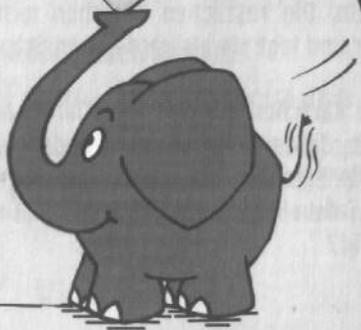


Die
Sendung
mit der **Maus**

Was passt dazu?



Qu'est-ce qui va avec? • Qual è quello giusto?



Was passt dazu?

Das schnelle Merkspiel mit der Maus

für 2 bis 5 Spieler ab 4 Jahren. Von Reiner Knizia.

Was passt hier, was passt dort?

Spielidee und Spielziel

Die Maus ist sehr aktiv. Die farbigen Tafeln zeigen die Maus in ganz unterschiedlichen Situationen - beim Sonnenbaden am Strand oder ganz fleissig beim Sport. Die Kärtchen zeigen Gegenstände, die zu diesen Situationen passen. Mal sehen, wie gut und schnell ihr euch merken könnt, welche Gegenstände die Maus gerade benutzt.

Alles für die Maus:

Das Spielmaterial

7 farbige Maus-Tafeln,
49 farbige Kärtchen mit Gegenständen
diese Spielanleitung

Gleich gehts los:

Die Spielvorbereitung

Vor dem Spiel müsst ihr die Tafeln und Kärtchen vorsichtig aus den Stanztableaus drücken. Danach legt ihr die sieben farbigen Maus-Tafeln nebeneinander mit dem Bild nach oben aus. Anschließend legt ihr jeweils ein farblich passendes Kärtchen mit der Abbildung offen auf jede der Tafeln. Die restlichen Kärtchen mischt ihr durcheinander und legt sie als verdeckten Stapel ab.

Seht euch die Kärtchen auf den Maus-Tafeln an und prägt euch die dargestellten Gegenstände gut ein. Dann dreht alle Kärtchen um, so dass sie nun verdeckt auf den Tafeln liegen. Hat sich jeder die Gegenstände gemerkt?

Jetzt wird durchgestartet:

Der Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt und deckt ein neues Kärtchen vom verdeckten Stapel auf, so dass es jeder zur gleichen Zeit sehen kann. Jetzt ist Schnelligkeit angesagt. Ihr müsst flink schauen, welche Farbe das gezogene Kärtchen hat und welche Maus-Tafel farblich dazu passt. Wer dann noch weiss, welcher Gegenstand verdeckt auf der Tafel liegt, ruft diesen ganz laut. Dann wird das Kärtchen auf der entsprechenden Tafel aufgedeckt um nachzusehen, was richtig ist. Der erfolgreiche Spieler, der diesen Gegenstand zuerst gerufen hat erhält dieses Kärtchen und legt es verdeckt vor sich hin. Danach prägt ihr euch den Gegenstand auf dem neuen Kärtchen gut ein und legt es dann verdeckt auf die freie Maus-Tafel. Der Gewinner dieser Runde zieht das nächste Kärtchen vom Stapel und so geht es immer weiter.

Beispiel: Das neue Kärtchen ist gelb und zeigt eine Taucherbrille. Auf der gelben Maus-Tafel liegt verdeckt das Kärtchen mit den Schwimfflossen. Der erste Spieler, der Schwimfflossen ruft, bekommt das Kärtchen mit den Schwimfflossen. Das neue Kärtchen mit der Taucherbrille legt ihr verdeckt auf die gelbe Tafel und dann wird wieder ein neues Kärtchen vom Stapel gezogen.

Falls alle den falschen Gegenstand rufen oder sich keiner erinnern kann, legt ihr das nicht erratene Kärtchen von der Tafel beiseite und das neu aufgedeckte Kärtchen verdeckt auf die Tafel. Niemand bekommt ein Kärtchen.

Irgendwann ist Schluss:

Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen vom Stapel verbraucht sind. Gewonnen hat derjenige mit den meisten Kärtchen.

Ihr könnt auch anders!

Eine einfache Spielvariante

Wenn ihr das Spiel etwas verkürzen oder vereinfachen wollt, lasst ihr einfach eine Maus-Tafel und die dazugehörigen Kärtchen weg. Das Spiel funktioniert auch gut mit nur 6 Tafeln.

Viel Spaß!

