

# DAS GROSSE

# Neon- M • O • U • S • E SPIEL

©FRN PRODUCT MARKETING GMBH  
Spielidee: Helge Andersen

- Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren -

## Inhalt:

- 1 Spielplan
- 25 Ereigniskarten
- 2 x 10 Katzenzimmer-Karten
  - 1 Stanztafel mit
  - 1 Flaschenroulette
  - 1 Flaschenteil
  - 4 Neon-Mäuse
  - 4 Figurenhalter
  - 4 Kegel
- 1 Spezialwürfel (1, 1, 2, 2, 3, 4 Augen)
- Verbindungsstücke/Flaschenroulette

## Ziel des Spiels:

Mit dem Vorsatz, möglichst viel Käse einzusammeln, machen sich die Neon-Mäuse auf den abenteuerlichen Weg durch ein Haus voller Gefahren.

Ziel ist der Weinkeller, wo der Käse bei einer Flasche gutem Wein verzehrt werden soll.

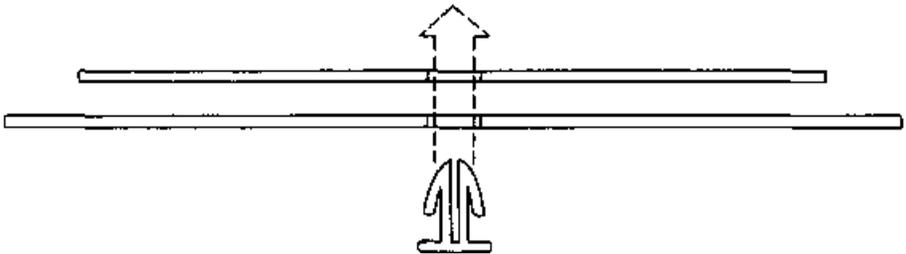
Die Maus, die zum Schluß als erste mindestens 30 Käsestückchen gesammelt hat, gewinnt.

# Spielstationen:

Start  
Katzenzimmer I  
Mausefalle  
Katzenzimmer II  
Flaschen-Roulette im Weinkeller (= Ziel)

## Spielvorbereitung:

1. Die 4 unterschiedlichen Neon-Mäuse werden aus der Stanztafel ausgebrochen und in die Figurenhalter gesteckt. Jeder Spieler sucht sich eine Maus aus und stellt sie auf das Startfeld.
2. Das Flaschen-Roulette sowie das Flaschenteil werden aus der Stanztafel ausgebrochen und zusammengesetzt [s. Skizze]. Das Flaschen-Roulette wird dann auf das Spielbrett auf den dafür vorgesehenen Kreis gesetzt.



3. Die 25 Ereigniskarten aus dem Kartenpäckchen werden gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt.
4. Die 2x10 Katzenzimmer-Karten aus dem Kartenpäckchen werden separat gemischt und verdeckt in dem Katzenzimmer I auf die zwei dafür vorgesehenen Felder gelegt.  
10 Katzenzimmer-Karten haben auf der Rückseite als Symbol "zwei Katzen" - diese Karten liegen auf dem Feld in dem Zimmer, wo auch zwei Katzen lauern.  
10 Katzenzimmer-Karten haben auf der Rückseite als Symbol "eine Katze" - diese Karten liegen auf dem Feld in dem Zimmer, wo auch eine Katze lauert.
5. Jeder Spieler erhält einen farbigen Kegel und setzt diesen zu Beginn des Spiels auf die Zahl 5 der Käsekonto-Leiste auf dem Spielbrett (jeder Mitspieler beginnt also mit einem Plus von 5 Käsestückchen).

## Fortbewegung:

Den Weg zwischen den einzelnen Stationen legt man mit Hilfe des Spezial-Würfels zurück (den man auch bei der Mausefalle benötigt). Ein Spieler wird ausgelost, dieser beginnt und dann kommen alle weiteren Mitspieler der Reihe nach dran. Gewürfelt wird jeweils einmal (Ausnahme: Mausefalle). Man zieht nur auf freie Felder. Besetzte Felder werden beim Ziehen **nicht** mitgezählt.

## Ereigniskarten:

Auf den Feldern zwischen den einzelnen Stationen befinden sich Ereignisfelder E. Endet der Spielzug eines Spielers auf einem E-Feld, kann er eine Ereigniskarte aufnehmen, wenn er will (wenn er nicht will, muß er es jedoch nicht). Nimmt er eine E-Karte auf, muß der Aufforderung Folge geleistet werden. Danach wird diese E-Karte wieder verdeckt unter den Stapel gelegt.



## Käse-Konto:

Jedes Dazugewinnen oder Verlieren von Käse im Verlauf des Spiels wird für jeden Spieler durch Vor- oder Zurückschieben seines farbigen Kegels auf der Käsekonto-Leiste angezeigt.



## Katzenzimmer I:

Sobald ein Spieler mit seiner Neon-Maus auf dem letzten Feld vor dem ersten Katzenzimmer angekommen ist (dies ist auch der Fall, wenn er mehr Augen würfelt, als Felder bis zu diesem Punkt übrig sind), entscheidet er sich **sofort** für eines der beiden Zimmer (in denen eine oder zwei Katzen lauern) und hebt dort die obenaufliegende Karte auf.



Katzenzimmer angekommen ist (dies ist auch der Fall, wenn er mehr Augen würfelt, als Felder bis zu diesem Punkt übrig sind), entscheidet er sich **sofort**



## Anmerkung:

Bei den Karten in dem Stapel mit dem Symbol "zwei Katzen" auf der Rückseite ist die Wahrscheinlichkeit größer, **mehr** Käse zu erhalten. Dafür ist in diesem Kartenstapel 2x1 Karte mit einer Katze auf der Vorderseite untergemischt.

Bei den Karten in dem Stapel mit dem Symbol "eine Katze" auf der Rückseite ist die Wahrscheinlichkeit größer **weniger** Käse zu erhalten. Dafür ist in diesem Kartenstapel nur 1x1 Karte mit einer Katze auf der Vorderseite untergemischt.

Deckt ein Spieler eine Katze auf, muß er sofort auf das freie Feld außerhalb des Katzenzimmers flüchten und dort warten, bis er das nächste Mal wieder an die Reihe kommt. Den in diesem Zimmer eventuell gewonnenen Käse läßt

der Spieler in der Eile liegen - er ist futsch!

Der Spieler kann aber auch vor dem Aufdecken einer Katzenkarte jederzeit mit dem weiteren Aufdecken von Karten aufhören. Er "steigt dann aus", und die bis zu diesem Zeitpunkt aufgedeckten Käsestücke darf er behalten (und auf seinem Käsekonto anzeigen).

Danach wird der Kartenstapel wieder gut gemischt.

## **Mausefalle:**

Sobald ein Spieler mit seiner Neon-Maus in die Mausefalle oder auf das letzte Feld davor gelangt, würfelt er **sofort** weiter. Nach jedem Würfeln entscheidet er sich, ob er sofort weiterwürfeln oder "aussteigen", d.h. auf das weitere Würfeln verzichten will. Steigt er aus, so erhält er so viele Käsestücke, wie das Feld anzeigt, auf dem er sich zuletzt befindet, stellt sich auf das freie Feld außerhalb der Mausefalle und wartet, bis er das nächste Mal wieder an die Reihe kommt, um in Richtung Katzenszimmer II zu ziehen. Riskiert er jedoch zuviel und die Augenzahl des Würfels übersteigt die restliche Felderzahl, so schießt er über das letzte "10 Käsestücke"-Feld hinaus, und - Zack! - die Falle schnappt zu. Der Spieler hat dann in der Falle keinen Käse gesammelt, und er stellt sich ebenfalls auf das freie Feld außerhalb der Mausefalle.

## **Katzenszimmer II:**

Wie Katzenszimmer I. Die Katzenszimmer-Karten werden vom Katzenszimmer I in das Katzenszimmer II gelegt.

## **Flaschen-Roulette:**

Sobald ein Spieler das Ziel, den Weinkeller erreicht [eventuell überzählige Augenzahlen verfallen], dreht er sofort die Flasche des Flaschen-Roulettes.

Von jetzt an dreht der Spieler jedesmal, wenn er an die Reihe kommt, einmal die Flasche (wenn er Pech hat, muß er auf Grund einer Ereigniskarte seine Position mit der einer anderen Neon-Maus tauschen, sonst bleibt er bis zum Schluß auf diesem Feld).

## **Gewonnen hat,**

wer zuerst mindestens 30 Käsestückchen auf seinem Konto hat. Dies entscheidet sich meistens beim Spielen am Flaschen-Roulette, in seltenen Fällen jedoch schon vor Erreichen des Zielfeldes.

Und jetzt viel Spaß beim Spielen!