

Mäuse Würfeln

Wer wagt gewinnt!

Ravensburger Spiele® Nr. 23 104 1

Das mäusestarke Würfelspiel
für 2-4 Spieler
von 5-99 Jahren.

Autorin: Virginia Charves/

© 2000 BLA

Illustration: Hans-G. Döring

Design: Ravensburger

Foto: Thomas Weiss



Inhalt:

72 Mausekärtchen in 4 Farben (rot, gelb, grün, blau)
pro Farbe gibt es 15 Mäuse
und 12 weiße Mäuse

8 Käsewürfel

1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

In den Käsewürfeln sind Mäuse versteckt, die ihr euch mit etwas Glück erwürfeln könnt. Wer als Erster 7 Mäuse einer Farbe hat, gewinnt.



Vorbereitung

Zuerst legt ihr alle Mauskartchen verdeckt auf den Tisch. In jeden Käsewürfel steckt ihr ein Mauskartchen. Die restlichen Mauskartchen bleiben auf dem Tisch liegen.



Los geht's

Du würfelst mit allen 8 Käsewürfeln gleichzeitig. Du kannst dazu auch beide Hände nehmen. Jüngere Spieler können die Würfel auch einzeln hintereinander würfeln.

Kein Käsewürfel landet mit der Mauseite nach oben. Landet bei deinem Wurf kein Käsewürfel mit der Mauseite (offene Seite) nach oben ist dein Zug beendet. Du gibst alle Käsewürfel deinem linken Nachbarn und er ist mit Würfeln an der Reihe. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Landen bei deinem Wurf ein oder sogar mehrere Käsewürfel mit der Mauseite nach oben, musst du eine Entscheidung treffen. Aufhören oder weiterwürfeln?

Du hörst auf.

Aus den Käsewürfeln, die mit der Mausseite nach oben gelandet sind, darfst du die Mauskärtchen herausziehen und offen vor dir auf den Tisch legen. Diese Mäuse hast du gewonnen. Die farbigen Mäuse sortierst du vor dir nach den Farben. Ist eine oder sind mehrere weiße Mäuse dabei, legst du sie ebenfalls vor dir ab. Eine weiße Maus kannst du nämlich im Verlauf des Spiels zum Mäusetausch mit einem Mitspieler einsetzen. In die leeren Käsewürfel steckst du wieder neue Mauskärtchen vom Tischvorrat hinein. Danach gibst du alle Käsewürfel an deinen linken Nachbarn weiter. Dein Zug ist somit beendet.

Du würfelst weiter

Du kannst auch entscheiden weiterzuwürfeln, um noch mehr Mäuse zu sammeln. Allerdings mit Risiko! Dazu legst du die Würfel, die mit der Mausseite nach oben gelandet sind zur Seite und würfelst mit den restlichen Würfeln weiter. Vor jedem weiteren Wurf kannst du dich entscheiden, ob du weiterwürfeln willst oder aufhörst. Hörst du auf, gehören alle offen liegenden Mäuse dir. Ist allerdings bei einem weiteren Wurf kein Würfel mit der Mausseite nach oben dabei, ist dein Zug sofort beendet. Du gewinnst keine einzige Maus. Auch nicht die aus den vorherigen Würfeln. Alle Käsewürfel gehen dann an deinen linken Nachbarn weiter.



Weißer Mäuse

sind zum Mäusetauschen
eines Zuges, bei dem du
eine Maus gewonnen hast,



da. Am Ende
mindestens
(bevor du die

Würfel an deinen linken Nachbarn weitergibst)
kannst du noch eine weiße Maus zum Tausch ein-
setzen. Dazu legst du deine weiße Maus vor den
Spieler, mit dem du eine Maus tauschen möchtest,
auf den Tisch. Du gibst dem Spieler eine farbige
Maus von dir und nimmst dir dafür von ihm eine far-
bige Maus, die du gut brauchen kannst.
Anschließend geht deine weiße Maus aus dem Spiel.

Spielende

Das Spiel gewinnt der Spieler, der sich als Erster 7
Mäuse einer Farbe erwürfelt hat. Wenn ihr kürzer
spielen wollt, reichen auch 6 Mäuse zum Sieg.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg
<http://www.ravensburger.de>

Ravensburger

230263