

# Die große Mäusejagd

**Ein lustiges Würfelspiel  
für 2-4 Spieler ab 5 Jahren  
mit einer Katze und vier Mäusen  
pro Spieler.**

## **Spielanleitung**

Die armen Mäuse haben in ihren Löchern nichts mehr zu fressen und machen sich auf den gefährlichen Weg zum Schlaraffenland. Die Katzen lauern sie dabei auf, um sie zu fangen.

Ziel des Spieles ist, daß jeder Spieler mit seiner Katze möglichst viele fremde Mäuse fängt und möglichst viele eigene Mäuse ins Schlaraffenland bringt.

Zu Beginn des Spieles setzt jeder Spieler seine Katze und seine Mäuse in den seiner gewählten Farbe entsprechenden Kreis. Es wird abwechselnd gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, setzt mit einer Maus auf das farbig punktierte Feld aus, würfelt nochmals und geht mit seiner Maus die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn vorwärts.

Hat ein Spieler eine Maus auf den Weg gebracht, so hat er bei der nächsten gewürfelten Sechs die Wahl, entweder eine weitere Maus ins Spiel zu bringen oder mit seiner Katze auszusetzen. Die Katze setzt auf das farbige Feld aus und kann um die nochmals gewürfelte Augenzahl entweder vorwärts oder rückwärts springen, je nachdem, wie die Chancen stehen, eine fremde Maus zu fangen. Dabei ist zu beachten, daß sich die Katzen nicht auf die punktierten und die 4 Eckfelder setzen dürfen. Dort sind die Mäuse in Sicherheit. Die eigenen, gleichfarbigen Mäuse fängt die Katze nicht.

Solange noch Mäuse im Startkreis sind, muß bei jeder weiteren gewürfelten Sechs ausgesetzt und nach nochmaligem Würfeln das punktierte Feld verlassen werden.

Würfelt der Spieler eine Zahl, die seiner Katze erlaubt, auf ein von einer oder mehreren fremden Mäusen besetztes Feld zu ziehen, so sind die Mäuse gefangen und scheiden aus. Sitzt eine eigene Maus ebenfalls auf diesem Feld, so darf die Katze nicht auf dieses Feld springen. Schafft es eine Maus, über alle Felder hinwegzukommen, ohne von einer Katze erwischt zu werden, so erreicht sie über das ihrer Farbe entsprechende Feld das Schlaraffenland und hat ihr Ziel erreicht.

Es ist zu beachten, daß sich Katzen untereinander und Mäuse untereinander nichts anhaben und deshalb das gleiche Feld benutzen dürfen.

Wenn alle fremden Mäuse gefangen oder schon im Schlaraffenland sind, und sich nur noch die eigenen Mäuse auf dem Weg befinden, darf die eigene Katze nicht mehr springen. Die gewürfelte Augenzahl muß dann mit einer Maus gesetzt werden.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Dabei zählt jede gefangene Maus einen Punkt und jede Maus, die das Schlaraffenland erreicht hat, drei Punkte.