

MAUS PASS AUF!

A cartoon mouse character with large ears, wearing a small cap and a striped shirt, is running and holding a ball. The background is a grey wall with circular patterns.

Ravensburger Spiele* Nr. 21290 3

Ein spannendes Würfelspiel für 2 Spieler im Alter von 5 - 10 Jahren.

Lizenz; Cactus Services, Inc.

Illustration: IDL

Inhalt:

- 1 Spielbrett aus Kunststoff
- 11 Klebebilder für das Spielbrett
- 5 Hindernisse
- 2 Spielfiguren (Stanztafel)
mit Aufsteller
- 1 Würfel

... die Geschichte:

Oskar, der freche Mäuserich, und seine Freundin Lilly sitzen in der Mäusewohnung und trinken Tee.



Schnupper, schnupper ... da riecht es doch nach Käse!

Von der Küche über die Treppe dringt der köstliche Käseduft in die Wohnung. Immer wieder wagen sich Oskar oder Lilly nach oben, um ein Stück Käse zu stibitzen.

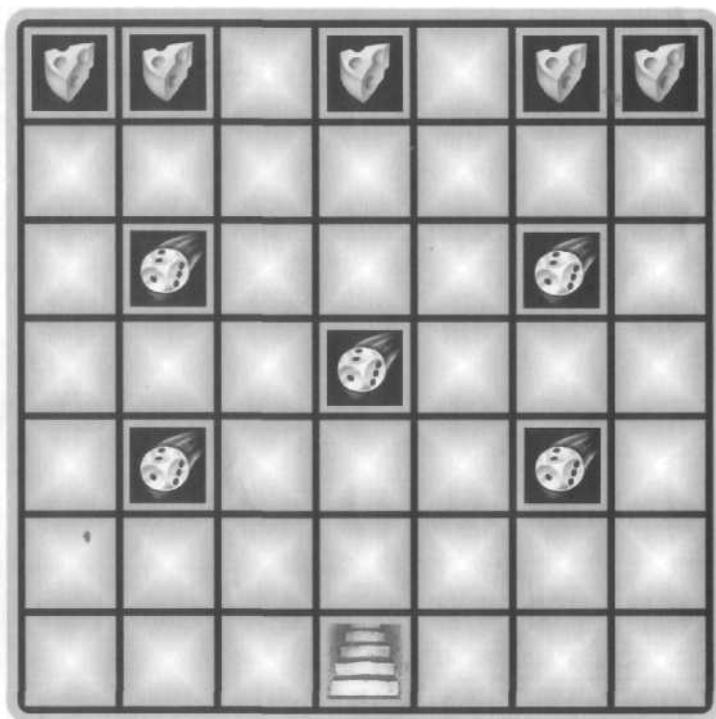
Doch Vorsicht:
Der Mäusefänger liegt
auf der Lauer...

Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen:

Das Spielbrett wird, wie diese Abbildung zeigt, mit den Klebebildern beklebt.

Wichtig ist, daß die Bilder genau auf diesen Feldern kleben und alle in die gleiche Richtung schauen. Auf dem Spielbrett sind die Felder, die zu bekleben sind, durch einen kleinen Rand gekennzeichnet.

Nun werden die beiden Mäuse, Oskar und Lilly, vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Im Spiel sind zwei Spielfiguren enthalten, es wird jedoch nur mit einer der Figuren gespielt. Ihr könnt also auswählen, ob ihr lieber mit Oskar, dem Jungen, oder Lilly, dem Mädchen, spielt. Oder ihr wechselt einfach ab: auch die schnellste Maus braucht mal eine Verschnaufpause! Die Maus, mit der gerade nicht gespielt wird, bleibt in der Mäusewohnung.



Und schon kann es losgehen!
Ihr könnt in der Schachtel spielen
oder das Spielbrett herausneh-
men und auf dem Tisch spielen.

Ziel des Spiels

Maus oder Mäusefänger -
wer erreicht zuerst sein Ziel?



Die Maus versucht,
möglichst schnell eines
der Käsefelder zu
erreichen.

Das Ziel des Mäusefängers ist es,
die Maus einzufangen, bevor sie
beim Käse ist.

Spielregel

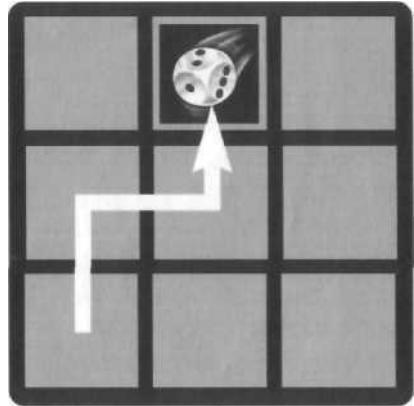
Die Spieler würfeln. Wer die
höhere Zahl wirft, darf entschei-
den, ob er Maus oder
Mäusefänger spielt.



Der Spieler, der die
Maus spielt, stellt eine

Maus, Oskar oder Lilly, auf das
Startfeld (das Feld mit der Trep-
pe). Der Mäusefänger erhält die
fünf Hindernisse.

Zuerst würfelt der Mäusespieler.
Entsprechend der Würfelzahl darf
er die Maus bewegen. Sie darf
horizontal und/oder vertikal gezo-
gen werden, aber nicht diagonal.



Während eines Spielzuges kann
beliebig die Richtung gewechselt
werden. Dazu gleich ein Beispiel:
Würfelt der Mäusespieler eine
drei, kann er z. B. ein Feld vor
und zwei Felder zur Seite ziehen.
Er kann den Zug auch anders
aufteilen und z. B. ein Feld vor,
ein Feld zur Seite, und wieder ein
Feld nach vorne ziehen.

Jede Kombination ist erlaubt,
nur diagonal darf nicht gezogen
werden.

Landet die Maus auf dem
Sonderfeld „Würfel“, darf der



Mäusespieler erneut
würfeln und die ent-
sprechende Anzahl von
Feldern ziehen. Der

Mäusespieler versucht, so schnell
wie möglich die Käsefelder auf
der gegenüberliegenden Seite
des Spielbretts zu erreichen.

Soweit alles klar? Das wäre ja ganz einfach, wenn es da nicht den Mäusefänger gäbe.

Hat der Mäusespieler die Maus gezogen, kommt der Mäusefänger an die Reihe:

Er würfelt und darf die entsprechende Anzahl von Hindernissen an beliebiger Stelle in die Fugen des Spielbretts stecken.

Sein Ziel ist es, der Maus den Weg zum Käse zu versperren und sie schließlich einzufangen.

Die Maus darf über diese Hindernisse nicht hinwegspringen, sondern muß sich immer einen Ausweg suchen.

Hat der Mäusefänger alle fünf Sperren plaziert, darf er bereits gesteckte Hindernisse wieder in ihrer Position verändern.

Die Maus ist gefangen, wenn sie so von Hindernissen umgeben ist, daß sie keinen Ausweg mehr findet.

Würfelt einer der beiden Spieler das Symbol **X**, muß er aussetzen, und der Gegenspieler ist sofort wieder dran.



Wichtig:

Die einzelnen Spielerunden verlaufen sehr unterschiedlich. Hat die Maus Würfelglück, kann sie sehr schnell zum Käse kommen, hat sie Pech, ist sie nach kurzer Zeit gefangen. Am besten ist deshalb, ihr spielt mehrere Runden und wechselt dabei jeweils die Rollen. Die Maus wird zum Fänger und der Fänger zur Maus. Mit der Zeit entwickelt dann jeder Spieler seine eigene Mäusetaktik und Fängerstrategie.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn:

1. die Maus das Käsefeld erreicht hat und damit diese Runde gewinnt. Hurra! Ein Leckerbissen für Oskar und Lilly!
2. die Maus von Hindernissen umgeben ist und keinen Ausweg mehr findet. In diesem Fall hat der Mäusefänger gewonnen.

Und schon wieder schleicht eine kleine, freche Maus in der Küche herum ... Ob der Mäusefänger etwas merkt?

©1996 Ravensburger Spieleverlag