

# 5 mal Spaß & Spiel

**Die mausstarke Spielesammlung zum Würfeln, Sammeln und Kombinieren. Ein großer Spaß, der gleichermaßen Glück, Gedächtnis und Taktik erfordert. Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren.**

**Das Spielmaterial:** 2 Spieltableaus mit jeweils zwei Spielplänen • 26 Spielfiguren (17 gelbe und je 3 grüne, blaue und rote Figuren) • 4 Chips (rot, gelb, grün und blau) • 2 Farbwürfel • 1 Augenwürfel • 1 Quartett-Kartenspiel mit 32 Karten  
• Spielanleitung

## Mensch ärgere Dich nicht

**Eine kindgerechte Version des klassischen Brettspiels mit einem Farbwürfel.**

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

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 Spielfiguren (je 3 in 4 verschiedenen Farben), 1 Farbwürfel

**Auf die Plätze, fertig, ...: Die Spielvorbereitung**

Zuerst faltet ihr den Spielplan auseinander und legt ihn vor euch in die Mitte. Jeder Mitspieler wählt eine Farbe aus und stellt seine drei Figuren 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 sieb 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 weiter spielen, 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 hinauswirft oder wiederum überspringt usw. Auf diese Weise sind unter Umständen sehr große Sprünge möglich, die vielleicht sogar bis ins Ziel führen.

# **Auf zum Meer**

## **Der spannende Würfelspaß mit der Maus und ihren Freunden.**

Für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren.

Maus, Elefant und Ente haben Urlaub und machen sich auf den Weg zum Meer. Sie begeben sich auf Wanderschaft. Ihr dürft sie dabei begleiten und unterstützt sie. Unterwegs passiert so einiges. Wer hat Glück beim Würfeln und kämmt mit seiner Figur als Erster am sonnigen Strand an?

**Die Rucksäcke sind schon gepackt:** Das Spielmaterial

1 Spielplan, 4 Spielfiguren (gelb, grün, blau, rot), 1 Augwürfel

**Bevor es los geht:** Die Spielvorbereitung

Zuerst faltet ihr den Spielplan auseinander und legt ihn vor euch in die Mitte. Jeder sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf den Spielplan vor das erste Feld. Auf dem Spielplan sind Ereignisfelder und Maus-Felder abgebildet. Die Ereignisfelder sind größer als die anderen Felder und zeigen die Maus und ihre Freunde in verschiedenen Situationen. Bei den Maus-Feldern ist die Maus abgebildet.

**Es geht auf Wanderschaft:** Der Spielverlauf

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wer die höchste Zahl würfelt, beginnt. In seinem Zug würfelt der Spieler einmal und bewegt seine Spielfigur beginnend auf Feld 1 um die angegebene Anzahl an Feldern fort. Landet er auf einem Ereignisfeld, muss er nachschauen, was ihm dort passiert. Das Ergebnis tritt sofort in Kraft. Landet er auf einem Maus-Feld, so darf seine Figur nochmals um die zuvor gewürfelte Zahl vorgerückt werden. Anschließend fährt der Spieler zu seiner Linken mit der Runde fort.

**Ereignisfelder:**

Feld 6 - Brücke über den Fluss	→ 6 Felder vor (auf Feld 12)
Feld T 5 - Rucksack vergessen	→ 5 Felder zurück (auf Feld 10)
Feld 19 - Übernachtung im Zelt	→ einmal aussetzen
Feld 26 - Würfel	→ wer mit einer 3 oder einer 6 auf diesem Feld landet, darf erneut würfeln
Feld 31 - Eine Pause. Es gibt etwas zu essen	→ erst weiterziehen, wenn eine 6 gewürfelt wird
Feld 39 - Ein Wegweiser mit vielen Schildern	→ 6 Felder zurück (auf Feld 33)
Feld 42 - Der große Irrgarten: hier kann man sich leicht verlaufen	→ 12 Felder zurück (auf Feld 30)
Feld 52 - Eine Pause mit Mittagsschläfchen	→ zweimal aussetzen
Feld 58 - Ein großer Fluss mit gefährlicher Strömung	→ zurück auf Feld 1
Feld 63 - Endlich das Ziel	→ Wer zuerst hier ankommt, gewinnt das Spiel
Mausfelder (Pos. 1, 5, 10, 23, 32, 41, 45, 54, 59)	→ Um die zuvor gewürfelte Zahl vorrücken

**Ein paar Regeln für den Weg:**

Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Auf einem Spielfeld darf mehr als eine Figur stehen. Spielfiguren können nicht herausgeworfen werden.

**Endlich am Strand:** Das Spielende

Wer als Erster Feld (63), das „Strandfeld“ erreicht oder überschritten hat, gewinnt das Spiel und kann ganz verdient den Urlaub beginnen. Die anderen Spieler können weiterspielen, bis alle am Strand angekommen sind. Denn Urlaub in der Sonne macht nur richtig Spaß, wenn alle zusammen sind.

# Die Maus räumt auf

## Das lustige Brettspiel mit der Maus, der Ente und vielen Gegenständen.

Für 2 Spieler ab 5 Jahren.

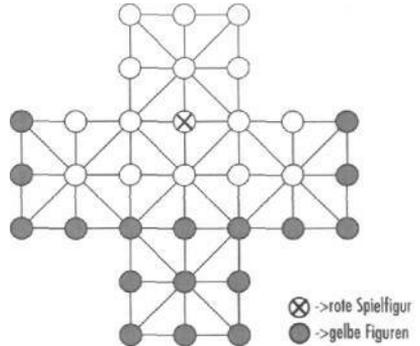
Bei der Maus herrscht Chaos. Das große Durcheinander von Gegenständen, die herumliegen, muss aufgeräumt werden. Die freche Ente denkt aber gar nicht daran mit anzupacken. Vielmehr schiebt sie die Sachen von einer Ecke in die andere und die Maus hat ganz schön viel zu tun, alles in Ordnung zu bringen und all die Sachen in die Schränke zu räumen.

**Ein großes Durcheinander:** Das Spielmaterial  
1 Spielplan, 18 Spielfiguren (Maus = 1 rote Figur, Gegenstände = 17 gelbe Figuren)

### Bevor die Schränke gefüllt werden:

Die Spielvorbereitung

Zuerst faltet ihr den Spielplan auseinander und legt ihn vor euch in die Mitte. Anschließend stellt ihr die Figuren zur Startaufstellung • wie abgebildet - auf den Spielplan. Jetzt entscheidet ihr euch, wer für die Maus spielt und wer für die Ente. Der Maus-Spieler hilft beim Aufräumen und spielt mit der einzelnen roten Figur. Der Enten-Spieler verschiebt die Gegenstände und spielt mit den 17 gelben Figuren.



### Ordnung muss sein: Der Spielverlauf

Die Maus (rote Spielfigur) bewegt sich immer um einen Punkt senkrecht, waagrecht oder auch diagonal. Sie kann die herumliegenden Gegenstände (17 gelbe Spielfiguren) wegräumen, indem sie diese überspringt. Das ist nur dann möglich, wenn hinter dem Gegenstand ein Feld frei ist. Der übersprungene Gegenstand wird anschließend in Schränke/Regale in den Ecken auf dem Spielplan gestellt. Mehrere Sprünge hintereinander (Kettensprünge) sind ebenfalls erlaubt. Die Gegenstände werden von der Ente immer nur ein Feld senkrecht, waagrecht oder diagonal gezogen. Die Gegenstände können natürlich nicht über die Maus springen.

### Das Chaos hat ein Ende: Das Spielende

Die Maus hat verloren, wenn sie nicht mehr ziehen kann, d.h. wenn der Spieler mit der roten Figur keine gelbe Figur mehr überspringen kann; die Ente mit ihren Gegenständen hat verloren, wenn weniger als sechs gelbe Spielfiguren auf dem Spielfeld verblieben sind.

# Tolle Torten

## Das pfiffige Farbwürfelspiel mit der Maus und einer Menge Torten.

Für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren.

Maus, Elefant und Ente befinden sich in der Küche und rufen zum großen Torten-Wettbewerb auf. Wer von euch findet schnell die richtigen Zutaten, um die leckeren Torten richtig bunt zu dekorieren?

### **Damit gelingt jede Torte:** Das Spielmaterial

1 Spielplan, 4 Spielfiguren und 4 Markierungsplättchen (je in 4 verschiedenen Farben), 2 Farbwürfel

### **Bevor es mit dem Dekorieren losgeht:** Die Spielvorbereitung

Zuerst faltet ihr den Spielplan auseinander und legt ihn vor euch in die Mitte. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur sowie ein gleichfarbiges Markierungsplättchen aus und legt beide auf das Startfeld, die gelb-weiße Torte.

### **Tolle Torten leicht gemacht:** Der Spielverlauf

Die Spieler kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit beiden Farbwürfeln. Anschließend vergleicht er die Würfelfarben mit der Torte, die als nächstes im Uhrzeigersinn vor seine Spielfigur abgebildet ist. Stimmt mindestens eine der Farben überein, darf er seine Spielfigur (nicht aber das Markierungsplättchen) auf diese Torte ziehen.

Er hat damit die richtigen Zutaten für eine schöne bunte Torte gefunden.

Nun kann er entscheiden, ob er a) seinen Zug beendet oder b) noch einmal würfeln möchte.

#### a) Aufhören:

Er setzt sein Markierungsplättchen auf die Torte, auf der auch seine Spielfigur steht.

Der nächste Spieler kommt an die Reihe.

#### b) Weitermachen:

Er würfelt nochmals beide Farbwürfel. Gelingt es ihm wieder, mit seiner Spielfigur eine

Torte weiter zu ziehen (übereinstimmende Farbe/n), kann er anschließend erneut entscheiden: aufhören (Markierungsplättchen versetzen) oder weitermachen usw.

Wirft ein Spieler aber keine der benötigten Farben, ist damit sein Zug sofort beendet. Zudem muss er seine Spielfigur wieder zurück auf die Torte setzen, auf der sein Markierungsplättchen liegt.

Es können beliebig viele Spielfiguren auf einer Torte stehen; es gibt kein Herauswerfen.

### **Schöne bunte Torten!** Das Spielende

Wer von euch Glück beim Würfeln hatte, gut gezogen hat und als Erster wieder zurück auf der Starttorte landet, beendet das Spiel und ist bester Torten-Dekorateur.

# Quartett

Für 2 bis 6 Spieler ab 4 Jahren.

Spielmaterial: 32 Karten

**Ziel des Spiels ist es,** möglichst viele Maus-Quartette zu sammeln. Jedes Quartett besteht aus den 4 Karten einer Gruppe mit den gleichen Symbolen oben links in der Ecke bzw. der gleichen Hintergrundfarbe.

**Zu Beginn** werden die 32 Karten gut gemischt und an die Spieler einzeln ausgeteilt:

bei 2 bis 3 Spielern erhält jeder 6 Karten, bei 4 bis 5 Spielern je 5 Karten, bei 6 Spielern je 4 Karten.

Der Rest kommt als verdeckter Stapel in die Mitte.

**Beim Start** beginnt der jüngste von euch und legt eine beliebige Karte offen in die Mitte, so dass sie jeder gut sehen kann. Im Uhrzeigersinn ist nun der nächste Spieler dran. Dieser muss nun rechts oder links an diese Karte eine passende Karte anlegen, also mit gleichen Symbolen (oben links auf den Karten) oder gleicher Farbe. Dies kann z.B. der Bleistift auf einer grünen Karte sein. Kann der Spieler eine passende Karte anlegen, darf er auch noch weitere Karten aus seinem Vorrat anlegen, bis es nicht mehr geht. Kann er gar keine Karte anlegen, muss er eine vom Stapel ziehen. Passt die gezogene Karte, darf er sie gleich anlegen. Passt die gezogene Karte nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Karten anlegen konnte und keine mehr auf der Hand hat.

©Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin  
Made in Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Sirelch/  
Lizenzhaus Köln GmbH  
Die Sendung mit der Maus® WDR  
Lizenz: BAVARIA SONOR. 82031 Geiselgasteig

Gestaltung: bks Werbeagentur München