



So ein Käse

Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

REMUS-Spiel Art.-Nr. 5098

© 1940 LOEWS INCORPORATED, REN 1967
METRO-GOLDWYN-MAYER INC., ALL RIGHTS RESERVED

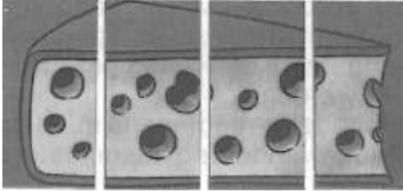
Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfel, 16 Original Mäuse-Figuren, 12 Käsekar-
ten, 1 Glücksuhr

Vor dem Spiel

Die Spielfiguren ausbrechen und in die Plastik-Stellfüße stecken.

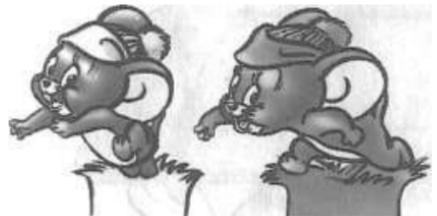
Wer gewinnt?

Wer als erster aus 4 zusammenpassenden Käsekarten einen ganzen Käse legen kann.



Es geht los

2 bis 4 Spieler können mitmachen. Jeder bekommt 4 Mäuse in einer Farbe. Jeweils 2 Mäuse eines Spielers werden ins Startloch links oben gesetzt, die beiden anderen ins Startloch rechts unten. Die Käsekarten werden mit der Rückseite nach oben auf das Tablett in der Mitte des Spielplans gelegt. Wer anfängt, wird ausgelost. Es wird reihum gewürfelt und mit einer beliebigen Maus in Pfeilrichtung gezogen.

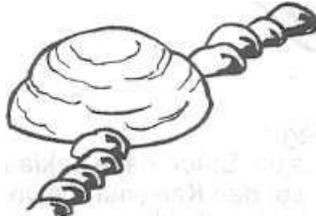


Was bedeuten die einzelnen Felder?

Es gibt dreierlei Felder: normale Felder, Käsefelder und Tomfelder.
Was passiert, wenn eine Maus auf ein bestimmtes Feld zieht?

Normales Feld

Hier passiert nichts Besonderes. Der nächste Spieler würfelt weiter.



Käsefeld

Wer auf ein Käsefeld zieht, nimmt sich eine Käsekarte vom Stapel und legt sie offen vor sich hin.

Wenn der Kartenstapel alle ist, darf er einem anderen Spieler eine Karte stehlen. Welchem Mitspieler und welche Karte - das bestimmt allein der Stehler.



Tomfeld

Wer auf ein Tomfeld kommt, muß den Zeiger der Glücksuhr drehen - und muß dann tun, was die Glücksuhr anzeigt.
3 Möglichkeiten gibt es:



Der Zeiger der Glücksuhr zeigt auf



Das bedeutet „Käse weg!"

Kater Tom hat der Maus ein Stück Käse geklaut. Der Spieler muß eine Käsekarte zurück auf den Kartenstapel in der Mitte des Spielplans legen - oder aufs leere Tablett, wenn dort keine Karte mehr liegt. (Wenn der Spieler keine Karte hat, braucht er natürlich keine zurücklegen.)

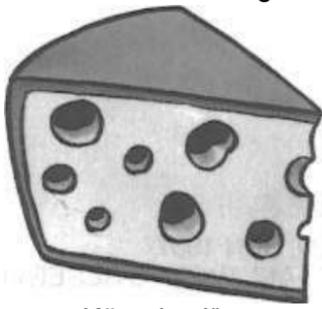
Der Zeiger der Glücksuhr zeigt auf



Das bedeutet „Maus weg!"

Die Maus ist in eine Falle geraten - sie wird vom Spielplan genommen. Sollte ein Spieler auf diese Art und Weise alle 4 Mäuse verlieren, muß er ausscheiden und alle seine Käsekarten zurück aufs Tablett legen.

Der Zeiger der Glücksuhr zeigt auf



Das bedeutet „Käse her!“

Glück gehabt! Die Maus hat sich ein weiteres Stück Käse geschnappt. Es gibt eine Käsekarte vom Stapel. Und wenn dort keine mehr ist, darf man sich von einem beliebigem Mitspieler eine beliebige Karte klauen.

Eine Maus zieht auf ein bereits besetztes Feld - was nun?

Was passiert, wenn eine Maus auf ein Feld kommt, auf dem bereits eine andere Maus steht? Dann muß diese andere Maus ein Feld weiterrücken. Und wenn auch dieses Feld schon von einer anderen Maus besetzt ist? Dann muß auch diese Maus ein Feld weiterrücken. Und so geht es weiter, bis schließlich eine Maus auf ein freies Feld kommt und die Mäusewanderung ein Ende hat.

Für jede Maus, die durch eine Mäusewanderung auf ein Käsefeld oder ein Tomfeld kommt, muß die entsprechende Aktion durchgeführt werden: Es müssen Käsekarten gezogen und es muß die Glücksuhr gedreht werden.

Aber alles nacheinander - beginnend mit dem Spieler, der durch seinen Zug die Mäusewanderung ausgelöst hat.

Ein Spieler hat gewonnen, wenn er 4 Käsekarten zu einem ganzen Käse zusammenfügen kann. Dazu braucht er die Käse-Karten 1 bis 4 mindestens einmal. Doppelte Karten dürfen in einem Käse nicht vorkommen.