

## Wenn nur 2 oder 3 Mäuse laufen:

Die übriggebliebenen Zutaten werden schon vor Spielbeginn in die Spielfeldmitte gelegt. Auf diese Weise kann der Kuchen auch mit wenigen Spielern "gebacken" werden.

## Abkürzungen:

Die mit den Pfeilen markierten Felder (hellblau) können als Abkürzungen verwendet werden.

**Spielzeit für 4 Spieler: 10-20 Minuten • Spieler: 2-4 • Alter: 4-6 Jahre**

## Ältere Spielmäuse

Für Kinder zwischen 6 und 10 Jahren gibt es eine zusätzliche Spielvariante.

1. Es gibt 4 Puzzles mit jeweils 4 Zutaten. Jedes Puzzlestück ist am Rand mit einer Farbe markiert. Die Puzzlestücke werden alle voneinander getrennt, und die Zutaten werden nun auf das Spielbrett verteilt. Dabei werden alle Milchflaschen auf das blau markierte Feld "Milch" gelegt. Die anderen Zutaten werden entsprechend auf die Felder "Eier", "Butter" und "Mehl" verteilt.
  2. Jede Mäusefigur muß alle 4 Pfade entlanglaufen, um die Zutaten der eigenen Farbe zu sammeln. Der Spieler fängt beim Pfad der eigenen Farbe an. Nachdem er die Zutat (zum Beispiel das Mehl) in der Mitte abgelegt hat, beginnt er seine Suche nach der nächsten Zutat auf dem Pfad links neben seinem und durchläuft so im Uhrzeigersinn alle 4 Pfade. Auf diese Weise sammelt er alle 4 Zutaten, die er für seinen eigenen Kuchen braucht. Aber immer Vorsicht, der Kater Taffy schleicht im Gelände herum!
  3. Der Spieler, der zuerst die 4 Stücke seines Puzzles in der Spielfeldmitte zu einem Kuchen zusammenlegen kann, hat gewonnen.
- Diese Spielvariante dauert je nach Anzahl der Spieler 45 Minuten bis 1 Stunde.
- Weitere Spiele gibt es beim **Verlag Schulte & Gerth**, Postfach 1148, 35607 Asslar. Telefon: 06443-680. Fordern Sie einfach unseren kostenlosen Gesamt-Katalog an.

# Die große Kuchenjagd ••• Spielanleitung

Irgend etwas ist doch hier los!  
Aber was, aber was? Was ist es denn bloß?

Ein schlimmer Gedanke läßt Chris erbeben:  
Für all das Getue kann's nur einen Grund geben.

Die anderen sind auf dem Weg zu 'nem Fest,  
zu dem Chris, der Arme, nicht eingeladen ist!

Doch bevor Chris so richtig traurig werden kann,  
horcht er auf - das hört sich nach Hilferuf an!

Aus der Ferne hört Chris lautes Gebell  
ein Hund hängt im Zaun fest mit seinem Fell!

Chris rennt hin, will tun, was er kann,  
doch er ist nur 'ne Maus und kein starker Mann.

Weit und breit ist niemand in Sicht,  
der helfen könnte - na, dann eben nicht!

"Hör auf zu jaulen und gib mal acht!"  
sagt Chris zu dem Hund. "Das wär' doch gelacht!

Ich helfe dir schon, ich werd dich befreien,  
vielleicht tut es weh, du mußt ganz brav sein."

Chris vorsichtig und sehr, sehr zart  
befreit den Hund aus dem Stachelraht.

Es dauert lange; dann ist es soweit:  
der Hund ist los, Chris hat ihn befreit!

Vor Freude springen die beiden in die Luft,  
da kommt Papa Maus angelaufen und ruft:

"Nun komm schon, Chris, alle warten auf dich!"  
Und Chris denkt: "Das verstehe ich nicht."

Schon von weitem hört er fröhliches Singen.  
Wem die Mäuse da wohl ein Ständchen bringen?

Chris kommt näher. Was hört er denn da?  
"Happy Birthday, Chris!" singen die ja!

Ach du Schreck, denkt Chris, wie kann sowas sein?  
Heut ist sein Geburtstag, jetzt fällt es ihm ein.

"Überraschung!" rufen die Mäuse im Chor.  
Christopher kommt sich ganz dusselig vor.

Da hat er doch glatt seinen Geburtstag vergessen  
und ist vorhin schon ganz sauer gewesen.

weil keiner mit ihm spielen wollte,  
und er ganz alleine dastand und schmolte.

Doch dann hat er den Hund befreit  
und sich innendrin ganz doll gefreut.

Der Tag hat so traurig angefangen  
und ist so glücklich ausgegangen!

# Herzlichen Glückwunsch, Christopher!

Wie 's scheint, ist heut nicht Christophers Tag,  
nichts läuft so, wie Christopher mag.

Mama strickt Socken, Paps ist außer Haus,  
niemand will spielen. Da denkt sich die Maus:

"Na gut, wenn ihr zu beschäftigt seid,  
geh' ich eben zu Opa, der hat sicher Zeit!"

Chris läuft hinüber zu Großpapa,  
doch - oh, welch ein Jammer - er ist nicht da.

Niemand zu Hause, die Tür abgeschlossen,  
keine Antwort auf Christophers Pochen.

Chris beschließt, mal bei Freddy zu fragen,  
doch auch der ist fort, was soll man da sagen?

Schnell läuft Chris zu Will hinüber,  
"Heut nicht", sagt der, "hier geht's drunter und drüber."

Genauso geht's Chris bei Till und Bill.  
Ob denn heute niemand mitspielen will?

"Das macht keinen Spaß", so denkt Chris sich dann  
und fängt um ein Haar zu weinen an.

Da fällt ihm was ein: Er ist nicht alleine!  
Von all seinen Freunden ist da noch eine,

die sich sicher freuen wird, ihn zu sehen.  
"Genau! Ich werd' zu Malwine gehen!"

Erleichtert rennt die Kirchenmaus  
den Weg entlang zu Malwines Haus.

Malwine kommt raus, hat sie Chris nicht gesehen?  
Sie sagt nicht Hallo, sie bleibt nicht mal stehen.

Doch auch in der Eile hat Chris erkannt:  
Sie hatte ein großes Geschenk in der Hand!

Kaum zu glauben, was als nächstes geschieht:  
Dort rennt eine Maus, die wie Freddy aussieht!

"Na, sag mal, wo wollen denn die alle hin?"  
Die Frage geht Christopher nicht aus dem Sinn.



## Anleitung:

Die Kirchenmäuse feiern ein lustiges Fest. Komm doch vorbei und mach mit! Christophers Freunde und die Familie sind im Hof zusammengekommen, um Christopher mit einer Geburtstagsparty zu überraschen. Das wird bestimmt lustig!

Aber Christophers Mutter kann den Kuchen nicht ganz alleine backen! Die vier Mäuse Will, Freddy, Bill und Matwine müssen mithelfen. Sie laufen los, um für den Kuchen Milch, Eier, Butter und Mehl zu besorgen.

Aber sie müssen vorsichtig sein, denn der Kater Taffy schleicht herum.

## Spielabsicht:

Alle Spieler suchen gemeinsam nach den Zutaten für den Kuchen. Kinder lernen dabei, mit anderen zu teilen. Das Spiel ist erst zu Ende, wenn jeder seine Zutaten mitgebracht hat.

Jüngere Kinder lernen im Spiel, Farben zu unterscheiden, Felder abzuzählen und die eigene Spielfigur zu setzen.

## Spiel-Material:

Spielplan, Drehscheibe, 4 Mäusefiguren mit Aufstellern, 4 runde Kuchenpuzzles

## Vorbereitung:

Puzzleteile die 4 runden Puzzles vorsichtig aus dem Karton heraustrennen. Nur ein Puzzle wird verwendet, es wird auseinandergenommen, und man legt die 4 einzelnen Teile Milch, Eier, Butter, Mehl auf die markierten Stellen auf dem Spielbrett (z.B. das Puzzleteil für Mehl auf den abgebildeten Mehlsock).

Drehscheibe - Die beigegefügte Drehscheibe enthält in der Mitte ein kleines Loch. Plastikknopf von der Unterseite durch das Loch stecken und den roten Plastikpfeil darauf festklebmen. Durchsichtiges Teil auf dem Knopf befestigen.

Spielfiguren Die 4 Mäusefiguren vorsichtig aus dem Karton heraustrennen und in dem schwarzen Aufsteller befestigen.

## Das Spiel geht los:

1. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe und die entsprechende Maus aus, die er in dem Spiel gerne sein möchte (Will = rot, Freddy = grün, Bill = blau, Matwine = gelb).

2. Je 1 Puzzleteil für die Zutaten wird auf die dafür vorgesehene Stelle auf dem Spielbrett gelegt. Es gibt Milch, Butter, Eier und Mehl.

3. Jeder Spieler läuft seinen eigenen Weg entlang. Zuerst stellt er die Spielfigur auf den farbigen "Start" (Beispiel: Fred auf den grünen Startpunkt).

4. Der jüngste Spieler fängt an und betätigt die Drehscheibe. Er geht zu dem Feld vor, auf dessen Farbe der Pfeil zeigt. Dann ist der Spieler links von ihm an der Reihe (im Uhrzeigersinn). Jeder Spieler läuft mit seiner Maus auf dem eigenen Pfad und sucht nach der fehlenden Zutat. Aber Vorsicht: Der Kater Taffy schleicht herum!

Wenn beim Kreiseln der Pfeil bei Taffy stehenbleibt, muß der Spieler seine Mäusefigur ganz flink in Sicherheit bringen, und zwar in das Mauseloch, das am nächsten liegt. Bei der nächsten Runde setzt er einmal aus. Dann kann die Maus wieder aus ihrem Loch kriechen und weiterlaufen.

5. Die Spieler laufen so schnell sie können, bis sie die Zutat erreicht haben, die sie mitbringen sollen. Wenn ein Spieler beim Puzzlestück angekommen ist, legt er es vor sich auf den Tisch. Dann tritt er die Rückkreise an, denn bald soll ja die Party mit den anderen Mäusekindern starten! Und außerdem soll ja jeder etwas zum großen Kuchen beitragen. In der Reihenfolge, wie die Spieler ankommen, werden die Puzzlestücke zusammengesetzt.

6. Jede Maus läuft alleine auf ihrem Pfad, um die benötigte Zutat zu holen. Trotzdem arbeiten alle 4 Figuren zusammen, denn jeder trägt etwas zu dem großen Kuchen bei. Wenn die Stücke zusammengelegt sind, wird das Puzzle umgedreht - und schon ist der Kuchen fertig!

7. Der Spieler, der zuerst beim Fest ist, hat gewonnen; trotzdem kann die Party erst beginnen, wenn alle Spieler den Weg geschafft haben. Ein Spieler, der schon auf der Wiese angekommen ist, darf aber trotzdem noch mitmachen und

den Kreisel drehen. Seine Felder darf er einem anderen Mitspieler schenken, der noch unterwegs ist.

