

# Mauseschlau & Bärenstark

Wißt ihr, in welcher Jahreszeit die Äpfel reif sind oder in welchem Märchen ein Frosch vorkommt? Und könnt ihr wie ein Hahn krähen oder wie ein Schmetterling flattern?

Mit Maus, Bär und ihren 6 Freunden könnt ihr vielen interessanten Fragen auf die Spur kommen und lustige Sachen machen.

Ein fröhliches Würfelspiel mit Sachfragen und spaßigen Aktionen - so ganz nach eurem Geschmack.

## Spielinfo:

Spieleranzahl: 2-6  
Altersempfehlung: 5-99 Jahre  
Spieldauer: ca. 30 Minuten



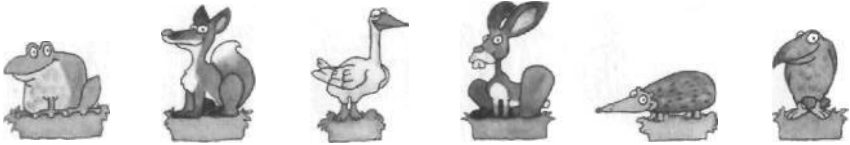
## Spielmaterial:

1 Spielplan  
6 Spielfiguren  
6 Figurenhalter  
2 Uhrzeiger  
1 Klammer zum Befestigen der Uhrzeiger  
1 Würfel

88 Spielkarten:  
57 Mauskarten mit Sachfragen  
27 Bärkarten mit Aktionen  
4 Jokerkarten

# Bevor ihr das erste Mal spielt

Drückt die 6 Spielfiguren und die beiden Uhrzeiger aus der Stanztafel heraus. Steckt die Spielfiguren in die Figurenhalter und befestigt die beiden Uhrzeiger mit der Klammer in der Uhrenmitte.



## Und so besinnt das Spiel

Legt die Mauskarten und die Bärkarten verdeckt neben den Spielplan. Jeder darf dann sein Lieblingstier aus der Gruppe der Tierfiguren auswählen oder auch mit geschlossenen Augen eine der Figuren greifen, mit der er dann spielt. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl voran. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## Start und Ziel

Stellt eure Tiere auf Startposition in ihre Häuser. Mit dem weißen Eingangsfeld geht es los - es zählt also mit, wenn ihr mit den Tierfiguren das Haus verläßt. Ziel ist wieder das eigene "Tierhaus". Es muß direkt erwürfelt werden. Ist eure Würfelzahl zu hoch, so bleibt ihr leider davor stehen und versucht es erneut, sobald ihr wieder an der Reihe seid.

Bei diesem Spiel wird nicht "rausgeworfen".

## Was die Felder bedeuten

Kommt ihr auf ein **gelbes** Feld, so bedeutet das: Mauskarte ziehen und die Frage beantworten. Die Karte wird aber von einem anderen Spieler vorgelesen, denn die Lösung steht meist auf den Karten kleingedruckt auf dem Kopf.

(Wenn eurer Spielrunde das Lesen noch schwerfallen sollte, laßt euch von einem älteren Kind oder einem Erwachsenen helfen.)

Hat der Spieler die Frage richtig beantwortet, so darf er sich die Karte nehmen. Konnte er die Frage nicht beantworten, so wird sie einfach wieder unter den Stapel zurückgelegt. Wichtig ist natürlich, daß die anderen Spieler nicht vorsagen und die Karten ehrlich verdient werden! Jede Karte zählt einen Punkt.

Kommt ihr auf ein **oranges** Feld, so bedeutet das: Bärkarte ziehen. Die Bärkarten kann jeder Spieler selbst ziehen, denn dort gibt es Aufgaben, bei denen meistens etwas gemacht wird. Wer die Aufgabe richtig löst, und dabei dürfen auch die Mitspieler Schiedsrichter spielen, darfauch diese Karte behalten und hat einen Punkt verdient. Wer es nicht schafft legt sie wieder unter den Stapel zurück.

**Die weißen** Felder bedeuten: 3 Felder zurückgehen und dann eine Maus- oder Bärkarte ziehen, wenn ihr dabei auf ein **gelbes** oder **oranges** Feld kommt.

## Die Joker (Faulseinkarten)

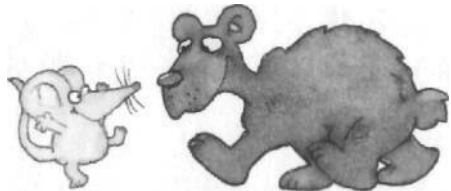
Unter den Maus- und Bärkarten findet ihr jeweils 2 Joker. Wer einen solchen Joker zieht, darf ihn behalten und hat sich somit einen Punkt "im Schlaf" verdient.

## Wer ist Sieger?

Gespielt wird immer nur eine Runde.

Wenn der erste Spieler sein Tierhaus erwürfelt hat, ist das Spiel zu Ende. Dann werden die Karten aller Mitspieler gezählt: Denn Sieger ist **nicht** derjenige, der zuerst zu Hause angekommen ist, sondern derjenige der die meisten Karten sammeln konnte.

Na, wer ist nun erster, zweiter, dritter....Sieger?



Idee und Ausführung: Ingeborg Ahrenkiel  
Redaktionelle Mitarbeit: Cornelia Keller  
Illustration: Melin Veith

© Ingeborg Ahrenkiel, Lizenzagentur.