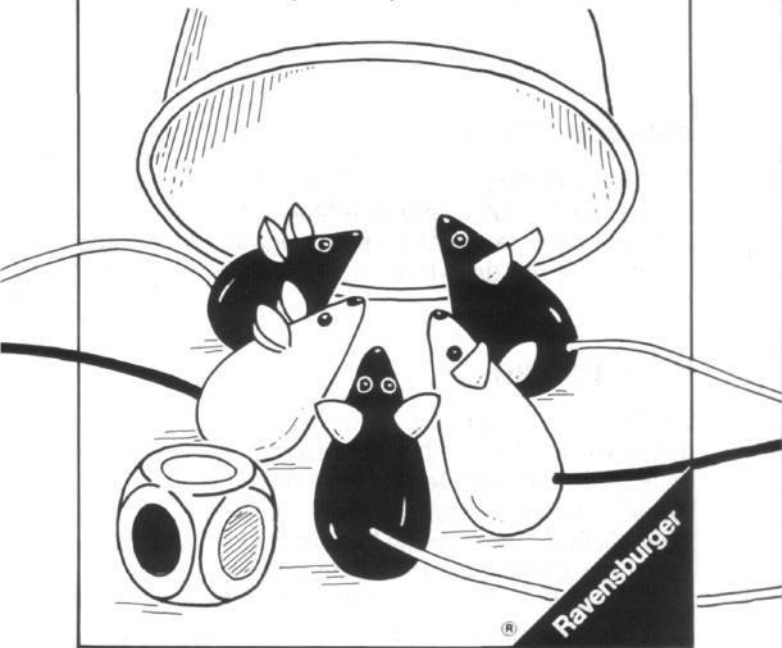


Mäuse- jagd

Mäuse, Würfel, Reaktionen



Mäusejagd

Ravensburger Spiele® Nr. 00 623 6

Ein Farbwürfelspiel für 2-6 Spieler ab 5 Jahren

Design: Grafisches Atelier Otto Maier Verlag

Inhalt: 5 Mäuse aus Holz

1 Kunststoffbecher

1 Farbwürfel

1 Spielanleitung

Ziel des Spiels

Ziel des Spielers ist, seine Maus in Sicherheit zu bringen, bevor sie vom Mäusefänger gefangen wird. Das Ziel des Mäusefängers ist dagegen, die Maus blitzschnell mit dem Becher zu fangen.

Vorbereitung

Die Mitspieler entscheiden, wer in der ersten Runde die Rolle des Mäusefängers übernimmt. Der Mäusefänger erhält den Becher und den Farbwürfel. Die Spieler suchen sich jeweils eine Maus aus. Anschließend werden die Mäuse in gleicher Entfernung von allen Spielern kreisförmig dicht nebeneinander in die Mitte des Tisches gestellt, wobei die Schwänze nach außen zeigen.

Spielregel

Während der Mäusefänger in einer Hand den Becher zum „Mäusefang“ bereithält, würfelt er mit der anderen Hand mit dem Farbwürfel. Seine Aufgabe ist, entsprechend der gewürfelten Farbe die farbgleiche Maus zu fangen. Der Spieler, der sich zu Spielbeginn diese Maus ausgesucht hat, versucht gleichzeitig, seine Maus am Schwanz zurückzuziehen, um sie damit vor der „Mausefalle“ zu retten.

Wird die Maus gefangen, so hat der Mäusefänger die Spielrunde gewonnen. Er bekommt die Maus, die er gefangen hat, und wird in der neuen Spielrunde Spieler. Der Spieler, dessen Maus gefangen wurde, bekommt den Farbwürfel und den Becher. Er ist damit Mäusefänger in der nächsten Spielrunde.

Gelingt es jedoch dem Spieler, seine Maus rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, hat er die Spielrunde gewonnen. Er bleibt Spieler, und der Mäusefänger behält auch für die nächste Spielrunde den Würfel und den Becher.

Beispiel:

Der Mäusefänger würfelt Gelb. So schnell wie möglich stülpt er den Becher über die Mäuse, um die gelbe Maus zu fangen.

Erwischt er die gelbe Maus, so hat er die Spielrunde gewonnen. Er bekommt die gelbe Maus und wird in

der nächsten Spielrunde Spieler. Der Spieler, der die gelbe Maus verloren hat, wird Mäusefänger.

Ist die gelbe Maus jedoch entwischt, so war der Spieler schneller als der Mäusefänger. Der Spieler mit dem tollen Reaktionsvermögen paßt auch in der nächsten Runde wieder auf die gelbe Maus auf. Der Mäusefänger muß in der nächsten Spielrunde erneut sein Glück versuchen.

Wichtig ist, daß in den Spielrunden jeweils nur die Maus bewegt werden darf, deren Farbe der Würfel anzeigt.

Bewegt ein Spieler seine Maus, obwohl der Würfel eine andere Farbe zeigt, so wird er Mäusefänger der nächsten Spielrunde. Sollten sich mehrere Mäuse zur falschen Zeit bewegen, bestimmt der Mäusefänger, wer seine Rolle übernehmen muß.

Zeigt der Würfel des Mäusefängers Schwarz, wird es für alle Mäuse gefährlich. Jetzt darf der Mäusefänger eine beliebige Maus fangen, d. h. alle Spieler müssen ihre Mäuse in Sicherheit bringen. Fängt er mehr als eine Maus, darf der Mäusefänger festlegen, wer von den Spielern Mäusefänger der nächsten Spielrunde sein soll.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler zum dritten Mal Mäusefänger wird. Dieser Spieler ist dann Verlierer des Spiels.

Hinweis:

Wird „Mäusejagd“ zu zweit gespielt, so muß sich der Spieler zwei Mäuse aussuchen.

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Otto Maier Verlag
Ravensburg**

