

Köpfchen, Köpfchen, Obermäuse!

Ihr habt ja bei jedem Zug drei Mäuse zur Wahl (solange keine im Festsaal ist). Denkt daran: Es ist wichtig, auf Leitern zu kommen und natürlich auch, gegnerische Mäuse nach unten zu drängen. Überlegt also genau, welche Eurer drei Mäuse mit der gewürfelten Augenzahl am weitesten kommt. Taktik ist gefragt!

Endlich Super-Obermaus!

Wer es geschafft hat, seine gesamte Mäusefamilie im Festsaal zu versammeln, kann sie vergnügt auf den Tischen tanzen lassen. Er hat gewonnen und ist ab sofort die Super-Obermaus.

Also dann –
Würfeln, Denken,
rauf die Leitern ...
viel Spaß!



AUF ZUM MÄUSEFEST

Mit Würfeln und Taktik zum Riesenvergnügen

Illustration Christian Kämpf

Zum Spiel gehören

- der Spielplan »Großer Käseberg« mit 4 Laufebenen

- 4 Mäusefamilien:

- Familie Käseklau • 3 gelbe Spielfiguren

- Familie Zwirbelbart • 3 blaue Spielfiguren

- Familie Flitzeblitz • 3 rote Spielfiguren

- Familie Zauberpfote • 3 grüne Spielfiguren

- 1 Würfel • Spielanleitung

und natürlich 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren,
die Obermäuse des Spiels



Das Mäusefest auf dem Käseberg

... zieht alle Mäuse magisch an. Bringt sie also schnellstmöglich hin.

Die Familien Käsekla, Zwirbelbart, Flitzeblitz und Zauberpfote sind fertig angezogen und warten darauf, endlich starten zu können. Du als Spieler bist die Obermaus einer kompletten Mäusefamilie

(3 Spielfiguren einer Farbe). Laß Deine Mäuse tanzen – hinauf auf den Berg und dann (als erste) auf dem großen Fest ...



Zug um Zug zum Mäusefest!

Wenn die Mäusefamilien auf ihren Startfeldern stehen, beginnt die jüngste Obermaus mit Würfeln und zieht eine ihrer Mäuse die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn nach vorn. Je Zug darf nur eine Maus bewegt werden, bei einer 6 wird nicht nochmals gewürfelt.

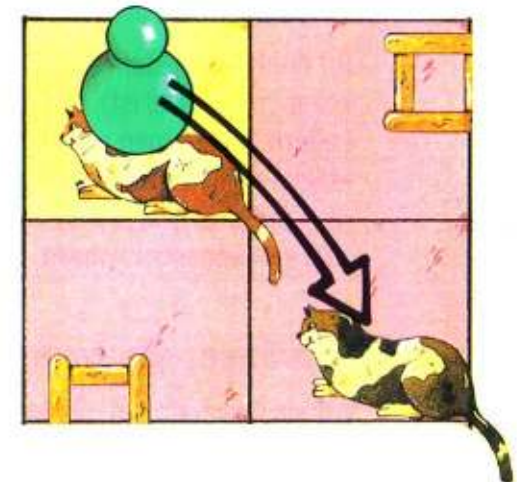


Schnauf hinauf!

Der Festsaal auf dem großen Käseberg kann nur über Leitern erreicht werden. Sobald eine Maus genau auf eine Leiter trifft, darf sie auf die nächsthöhere Ebene, also ins darüberliegende Spielfeld, klettern.

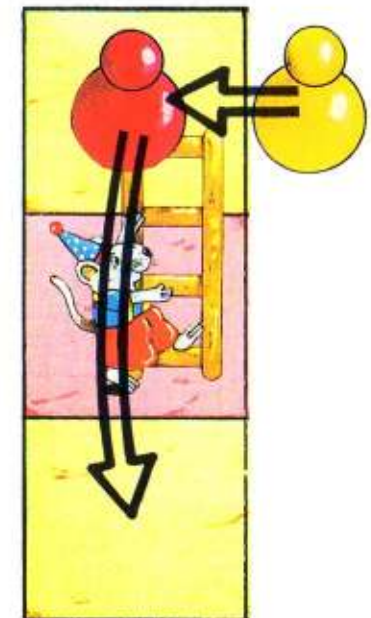
Vorsicht Katze!

Leider gibt es auch auf dem großen Käseberg Katzen. Und die machen den Mäusen das Leben schwer. Kommt eine Maus auf ein Katzenfeld, muß sie eine Ebene (nicht weiter) nach unten – genau auf das Feld, auf das der Katzenschwanz zeigt. Keine Angst: Die Katze dort tut der Maus nichts.



Keine Chance für fremde Mäuse!

Auf jedem Feld ist nur Platz für eine Maus. Kommt eine Maus auf ein besetztes Feld, vertreibt sie die Gegenmaus (auch der eigenen Farbe) auf geradem Weg nach unten – bis zum nächsten freien Feld. Das kann eine Ebene tiefer oder auch noch weiter unten sein. Fällt die Maus auf die unterste Ebene, muß sie zu ihrem Startfeld zurück.



Auf Leiterglück folgt Mißgeschick!

Angenommen, eine Maus hat gerade über die Leiter die nächste Ebene erklommen. Wenn jetzt eine ihrer Gegenmäuse sie verdrängt (entweder wie üblich aus dem Hinterhalt oder weil sie über dieselbe Leiter nach oben kommt), muß die erste Maus mindestens zwei Ebenen nach unten – also über die Leiter hinweg! Ist das Feld besetzt, fällt sie noch weiter.