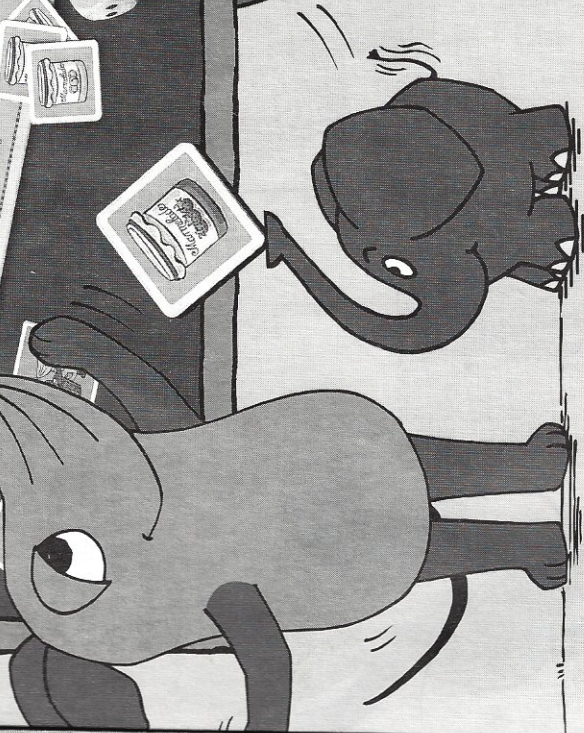
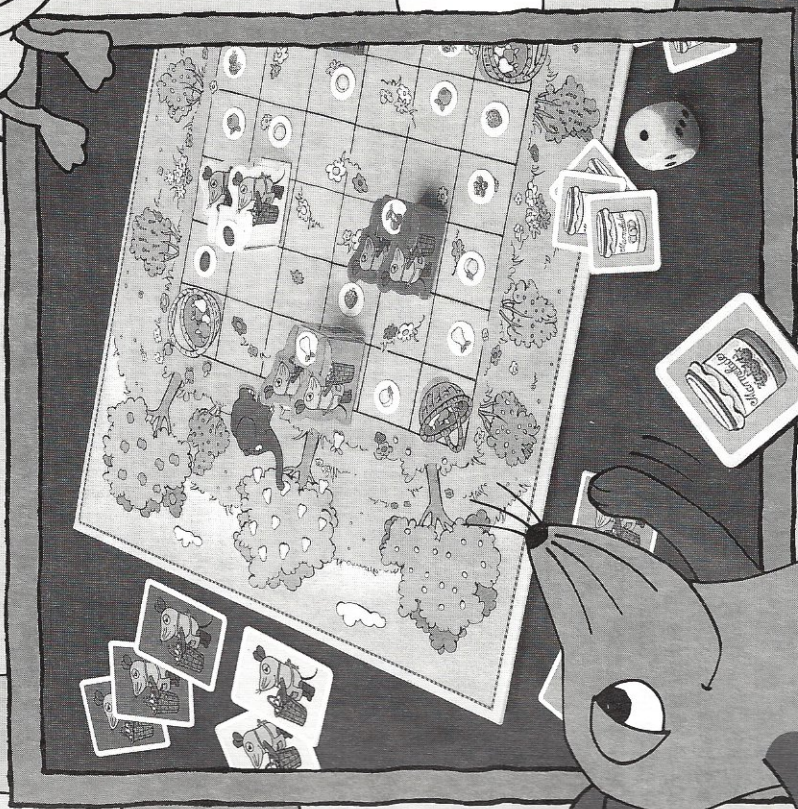
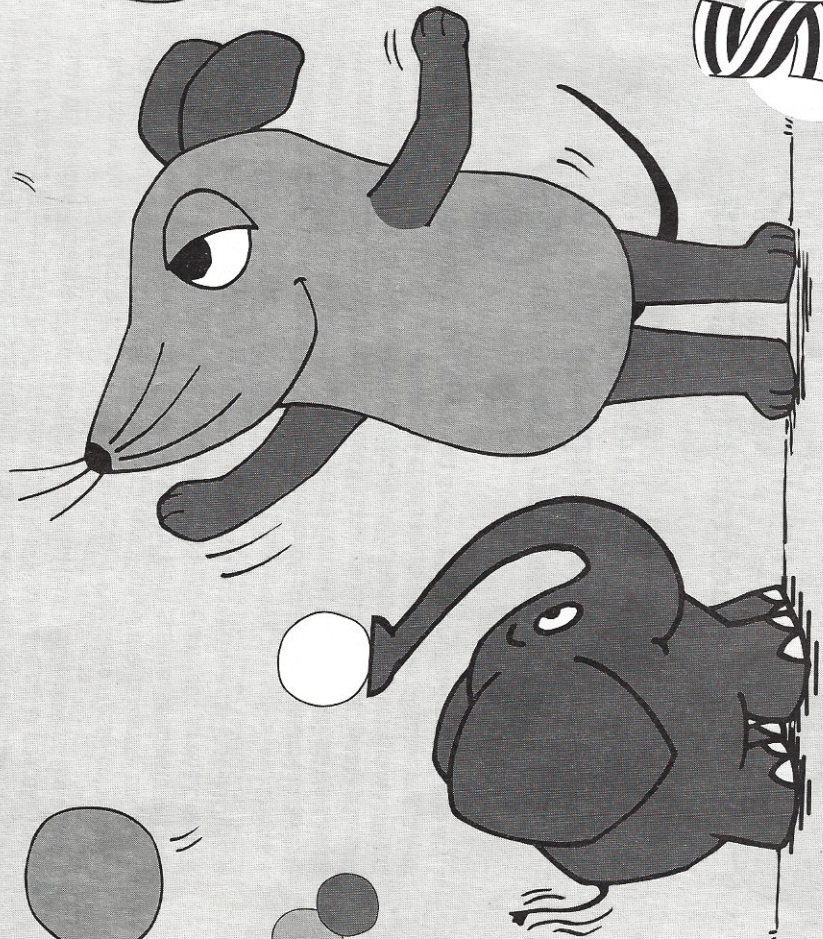
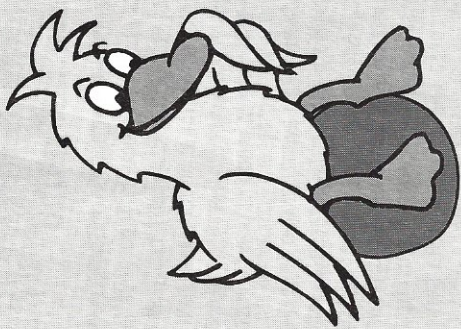


Die **Maus**  
Sendung  
mit der

# All meine Früchtchen



Tous mes petits fruits • Tutti i miei fruttini Schmidt



© I. Schmitt-Menzel/Friedrich Streich/WWF  
Die Sendung mit der Maus® WDR  
Lizenz: BAVARIA SONOR, 82031 Geiselgasteig

T.Nr. 2839810

# D All meine Früchtchen

## Das lustige Brettspiel zum Würfeln und Sammeln mit der Maus

für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren. Von Heinz Meister.

Das ist etwas für alle kleinen und großen Maus-Fans:

Mit Hilfe eines Korbes pflückt die Maus fleißig alle reifen Früchte von den Bäumen im grünen Garten und macht daraus leckere Marmelade. Wer sammelt geschickt die vielen, vielen Früchtchen und kann diese gegen gefüllte Marmeladengläser tauschen? Wer am meisten sammelt und abliefern, gewinnt.

Damit gelingt die Marmelade:

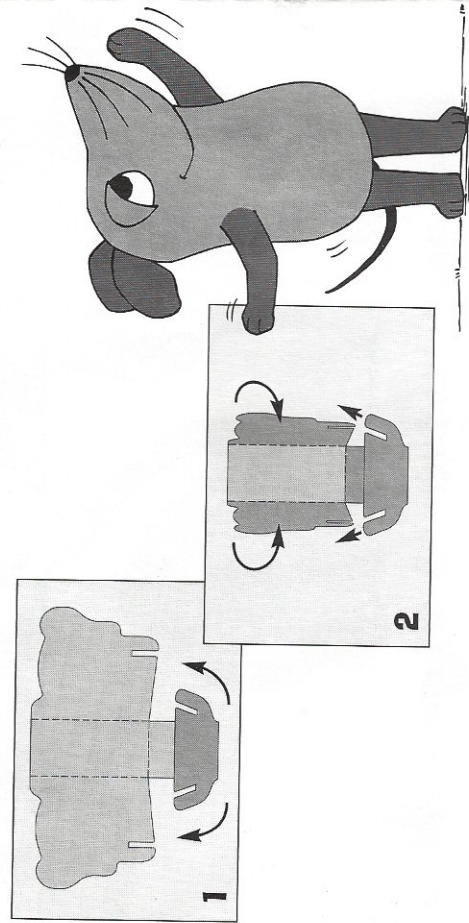
### Das Spielmaterial

- 1 Mausgarten-Spielplan, 4 Maus-Figuren (rot, gelb, grün und blau),
- 20 Früchte-Plättchen, 10 Kärtchen mit Marmeladengläsern,
- 12 Mauskärtchen, 1 Würfel und diese Spielanleitung

Bevor die Körbe gefüllt werden:

### Die Spielvorbereitung

Bevor es losgeht, müsst ihr die Kärtchen und Plättchen vorsichtig aus den Stanztableaus drücken und die vier Maus-Figuren zusammenbauen (so wie in den Abbildungen). Den Spielplan legt ihr in die Mitte und die 4 Maus-Figuren stellt ihr auf ein beliebiges Feld. Die Früchte-Plättchen legt ihr ebenfalls auf ein beliebiges Feld, wobei die Felder mit den Körbchen in den vier Ecken frei bleiben müssen. Dann mischt ihr die Mauskärtchen und legt sie verdeckt neben den Mausgarten-Spielplan.



Jetzt geht's zum Früchtesammeln:

### Der Spielverlauf

Jeder Spieler zieht ein Mauskärtchen und hält es so, dass kein Mitspieler die Farbe darauf sehen kann. Das Kärtchen zeigt dem Spieler, welche Maus er, mit möglichst vielen Früchtchen beladen, zu einem der vier Korbfelder in den Ecken des Spielplans ziehen sollte. Doch Vorsicht! Zieht ihr ausschließlich mit der Maus, die ihr als Kärtchen auf der Hand habt, können die anderen Spieler schnell erkennen, dass ihr diese Farbe gezogen habt. Passt auf, dass ihr euch also nicht verrätet.

Der Jüngste beginnt. Ihr würfelt und stellt danach eine der vier Maus-Figuren um so viele Felder waagrecht, senkrecht oder diagonal weiter, wie die Zahl auf dem Würfel angibt. Kommt ihr nach dem Zug auf ein Feld mit einem Früchte-Plättchen, legt ihr dieses in den Korb eurer Maus-Figur. Der Nächste ist dran mit Würfeln und geht wie beschrieben vor, wobei niemals zwei oder mehr Mausfiguren auf einem Feld stehen können. Ihr könnt bei eurem Zug andere Maus-Figuren überspringen. Versucht nun, mit der Maus in der Farbe der Karte, die ihr verdeckt in Händen haltet, zu einem der vier Körbe in den Ecken des Spielplans zu ziehen. Gelingt es einem Spieler, die Maus-Figur, die er farbgleich als Karte auf der Hand hat, mit mindestens einem Früchte-Plättchen auf einen der vier Körbe in den Ecken zu ziehen, so zeigt er den Mitspielern sein Mauskärtchen und legt es zurück in die Schachtel. Er nimmt sich das oder die Früchte-Plättchen und stellt seine Maus-Figur wieder auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan. Danach zieht er ein neues Mauskärtchen vom Stapel und das Spiel setzt sich reihum wie beschrieben mit dem nächsten Spieler fort.

Hat einer von euch drei Früchte-Plättchen gesammelt, so tauscht er diese gegen ein Marmeladenglas-Kärtchen ein und legt die drei Früchte-Plättchen auf drei freie Felder seiner Wahl zurück. Würfelt einer von euch den Elefanten, gibt es eine spezielle Spielvariante: der Elefant möchte die Maus nämlich ein bisschen an der Nase herumführen, da er keine Lust auf Früchte-Sammeln hat. Zeigt der Würfel also den Elefanten, könnt ihr einer Maus-Figur eurer Wahl die gesammelten Früchtchen abnehmen und einzeln auf die Mausgarten-Felder neu verteilen.

Vom frischen Früchtchen zur leckeren Marmelade:

### Das Spielende

Kann einer von euch keine Karte mehr ziehen, so ist das Spiel beendet. Derjenige mit den meisten Marmeladen-Kärtchen ist Sieger.

Viel Spaß!

