeln (maximal 5 Würfel) wie sich auf diesem Feld Mäuse befinden (eigene und/oder fremde).

"Magie" geben den Spielern besondere Möglichkeiten. Ein Spieler kann jedes Plättchen "Magie" zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges oder während des Zuges eines Mitspielers einsetzen. Ein Plättchen "Magie" wird in die Schachtel zurückgelegt, nachdem es benutzt wurde.

Es gibt 6 verschiedene magische Kräfte:



### Wiederholung

Der Spieler kann entweder

- in seinem eigenen Zug einen oder mehrere Würfelwürfe wiederholen
- Während des Zuges eines Mitspielers diesen zwingen, einen oder mehrere Würfelwürfe zu wiederholen.

### Beispiel:

Jakob hat mit seinen fünf Würfeln dreimal rot, einmal grün und einmal gelb gewürfelt. Dieses Ergebnis gefällt ihm überhaupt nicht. Er legt einen Spielstein "Wiederholung" aus und wiederholt die Würfe mit den drei roten Würfeln. Diesmal würfelt er zweimal grün und einmal gelb. Er hat also schließlich folgendes Ergebnis: Dreimal grün und zweimal gelb.

Victor gönnt Jakob dieses tolle Ergebnis nicht und legt nun ebenfalls einen Spielstein "Wiederholung" und zwingt Jakob die drei grünen Würfel zu wiederholen. Er würfelt zweimal rot und einmal grün. Durch Victor hat Jakob folgendes Ergebnis: einmal grün, zweimal rot und zweimal gelb.



### Doppelzug

Mit diesem Magieplättchen kann ein Spieler sofort nach Beendigung eines eigenen Zuges einen zweiten durchführen oder einen Mitspieler zwingen, nach dessen Zug einen zweiten Zug durchzuführen. Im letztgenannten Fall bestimmt er dabei zusätzlich das Feld, für das der andere Spieler würfeln muss.

### Beispiel:

Jakob kommt in seiner Runde drei seiner Mäuse nach oben bewegen. Er ist nur noch zwei Felder von dem Käse entfernt. Er versucht, einen Vorsprung herauszuarbeiten und spielt seinen Magieplättchen "Doppelzug". Er bestimmt das Feld, in dem sich seine drei Mäuse befinden und würfelt mit drei Würfeln.



### Übertrag

Das Ergebnis eines Würfelwurfs (aller Würfel) für ein Feld wird auf ein anderes Feld übertragen und dort ausgeführt. Der Spieler, der dieses Magieplättchen spielt, bestimmt das Feld. Auf diesem Feld müssen sich allerdings mindestens so viele Mäuse befinden wie auf dem Feld, für das ursprünglich gewürfelt wurde.

### Beispiel:

Jakob würfelt mit vier Würfeln für ein Feld, in dem sich drei seiner Mäuse und eine Maus von Victor befinden. Er würfelt, dreimal grün und einmal rot. Victor spielt sofort ein Plättchen "Übertrag" und bestimmt ein Feld, auf dem sich zwei seiner Mäuse sowie eine von Leon und eine von Jakob befinden. Jakob muss nun sein Würfelergebnis für dieses Feld anwenden.



### Aufwertung

Das Ergebnis eines Würfelwurfs für ein Feld kann verbessert werden. Aus den roten Würfelergebnissen werden gelbe und aus den gelben Würfelergebnissen werden grüne. Grüne Würfelergebnisse können nicht verbessert werden. Bei diesem Magieplättchen kann sich der Spieler aussuchen, wie viele Würfelergebnisse er umwandeln möchte.

**Beispiel:** Jakob würfelt mit drei Würfeln für ein Feld, in dem sich zwei seiner Mäuse und eine Maus von Leon befinden. Er würfelt einmal grün, einmal gelb, und einmal rot. Er spielt ein Magieplättchen "Aufwertung" und wertet das gelbe Würfelergebnis zu einem grünen auf, jetzt kann er seine zwei Mäuse nach oben bewegen und die Maus von Leon nach unten. Victor hat mit vier Würfeln einmal grün und dreimal gelb. Er und Jakob haben auf diesem Feld jeweils zwei Mäuse. Jakob spielt ein Magieplättchen "Aufwertung" und bestimmt, dass die gelben Würfelergebnisse zu grünen werden. Victor muss nun alle vier Mäuse in diesem Feld vorwärts bewegen.

### Abwertung

Das Ergebnis eines Würfelwurfs kann abgewertet werden. Aus den grünen Würfelergebnissen werden gelbe und aus den gelben werden rote. Bei diesem Magieplättchen kann sich der Spieler aussuchen, wie viele Würfel er umwandeln möchte.



### Annullierung

Ein Spieler, der dieses Plättchen ausspielt, kann ein gesamtes Würfelergebnis oder einen Teil davon für ungültig erklären. Mit diesem Magieplättchen kann auch ein soeben ausgespieltes Magieplättchen eines anderen Spielers annulliert werden.

### Beispiel:

Jakob würfelt für ein Feld, in dem er drei Mäuse und Victor eine Maus hat. Er würfelt dreimal grün und einmal rot. Das gefällt Victor überhaupt nicht und er legt ein Magieplättchen "Annullierung", damit Jakob noch einmal würfeln muss. Doch Jakob spielt seinerseits eine "Annullierung" und hebt damit die Auswirkung des Magieplättchens von Victor auf. Es bleibt also schließlich bei seinem positiven Würfelergebnis.

## 2 - Die große Käseparty

Vor Spielbeginn wird nicht ein Stück Käse auf das Tischfeld am oberen Ende des Spielbretts gelegt, sondern drei. Sobald eine Maus auf das Feld läuft, auf dem sich der Käse befindet, frisst sie sofort ein Stück. Die Maus und ein Stück Käse werden vom Spielbrett genommen und dem entsprechenden Spieler gegeben. Sobald alle Käsestückchen von den Mäusen gefressen wurden, ist das Spiel beendet. Der Spieler, dessen Mäuse die meisten Käsestückchen gefressen haben, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand entscheidet die Reihenfolge, in der die Mäuse der Spieler das oberste Feld erreicht haben.

### Anmerkung

Es gibt andere Möglichkeiten für Varianten. Sie können zum Beispiel jedem Spieler mehr als drei Magieplättchen geben, oder jedem Spieler einen kompletten Satz aller sechs verschiedenen Magieplättchen. Sie können die Käsestückchen auch beliebig auf dem Spielbrett verteilen.

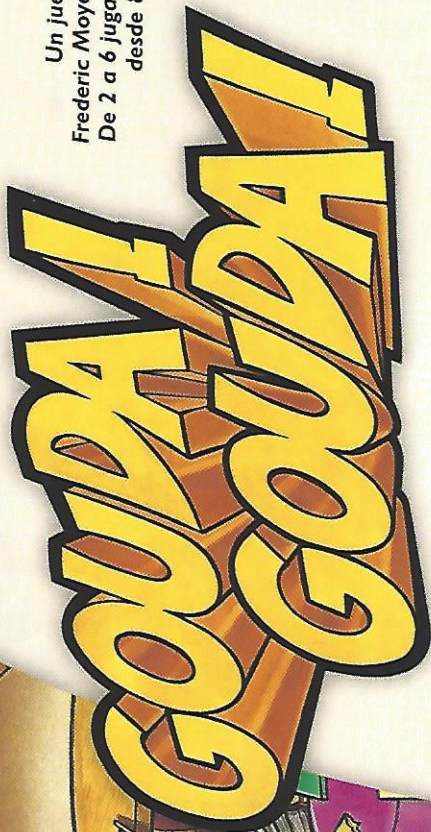
### Anmerkung des Autors

Das Spiel hat einen Faktorkarteil, der dominiert und die Auswirkungen des Zufalls minimiert (vor allem Dank der Magieplättchen). Man kann die Mitspieler herrlich ärgern, indem man ihre Mäuse nach unten oder seitlich bewegt. Die Mitspieler können ihnen aber manchmal auch unfreiwillig beistehen, da sie ja die Würfelergebnisse unbeeinträchtigt durchführen müssen. Manchmal hilft auch ein bisschen Verhandlung. Ein guter Rat ist auch, zu versuchen, sich an die Fersen der führenden Maus zu heften und seine Mäuse zusammen zu halten.

Ein Spiel von Eurogames  
Herausgegeben von Jeux Descartes  
Schützenstr. 38, 78462 Konstanz  
<http://www.descartes-editeur.com>  
e-mail: eurogamesd@aol.com



Un juego de  
Frederic Moyersoen  
De 2 a 6 jugadores,  
desde 8 años



Usted dirige una pandilla de 5 ratones en una carrera al queso. Para que avancen, se lanzan dados especiales de caras coloradas en verde, rojo y amarillo. Un resultado verde permite hacer avanzar un ratón, un resultado rojo obliga a hacer retroceder uno, un resultado amarillo no tiene efecto. Si usted es el primero en hacer llegar uno de sus ratones al queso, es usted el vencedor de la partida. ¿Sencillo, no? ¡ No tanto como lo parece! Porque sus adversarios, como usted, no se quedan inactivos: pueden trasladar vuestros propios ratones e usar contra usted de poderes especiales para aniquilar sus mejores esperanzas.

### Advertencia

Las reglas han sido concebidas de manera que se pueda jugar una primera partida para comprender el funcionamiento básico del juego. A partir de la segunda partida, empiecen a integrar las reglas opcionales y, más precisamente, las reglas sobre los poderes (cf. más abajo, sección Reglas opcionales). Así es como el juego revela todas sus riquezas.

### Composición del juego

- 1 plato de juego
- 5 dados especiales
- 6 marcadores ratón
- 6 sets de 5 peones ratón de colores diferentes
- 3 peones queso
- 30 marcadores de poder

### Meta del juego

Conseguir que sus ratones coman queso.

### Instalación del juego

1 - Se pone un peón queso en la casilla situada "en lo alto" del plato de juego. La carrera se desarrolla del "bajo" hacia "lo alto" del plato de juego. Lo alto está constituido por una sola casilla: una mesa encima de la cual se dispone el peón queso.

2 - Cada jugador elige un color y pone el marcador ratón correspondiente ante él para recordarse del color que controla. También coge los 6 peones ratón del color que eligió y los pone en una de las tres primeras casillas del bajo del plato de juego (el bidón gordo y las dos cajas). El jugador más joven empieza la partida. Luego se suceden los jugadores en el sentido de la agujas de un reloj.

### Desarrollo de una vuelta de juego

- Cuando le toca jugar, cada jugador:
- 1 - Señala una casilla del plato donde se encuentra al menos uno de sus ratones.
  - 2 - Lanza tantos dados (al máximo 5, ya que solo hay 5 dados en el juego), como hay ratones

presentes en la casilla que señaló (también se toman en cuenta los ratones de sus adversarios).

### Ejemplos:

- En la casilla señalada por Dominique, la cual juega los ratones amarillos, hay 7 ratones: 3 amarillos, 2 verdes y 2 azules. Así, Dominique tiene que lanzar 5 dados.
- En la casilla señalada por Victor, el cual juega los ratones rojos, hay 3 ratones: 1 ratón rojo, 1 verde y 1 amarillo. Victor tiene que lanzar 3 dados.

3 - Aplica el resultado de su tiro de dados respetando las siguientes reglas:

- Cada resultado verde obliga a hacer avanzar cualquier ratón hacia la primera casilla hacia lo alto. Se señala que a veces es posible, dada la conformación del plato de juego, avanzar un ratón hacia una casilla lateral.
- Cada resultado rojo obliga a hacer retroceder cualquier ratón hacia la primera casilla hacia abajo. A veces es posible hacerlo retroceder hacia una casilla lateral más grande.
- Cada resultado amarillo no tiene efecto ninguno sobre los ratones de la casilla.

El jugador puede trasladar cualquiera de los ratones presentes en la casilla, los suyos como los de sus adversarios. Es él quien elige qué ratón tiene que ser trasladado y, efectivamente, lo traslada. No hay ningún límite en cuanto al número de ratones que pueden estar presentes en una casilla.

### Ejemplos:

Dominique lanzó 5 dados y obtuvo 1 cara verde, 3 caras amarillas y 1 roja. Gracias al resultado verde, decide avanzar uno de sus 3 ratones presentes en la casilla y, gracias al resultado rojo, decide hacer retroceder un ratón de un adversario (por ejemplo, un ratón rojo que pertenece a Victor).

Aplicar los resultados de los tiros de dados es obligatorio. Uno no puede decidir "dejar su vez".

### Ejemplos:

Victor señaló una casilla en la cual uno de sus ratones está solo. Lanza un dado y obtiene un resultado rojo. Tiene que hacer retroceder su ratón.

### Final de la partida

Se acaba la partida en cuanto un ratón alcanza la casilla en la cual se encuentra el trozo de queso.