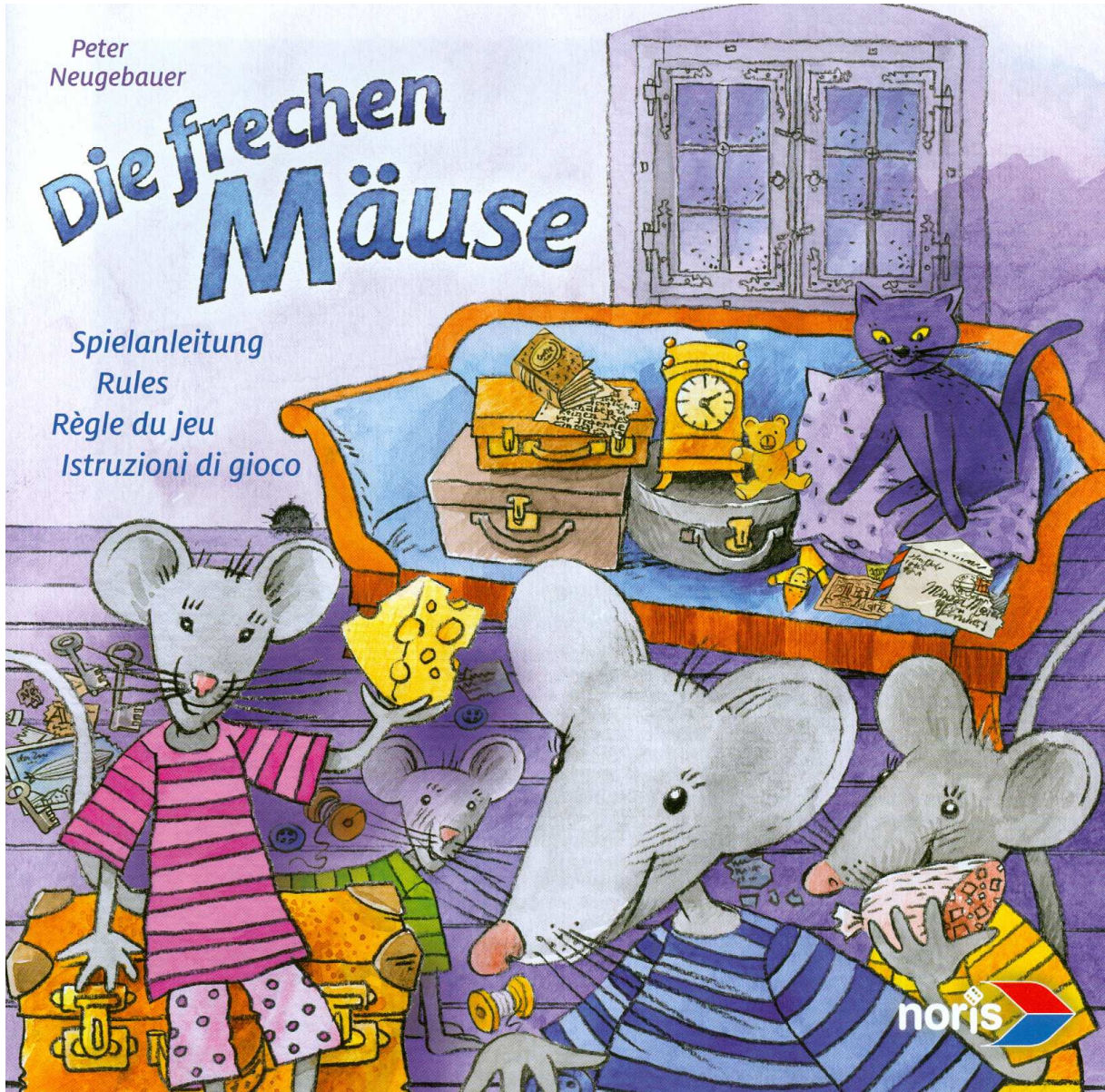


Peter
Neugebauer

Die frechen Mäuse

Spielanleitung
Rules
Règle du jeu
Istruzioni di gioco



Die frechen Mäuse

sammeln Käse,
Wurst und Krempel

Autor: Peter Neugebauer
Illustration: Johann Rüttinger
© 2014 Noris-Spiele, Fürth

Spieler: 2-4
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 20-25 min

Inhalt:

- großer Spielplan
- 4 Mäuse aus Buchenholz
- 1 Katze aus Buchenholz
- 1 Holz-Sonderwürfel
- 40 Chips
(11 x Käse, 9 x Wurst,
5 x Brot, 15 x Krempel)
- Anleitung



Zusatzmaterial:

- Pro Chipsorte gibt es einen Ersatzchip, von den Brotchips sogar zwei. Diese werden in der Schachtel aufbewahrt, z. B. unter dem Schachteleinsatz. Sie können bei Bedarf verlorene gegangene Chips ersetzen.
- Die Medaille kann – mit einem Faden versehen – dem jeweiligen Sieger verliehen werden. Ein Faden ist aus Sicherheitsgründen nicht beigefügt.

Spielidee

Käse, Wurst, Brot und alter Krempel – alles liegt verstreut auf dem Dachboden herum. Die Mäuse versuchen, diese Vorräte für sich in Sicherheit zu bringen. Die Katze lauert still auf ihrem Platz; taucht sie aber plötzlich zwischen den Mäusen auf, flitzen diese schnell in ihre Löcher ... Wer hat am Ende am besten gesammelt und getauscht? Dieser Spieler gewinnt als frechste Maus das putzmuntere Spiel nach Punkten!

Spielvorbereitung

- Den großen Spielplan in die Mitte des Tisches legen.
- Alle Chips aus den Stanztafeln brechen, Ersatzchips aussortieren, die restlichen 40 verdeckt mischen und **mit der Rückseite (blau) nach oben auf die blau markierten Felder** des Spielplans legen. Orange Felder bleiben frei.
- Jeder Spieler wählt seine Lieblingsmaus und stellt sie auf das Mäuse-Startfeld „Koffer“.
- Die Katze kommt gegenüber auf ihren Startplatz (Katzenkopf).
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Er wirft den Würfel, und führt sein Würfelerggebnis aus.
- Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.

Spielverlauf

Auf dem Würfel gibt es folgende Symbole:
 je einmal die Würfel-
augen von 1 bis 4

vier Würfelchen (1 bis 4)

die Katze

Was passiert, wenn ein Spieler eine 1, 2, 3 oder 4 gewürfelt hat?

- Er rückt seine Maus um so viele Felder in eine beliebige Richtung vor, wie er Augen gewürfelt hat.
- Dazu zählen alle Felder, auch die Mauselöcher und das Startfeld der Mäuse.
- Die Maus darf über leere oder mit Chips belegte Felder ziehen und darauf landen.



- Die Maus darf **nicht** über oder auf Felder ziehen, auf denen eine andere Maus sitzt.
- Die Maus darf über Felder ziehen, die von der Katze bewacht werden – **aber sie darf nicht dort landen.**



- Liegt auf dem Feld, auf dem die Maus landet, ein Chip, nimmt ihn der betreffende Spieler und legt ihn **offen** vor sich ab.
- In ganz seltenen Fällen kann die Maus in keine Richtung ziehen. Dann bleibt sie einfach stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Was passiert, wenn ein Spieler die Würfelchen gewürfelt hat?

- Er wählt eine Zahl zwischen 1 und 4 und rückt dann seine Maus um diese Zahl (nach den Regeln wie oben beschrieben) weiter.

Was passiert, wenn ein Spieler die Katze gewürfelt hat?

Hui, aufgepasst, jetzt kommt die Katze ins Spiel! Der Spieler darf:

- die Katze nehmen und sie in einem beliebigen, anderen Kreis auf den dunklen Punkt in der Mitte stellen,
- Mäuse, die jetzt um die Katze herum stehen, in Mauselöcher verjagen.
- In jedes Mauseloch passt nur **eine Maus!**

Der aktive Spieler entscheidet, welche Maus in welches Mauseloch kommt.

- Er darf die Katze allerdings **nie direkt vor die Mauselöcher oder direkt vor das Startfeld der Mäuse** setzen.



Tipp: Er darf aus taktischen Gründen auch seine eigene Maus verjagen, da jede Maus von jenem Mauseloch aus neu startet, in das sie gesetzt worden ist ...

- Am Ende des Zugs bewegt der Spieler seine eigene Maus noch genau ein Feld weit.

Was passiert, wenn ein Spieler einen Brotchip gesammelt hat?

Auf den Chips sind neben Käseecken, Wurstzöpfeln und altem Krempel auch **fünfmal altes Brot** abgebildet. Findet ein Spieler einen Brot-Chip, darf er ihn entweder behalten – oder **ihn sofort bei einem beliebigen Mitspieler gegen einen beliebigen Chip aus dessen Vorrat eintauschen**. Dieser kann sich leider nicht dagegen wehren ... später ist ein Tauschen nicht mehr möglich.

Ende des Spiels

Sobald nur noch **fünf Chips** auf dem Dachboden liegen, endet das Spiel sofort. Die Spieler zählen nun die Punkte, die auf ihren Chips abgebildet sind:

Dabei helfen größere Kinder oder Erwachsene jenen Kindern, die noch nicht so gut zusammenzählen können.

- jeder Käse-Chip zählt 3 Punkte
- jeder Wurst-Chip zählt 2 Punkte
- jeder Brot-Chip zählt 1 Punkt
- Wer die meisten Krempel-Chips gesammelt hat, erhält für die gesamte Menge 6 Punkte.

Bei Krempel-Chips-Gleichstand bekommt der Spieler oder bekommen die Spieler mit den insgesamt wenigsten Chips die 6 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das putzmuntere Katz-und-Maus-Spiel – herzlichen Glückwunsch!

Bei einem Punkte-Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Sollte auch dann Gleichstand bestehen, gewinnt der Spieler mit dem meisten Krempel. Dem Sieger wird die Medaille umgehängt!

Viel Spaß!

