

Fritz der Mäuseblitz

Schnelligkeit bringt fette Beute!



avensburger

Fritz der Mäuseblitz

Schnelligkeit bringt fette Beute!

Ravensburger Spiele® Nr. 00 640 3

Ein Spiel für 3 bis 5 Kinder von 6 bis 12 Jahren

Autor: Wolfgang Riedesser

Illustration: Klaus Hermann

- Inhalt:
- 1 Spielplan
 - 1 Maus aus Holz
 - 1 Geschicklichkeitsspiel
 - 18 Beutekarten
 - 1 Würfel
 - 1 Spielanleitung

Fritz der Mäuseblitz gefährdet jede Speisekammer. Vor ihm ist kein Leckerbissen sicher. Nur jemand, der noch schneller ist als er, kann ihn aufhalten . . .

Ziel des Spiels

Ziel ist, möglichst viele Leckerbissen zu sammeln. Wer von euch zum Schluß nicht nur die größte, sondern auch die wertvollste Beute gemacht hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

Bevor ihr zur ersten Spielrunde starten könnt, löst ihr alle Beutekarten vorsichtig aus der Stanztafel. Die Karten werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt und gut gemischt.

Der Jüngste von euch erhält den Spielplan. Fritz - die Maus - und den Würfel. Er legt den Plan vor sich auf den Tisch.

Zunächst wird auf der Seite mit den blauen Laufefeldern gespielt. Fritz der Mäuseblitz wird auf das Startfeld mit dem Pfeil vor das Mauseloch gestellt.

Der linke Nachbar des jüngsten Spielers erhält das Geschicklichkeitsspiel und legt es verdeckt vor sich auf den Tisch.

Spielregel

Der Spieler, der die Maus bewegt, zieht nacheinander zwei Beutekarten und legt diese der Reihenfolge entsprechend aufgedeckt und übereinander in der Speisekammer ab. Die Speisekammer ist das Spielfeld mit den Leckerbissen am Ende der Lauffelder.

Es spielen immer zwei Spieler gleichzeitig unter Zeitdruck gegeneinander. Einer würfelt und zieht die Maus, der andere versucht, möglichst schnell die beiden Mäuse im Geschicklichkeitsspiel in die Falle zu treiben.

Der Start

Bevor die Jagd nach den Leckerbissen beginnt, gibt einer von euch für die beiden Spieler das Start-

zeichen. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt und es heißt: Ran an den Käse, bevor die Falle zuschnappt!

Während die beiden um Schnelligkeit und Fingerspitzengefühl kämpfen, passen alle Mitspieler auf, daß nicht gemogelt wird!

Der Spielverlauf

Der Spieler, der mit der Maus zieht, versucht, möglichst schnell die Speisekammer zu erreichen und wieder in das Mausloch zurückzukehren. Hierzu muß er abwechselnd würfeln und die Maus um die gewürfelte Augenzahl vorwärts ziehen. Wichtig ist, daß der Spieler mit derselben Hand würfelt und zieht. Die andere Hand bleibt unter dem Tisch!

Erreicht die Maus die Speisekammer, so kehrt sie auf dem Lauffeld mit dem Pfeil um und tritt sofort den Rückweg zum Mausloch an. Das Lauffeld mit dem Pfeil zählt wie jedes andere Lauffeld einen Würfelpunkt. Das Mausloch muß nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden. Sobald die Maus auf dem Startfeld vor dem Mausloch eintrifft, ist ihr die Beute sicher.

Während der Spieler die Maus über den Spielplan flitzen läßt, versucht sein linker Nachbar, mit dem Geschicklichkeitsspiel die beiden Mäuse in die Falle zu treiben. Hat er beide Mäuse gefangen, ruft er sofort laut „Stop!“ und die Runde ist beendet. Der andere Spieler darf jetzt nicht mehr würfeln und ziehen.

Wenn die Maus noch auf dem Weg zur Speisekammer ist, bekommt der Spieler mit dem Geschicklich-

keitsspiel beide Beutekarten aus der Speisekammer. Fritz, die Maus, geht leider leer aus.

Wird sie auf dem Rückweg zum Mauseloch gestoppt, so müssen sich die beiden Spieler die Beute teilen. Der Spieler mit der Maus erhält die untere Karte. Der andere Spieler bekommt die obere Beutekarte aus der Speisekammer.

Erreicht die Maus jedoch das Mauseloch, bevor „Stop!“ gerufen wird, erhält sie als Belohnung für ihre Schnelligkeit beide Beutekarten.

Die nächste Runde

Nachdem die Beutekarten aus der Speisekammer verteilt worden sind, werden Spielplan und Geschicklichkeitsspiel im Uhrzeigersinn an den nächsten linken Nachbarn weitergegeben.

Beispiel: Der Spieler, der zuletzt versucht hat, die Mäuse einzufangen, übernimmt nun das Würfeln und Ziehen. Zusätzlich zieht er zwei neue Beutekarten und legt diese wie oben beschrieben in die Speisekammer. Sein linker Nachbar bekommt das Geschicklichkeitsspiel.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald alle Beutekarten ausgespielt sind. Jeder von euch addiert die Werte auf seinen Beutekarten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und freut sich über die fette Beute.

Zur Erinnerung nochmals drei ganz wichtige Punkte:

- beide Spieler beginnen **gleichzeitig** nach dem Startzeichen.
- Das Geschicklichkeitsspiel wird vor Spielbeginn geschüttelt. Es darf keine Maus in der Falle bleiben! Bis zum Startzeichen liegt es verdeckt vor dem Spieler auf dem Tisch.
- Der Spieler, der die Maus bewegt, darf stets nur mit einer Hand würfeln und ziehen. Die andere Hand bleibt unterm Tisch!

Hinweis:

Für besonders flinke Mäuse unter euch gibt es noch eine Spielvariante.

Dazu benützt ihr die Rückseite des Spielplans. Die roten Lauffelder zeigen nach oben.

Fritz der Mäuseblitz muß jetzt noch schneller sein...

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag
Ravensburg

