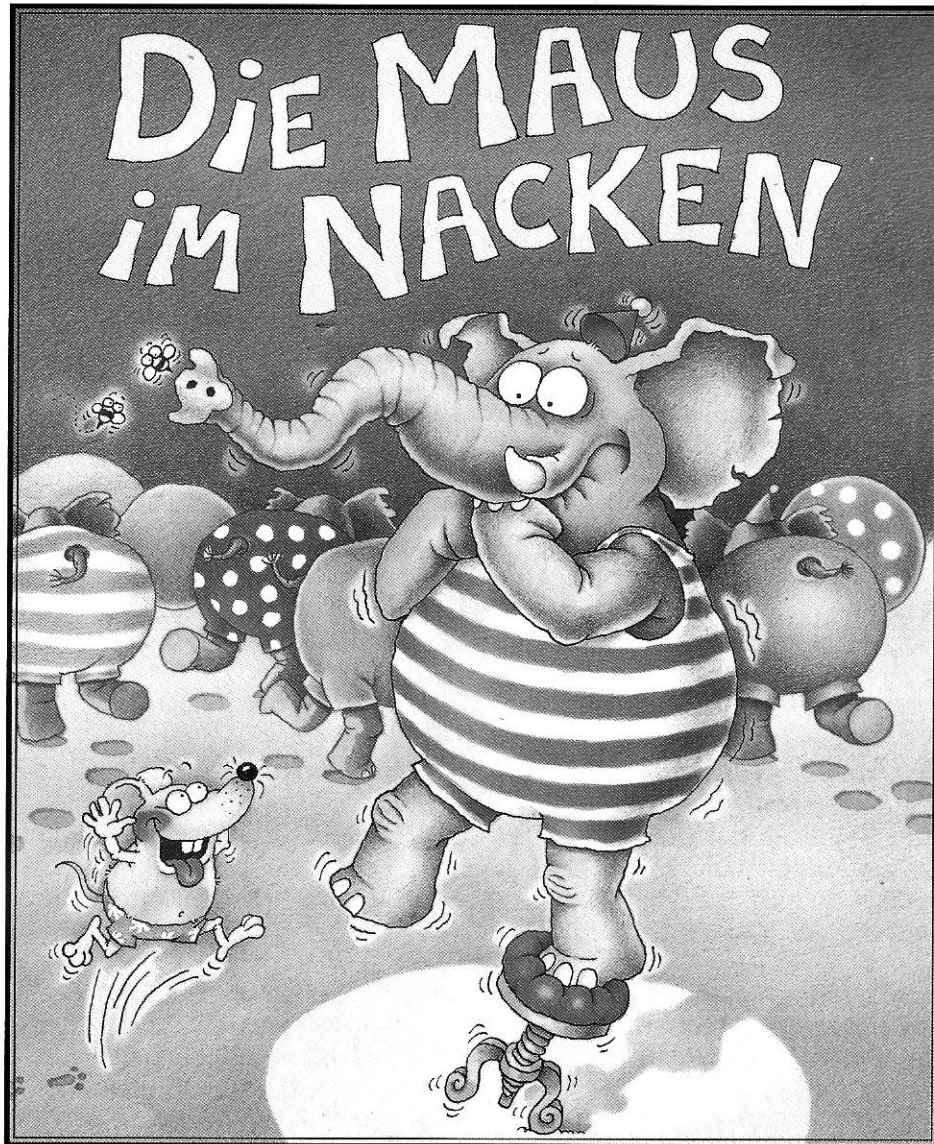




**Eine aufregende Würfeljagd für 2 - 4 Spieler, die mit ihren
Elefanten durch dick und dünn gehen.
Riesenspaß für Wagemutige ab 7 Jahren
von Manfred Ludwig**

Elefant müßte man sein! Der hat eine dicke Haut und ist so groß, daß niemand ihn angreift und er auch niemandem wehtun muß. - Muß also ein Elefant, weil er so stark ist, vor niemandem Angst haben? Das wäre echt schade, denn Angst macht klug. - Zum Glück gibt es da eine Maus, die jedem Elefanten, der was auf sich hält, eine gehörige Portion Angst einjagen kann. Nach einer anstrengenden Zirkusnummer sehen sich alle Elefanten nach einem erfrischenden Bad im Schwimmbecken. Aber auf dem Weg dorthin lauert die Maus! Ob die Elefanten im Lauf der wilden Jagd durch Angst klug werden, zeigt sich daran, wie wagemutig sie sind: Ist es besser, sich rechtzeitig auf Sitzmöbeln in Sicherheit zu bringen, oder soll man es wagen, sich mit fliegendem Rüssel bis zum Siebertreppchen im Schwimmbad durchzuschlagen?

Spielziel

Die Spieler versuchen, mit ihren Elefanten soweit wie möglich zu kommen, ohne von der Maus erwischt zu werden. Jeder Elefant, der nicht erwischt wird, bringt seinem Besitzer am Ende Punkte. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Die Maus wird auf ihr Startfeld gestellt. Bei vier Spielern ist es das Feld Nr. 4, bei drei Spielern ist es Feld Nr. 3 und bei zwei Spielern Feld Nr. 2.
- Jeder Spieler erhält vier Elefanten einer Farbe und stellt sie auf das Elefanten-Startfeld (Elefantenpyramide).
- Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, würfelt. Würfelt er eine Zahl, zieht er mit einem seiner Elefanten. Würfelt er das Maussymbol, zieht er mit der Maus vor.

• Ein Elefant zieht...

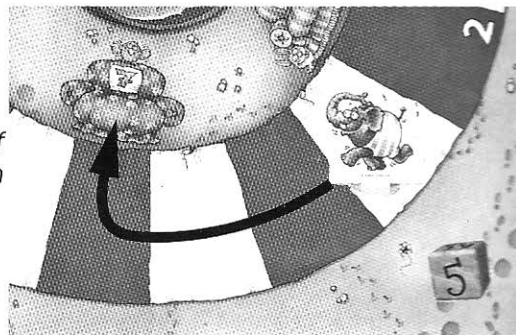
so viele Felder vor, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Auf einem Feld können beliebig viele Elefanten stehen.

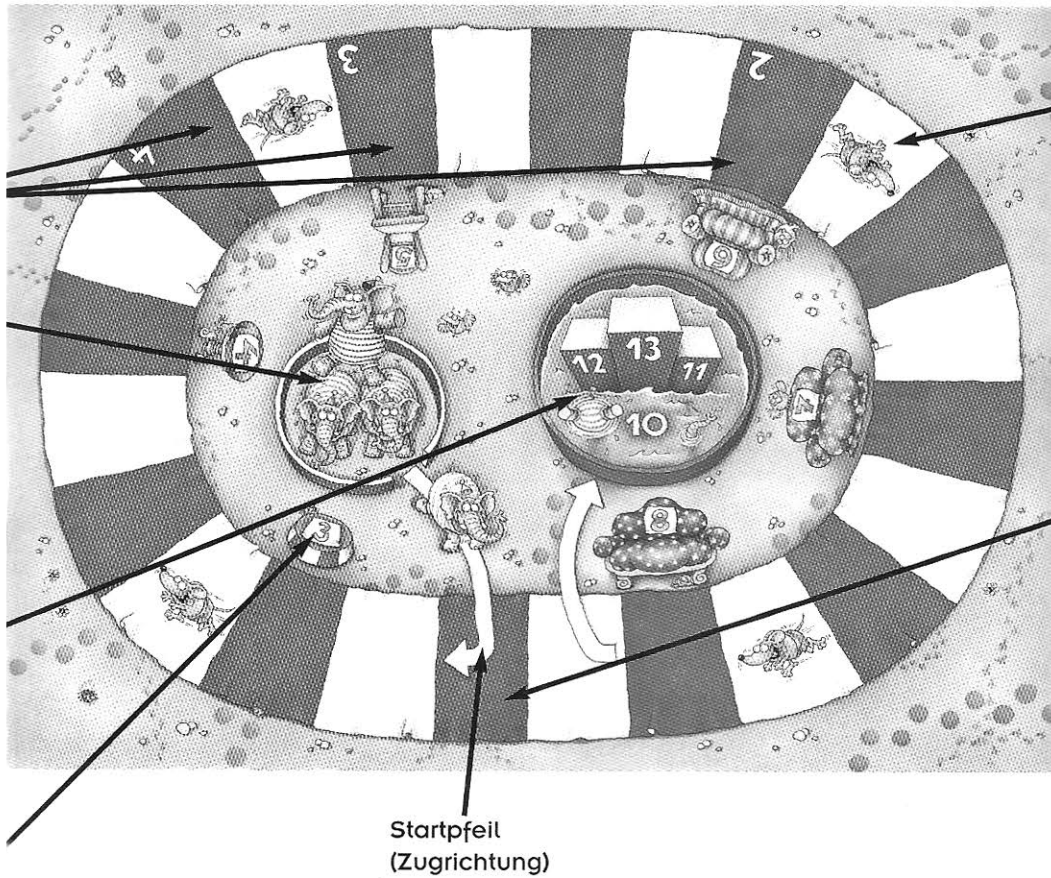
Die Spieler versuchen, ihre Elefanten auf das Zielfeld zu bringen. Das Zielfeld muß nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden, überzählige Punkte verfallen. Der erste Elefant, der ins Ziel zieht, wird auf das Siegerpodest, auf das Feld mit der „13“ gesetzt. Der zweite Elefant im Ziel kommt auf die „12“ und der dritte Elefant auf die „11“. Alle übrigen Elefanten, die das Zielfeld erreichen, werden in den Swimming Pool auf die „10“ gesetzt.

Wenn jedoch einem Elefanten die Maus im Nacken sitzt (sie ihm also bedrohlich nahekommt), kann er sich vorher in Sicherheit bringen. Dazu zieht er vor auf das nächstmögliche Sitzmöbel. Für den Schritt von der Laufbahn auf ein Sitzmöbel braucht man ebenfalls einen Würfelpunkt. Das Sitzmöbel muß jedoch nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden, überzählige Punkte verfallen. Auf jedes Sitzmöbel passen beliebig viele Elefanten.

Beispiel:

Der Spieler würfelt eine 5. Er zieht 4 Felder vor, bis auf das Sitzmöbel. Den fünften Punkt läßt er verfallen.

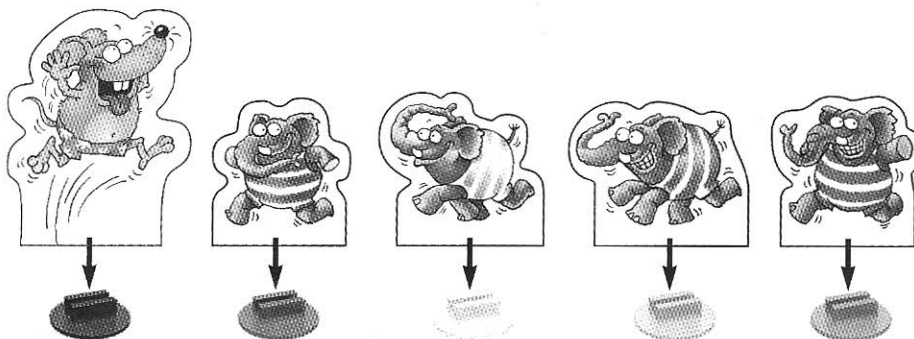




Spielmaterial:

1 Spielplan, 16 Elefanten, 1 Maus, 17 Kunststofffüße, 1 Sonderwürfel

Vor dem ersten Spiel werden die Elefanten und die Maus vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Die Elefanten werden in die farbgleichen Kunststofffüße gesteckt, die Maus wird in den schwarzen Fuß gesteckt.



- **Die Maus zieht...**

sobald sie gewürfelt wird, ein Feld vor, wenn sie auf einem normalen Feld steht. Steht die Maus auf einem der vier Turbomaus-Felder, zieht sie zwei Felder vor.

Sobald der erste Elefant das Zielfeld erreicht, läuft die Maus grundsätzlich immer zwei Felder vorwärts, wenn sie gewürfelt wird. Auf Turbomaus-Feldern wird dann nicht nochmal zusätzlich verdoppelt.

- **Die Maus erwischt Elefanten.**

Elefanten, die von der Maus erwischt werden, scheiden aus. (Sie springen vor Schreck in die Schachtel zurück.) Das ist immer dann der Fall, wenn...

1. die Maus auf der Laufstrecke Elefanten erreicht oder überholt
oder

2. die Maus das Feld mit dem Startpfeil erreicht oder daran vorbeizieht und noch Elefanten auf der Elefantenpyramide stehen.
Dann scheiden alle diese Elefanten aus.

Sonderfall:

In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß ein Elefant die Maus erreicht oder an ihr vorbeiziehen muß. Dann scheidet dieser Elefant ebenfalls aus.

Spielende

- Sobald alle Elefanten von der Laufstrecke verschwunden sind (sei es, weil sie das Ziel erreicht haben, oder weil sie sich auf den Sitzmöbeln in Sicherheit gebracht haben), endet das Spiel.
- Jeder Elefant auf einem Sitzmöbel bringt seinem Besitzer Siegpunkte. Wie viele Punkte das jeweils sind, steht auf den Sitzmöbeln. Elefanten, die im Ziel angekommen sind, erhalten unterschiedliche Punkte:

1. Platz: 13 Punkte

2. Platz: 12 Punkte

3. Platz: 11 Punkte

alle anderen im Ziel: je 10 Punkte

- Die Spieler zählen die Punkte ihrer Elefanten zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Etwas Taktik

Natürlich gibt es im Ziel die meisten Punkte zu gewinnen, aber man sollte nicht zu gierig sein. Denn läßt man einige seiner Elefanten zu weit zurückfallen, werden sie garantiert von der Maus erwischt. Besser ist es, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen und sich auch mal mit weniger Punkten auf einem Sitzmöbel zufriedenzugeben. Einige Elefanten werden ohnehin auf der Strecke bleiben,

Besonders aufpassen muß man, wenn der erste Elefant das Ziel erreicht. Denn dann rast die Maus ja immer zwei Felder weit, wenn sie gewürfelt wird. Wenn sich dabei ein Dickhäuter in trügerischer Sicherheit wiegt, wird er häufig ganz schnell mausakriert.

Liebe Spielfreunde,
wir freuen uns, daß Ihr Euch für ein Spiel von Goldsieber entschieden habt. Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Ihr lange Freude haben werdet. Wenn Ihr noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen habt, dann schreibt uns einfach.
Viel Vergnügen wünscht Euch
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth

Der Autor:

Manfred Ludwig ist von Beruf Lehrer an einem bayrischen Gymnasium. Mehr als 25 Spiele sind bereits von ihm erschienen. Unter dem Titel „Den letzten beißen die Hunde“ hatte er vor gut 15 Jahren schon einmal ein Spiel veröffentlicht, das auf dem Spielprinzip der „Maus im Nacken“ basiert. Seine Spiele zeichnen sich besonders durch einfache, pfiffige Ideen aus, die Kindern, ebenso wie Erwachsenen, viel Spaß und Spiellaune bieten und dem Autoren auch schon eine Aufnahme in die „Auswahlliste Spiel des Jahres“ einbrachten.

Illustration:

Gabriela Silveira

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele GmbH

© 1996
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY



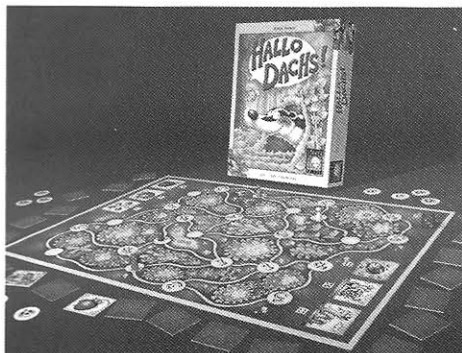
Mehr **M**axis in der Minibox:

BANANAS



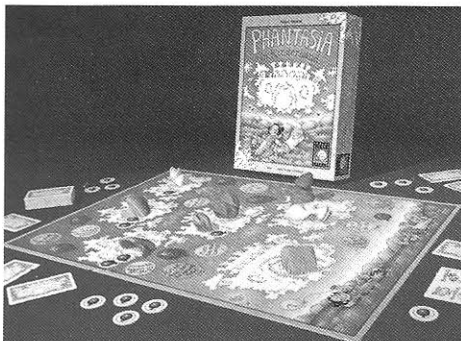
Georg Gorilla gegen den Rest der Dschungelwelt! Drei gegen einen, im Kampf um das krumme Gold des Urwalds! Hier wird geschmatzt und gejagt, daß sich die Bananen biegen. Ein Riesenspaß für Groß und Klein.

HALLO DACHS!



Ein aufregendes Spiel um Finderglück, Finderlohn und die Fähigkeit, sein eigenes Gedächtnisvermögen so gut wie möglich einzuschätzen. Wer den Dachs aus seinem Versteck locken will, der muß wissen, wo die Schätze des Waldes verborgen liegen.

PHANTASIA in Kinderhand



Auf Wiesen liegen, Wolken nachsehen, die Form der Wolken deuten. - Aus solchen Phantastereien, die Kinder wie Erwachsene begeistern, entstand dieses faszinierende Knet- und Ratespiel von Erfolgsautor Klaus Teuber. Wer seine Phantasie frei spielen läßt, der hat schon mal gewonnen, egal wieviel Punkte er am Schluß hat!