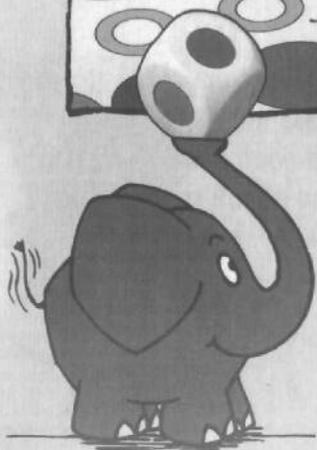
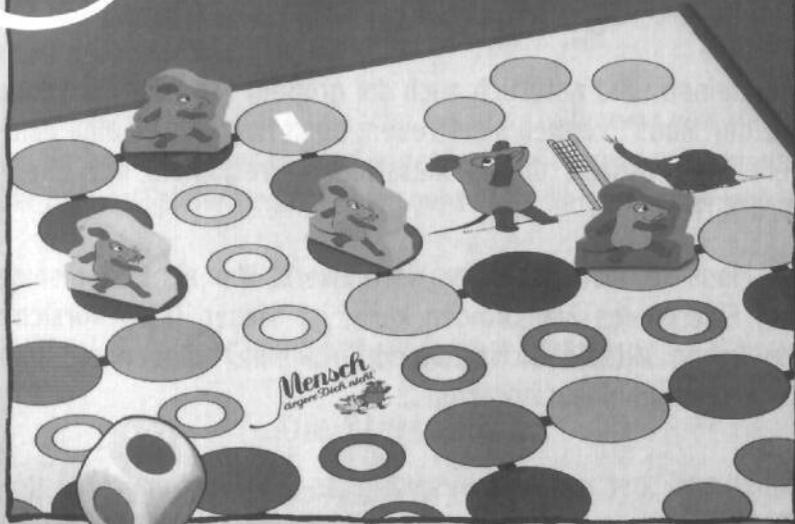


Die  
Sendung  
mit der **Maus**



*Mensch*  
*ärgere Dich nicht*





## - mit der Maus.

Spieltyp: Würfelspiel

Spielerzahl: 2-4

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Spieldauer: ca. 15-30 Minuten

Die kleinen (und natürlich auch die großen) Fans der "Sendung mit der Maus" können sich freuen, denn nun gibt es eine kindgerechte Ausgabe dieses klassischen Brettspiels mit einem Farbwürfel.

Die Maus veranstaltet einen Wettbewerb. Wer als Erster seine drei Figuren ins Ziel bringen kann, ist Sieger. Doch Vorsicht: Die lieben Mitspieler warten nur auf eine Gelegenheit, ihre Konkurrenten hinauszuerwerfen..

Etwas Glück und gute Nerven:

## **Das Spielmaterial**

- 1 Spielplan
- 12 Holz-Spielfiguren  
(je 3 in 4 verschiedenen Farben)
- 1 Farbwürfel
- 1 Folie mit Maus-Aufklebern

Auf die Plätze, fertig,....:

## **Die Spielvorbereitung**

Vor der ersten Partie müsst ihr die Aufkleber auf die farbigen Holzfiguren kleben.

Jeder Mitspieler wählt eine Farbe aus und stellt seine drei Mäuse auf die entsprechenden Startfelder in den Ecken des Spielplans. Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

...los!:

## **Der Spielverlauf**

### **Die Startfelder**

Damit es losgehen kann, musst du zuerst versuchen, eine deiner Spielfiguren vom Startfeld auf die Laufbahn zu stellen. Solange deine Figuren noch auf den Startfeldern stehen, darfst du bis zu dreimal pro Runde würfeln.

Zeigt der Würfel deine eigene Farbe oder Weiß (= freie Farbwahl), darfst du eine deiner Figuren auf das entsprechende erste Feld der Laufbahn mit dem Pfeil setzen. Wenn sich mindestens eine deiner Figuren auf der Laufbahn befindet, darfst du pro Runde nur noch einmal würfeln.

Es kann allerdings im weiteren Spielverlauf passieren, dass sich keine Spielfigur von dir auf der Laufbahn befindet - beispielsweise, wenn deine Figuren hinausgeworfen worden sind oder weil du sie bereits ins Ziel gezogen hast. Dann darfst du natürlich wieder bis zu dreimal pro Runde würfeln, um eine Figur auf dein Pfeifeld zu ziehen.

## Das Ziehen der Figuren

Die Farbe auf dem Würfel bestimmt, bis wohin du eine deiner Spielfiguren im Uhrzeigersinn weiterstellen kannst. Hast du beispielsweise Gelb gewürfelt, darfst du auf das nächste gelbe Feld ziehen. Hast du mehrere Figuren auf der Laufbahn, kannst du aussuchen, welche dieser Figuren du bewegen willst.

Es herrscht Zugzwang! Das heißt, dass du mit einer deiner Figuren weitergehen musst, wenn das möglich ist. Kannst du mit keiner deiner Figuren deinem Würfelergebnis entsprechend vorrücken, verfällt der Spielzug, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Herauswerfen fremder Figuren

Man kann jederzeit fremde oder eigene Figuren überspringen. Wenn die Bewegung einer Figur aber auf einem Feld endet, auf dem bereits eine fremde Figur steht, wird diese herausgeworfen und wieder auf ihr Startfeld gestellt. Eigene Figuren können nicht herausgeworfen werden. Da auf jedem Feld aber nur eine Spielfigur stehen kann, darf man keinen Zug ausführen, der auf einem Feld enden würde, auf dem sich bereits eine eigene Figur befindet.

Steht eine fremde Figur auf einem Feld ihrer eigenen Farbe, kann sie nicht hinausgeworfen werden. Würde die Bewegung einer Figur also beispielsweise auf einem roten Feld enden, auf dem eine rote Figur steht, darf man diesen Spielzug nicht ausführen und muss mit einer anderen Figur vorrücken.

## Weiß würfeln

Würfelst du Weiß, kannst du dir eine beliebige Farbe aussuchen und eine deiner Figuren auf das nächste Feld der gewählten Farbe setzen. Dabei musst du darauf achten, dass du eine Farbe wählst, auf deren nächstes Feld du auch ziehen kannst.

## Die Zielfelder

Wenn du mit einer Figur einmal um das Spielfeld gelaufen bist, kannst du mit jeder beliebigen gewürfelten Farbe außer mit deiner eigenen (!) auf eines deiner Zielfelder vorrücken.

Angekommen!

## Das Spielende

Die Partie ist zu Ende, wenn der erste Spieler seine drei Figuren ins Ziel gebracht hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Die übrigen Spieler können anschließend noch weiterspielen, bis alle Figuren die entsprechenden Zielfelder erreicht haben.

Für gewitzte Mäuse:

## **Variante**

Die oben erläuterten Regeln werden folgendermaßen erweitert: Ist das Feld, auf dem die Bewegung einer Figur endet, von einer fremden Figur besetzt, kann man entscheiden, ob man sie - wie gewohnt - hinauswirft oder ob man sie überspringt und seine Figur auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe zieht. Diese Überspring-Regel gilt auch, wenn sich auf dem Feld eine eigene Figur befindet. (Dabei ist natürlich zu beachten, dass man eigene Figuren nicht schlagen kann.)

Ist das nächste Feld der gewürfelten Farbe ebenfalls von einer fremden Figur besetzt, kann man erneut wählen, ob man diese herauswirft oder wiederum überspringt usw. Auf diese Weise sind unter Umständen sehr große Sprünge möglich, die vielleicht sogar bis ins Ziel führen.

## **Viel Spaß!**

