

WAS IST DENN NUN MIT KATER KRALLE ?

Wenn ihr das Kater-Symbol würfelt, dürft ihr in dieser Runde keine eurer Mäuse ziehen. Ihr würfelt noch einmal (diesmal eine Zahl) und versucht, mit Kater Kralle eine Maus zu fangen. Dazu müsst ihr Kater Kralle genau auf ein Feld ziehen, auf dem eine Maus steht. Dabei kann es auch passieren, dass ihr eure eigene Maus ins Gefängnis schicken müsst. Denn ihr dürft Kater Kralle nur dann auf ein freies Lauffeld ziehen, wenn er wirklich keine Maus fangen kann.

Kater Kralle darf aber nur die Mäuse fangen, die auf den gelben Lauffeldern der Käsescheibe stehen.

Mäuse, die in einem Mausloch sitzen - egal, ob offen oder verdeckt - sind in Sicherheit. Auch Mäuse, die in einem Käseloch der Käsescheibe stehen und auf ein "Hineinfallen" in ein Mausloch warten, sind vor Kater Kralle geschützt.

Die gefangene Maus setzt ihr in das farblich passende Gefängnis. Aber keine Sorge, die Maus hat bald wieder die Möglichkeit, dem Gefängnis zu entkommen!

Nach dem Zug mit Kater Kralle wird die Käsescheibe **nicht** gedreht!

NICHTS WIE RAUS AUS DEM GEFÄNGNIS !

Wenn ihr an der Reihe seid, habt ihr die Möglichkeit, eine Maus aus dem Gefängnis zu befreien. Dazu muss ein roter Pfeil auf der Käsescheibe genau vor eurem Gefängnis stehen. Nur dann dürft ihr mit der gewürfelten Augenzahl eure Maus auf die Drehscheibe ziehen.

Die blaue Maus hat Glück! Vor ihrem Gefängnis steht ein Pfeil.

Sie kann jetzt auf ein freies Lauffeld der Käsescheibe ziehen. Mit einer 2 kann sie sogar die

grüne Maus aus dem besetzten Mausloch verjagen!



GEMEIN, GEMEIN !

Spieler Grün hat 2 Mäuse im Gefängnis. Seine dritte Maus sitzt in einem offenen Mausloch, die vierte ist im sicheren Versteck unter der Käsescheibe. Leider steht kein Pfeil vor dem grünen Gefängnis, so dass er keine seiner Mäuse aus dem Gefängnis befreien kann. Pech, denn das bedeutet: Er muss die Maus, die im offenen Mausloch sitzt, herausholen und mit ihr auf der Scheibe ziehen. Säßen beide Mäuse im abgedeckten Mausloch, dann könnte er in dieser Runde nur die Käsescheibe um ein Segment weiterdrehen. Seine gewürfelten Punkte würden dann verfallen.

ENDE DES SPIELS

Sobald es einem Spieler gelingt, seine 4. Maus (bei 2 Spielern ist es die 5. Maus) in ein offenes Mausloch zu ziehen, ist er der Gewinner und beendet das Spiel.

© Barbara Rogge-Fuchs

Mäusejagd mit Kater Kralle



Spielidee und Illustration:
Barbara Rogge-Fuchs

SPIELMATERIAL

- 1 Drehscheibe als Spielplan
- 18 Mäuse mit Aufstellfüßen (4 gelbe, 4 grüne, 5 blaue und 5 rote Mäuse)
- 1 Kater Kralle mit Aufstellfuß
- 4 Gefängnisse
- 1 Holzwürfel
- 1 Spielanleitung

Für 2 - 4 Spieler ab 6 Jahren

WORUM GEHT'S ?

Kater Kralle ist auf Mäusejagd und versucht, die eingefangenen Mäuse ins Gefängnis zu stecken. Nur die Mäuse, die es schaffen, sich in einem Mauseloch unter der drehbaren Käsescheibe zu verstecken, sind vor Kater Kralle sicher. Wer als Erster alle seine Mäuse in den Mauselöchern verstecken kann, ist Sieger der Spielrunde.

VOR DEM SPIEL

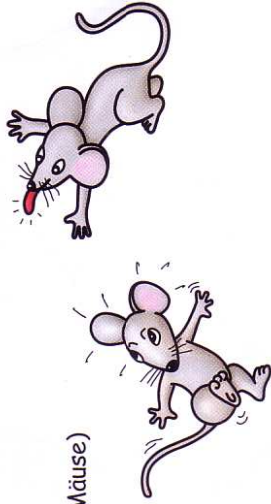
Trennt die große Käsescheibe, die Gefängnisse, die Mäuse und Kater Kralle vorsichtig aus dem Karton heraus. Kater Kralle und alle Mäuse steckt ihr in einen transparenten Aufstellfuß. Die Käsescheibe legt ihr in das runde Fach in der Mitte des blauen Einsatzes. Die Gefängnisse gehören in die Fächer neben der Käsescheibe. Achtet bei der Platzierung der Käsescheibe darauf, dass die Markierungen am Rand der Scheibe mit den Markierungen des Einsatzes übereinstimmen. Das ist während des gesamten Spiels von großer Wichtigkeit.

UND DANN GEHT'S LOS !

Jeder Spieler wählt sich eine Farbe aus und stellt die dazugehörigen Mäuse vor der Schachtel auf. Bei 3 und 4 Spielern erhält jeder 4 Mäuse einer Farbe, bei 2 Spielern bekommen die Spieler 5 rote und 5 blaue Mäuse.

Zu Beginn des Spiels stellt der jüngste Spieler eine seiner Mäuse auf ein gelbes Lauffeld der Käsescheibe. Es darf keine Maus in ein Käseloch oder ein offenes Mauseloch gestellt werden. Dann dürfen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler ebenfalls 1 Maus auf die Scheibe setzen. Haben die Spieler nacheinander alle ihre Mäuse auf die Käsescheibe gesetzt, darf der jüngste Spieler zuletzt Kater Kralle auf ein freies Lauffeld stellen.

Nachdem nun alle Spielfiguren auf der Käsescheibe stehen, kann der jüngste Spieler mit Würfeln beginnen.



SO WERDEN DIE MÄUSE GEZOGEN

Mit der gewürfelten Zahl dürft ihr eine eurer Mäuse ziehen. Während eines Zuges darf nur in eine Richtung gezogen werden. Über offene Mauselöcher dürft ihr hinwegziehen. Dabei zählt das Mauseloch wie ein Lauffeld.

Wenn ihr Glück habt, könnt ihr jetzt mit genauer Augenzahl eure Maus in ein Mauseloch ziehen, das durch das Loch in der Käsescheibe offen und damit zugänglich ist. Damit ist die Maus in Sicherheit.

Andernfalls zieht ihr eure Maus auf ein freies Feld. Es darf immer nur 1 Maus auf 1 Feld stehen. Sollte es einmal wirklich kein freies Feld geben, auf das ihr ziehen könnt, dürft ihr nochmals würfeln. Übrigens: Es muss gezogen werden.

Nachdem ihr eure Maus gezogen habt, dreht ihr die Käsescheibe im Einsatz um ein Segment im Uhrzeigersinn weiter. Die Maus, die gerade in ein Mauseloch flüchten konnte, ist jetzt vielleicht im sicheren Versteck unter der Käsescheibe. Dafür werden andere Mäuse im Mauseloch plötzlich wieder sichtbar und laufen Gefahr, aus ihrem Versteck herausgeholt zu werden.

Erst nach Drehen der Käsescheibe ist der nächste Spieler an der Reihe.

RAUS AUS DEM VERSTECK !

Zieht ihr mit einer Maus in ein offenes Mauseloch, das bereits von einer Maus besetzt ist, so dürft ihr die andere Maus aus dem Versteck herausholen und sie auf ein beliebiges freies Lauffeld der Käsescheibe setzen. In unserem Beispiel hat Maus dafür ins Mauseloch. In unserem Beispiel hat Spieler Rot eine 1 gewürfelt. Jetzt darf er die eigene Maus aus dem Mauseloch holen und seine eigene Maus ins Mauseloch ziehen.



TIPP

Günstig ist es auch, in ein Käseloch zu ziehen, das gerade kein Mauseloch freilegt. Dadurch besteht beim anschließenden Drehen der Scheibe die Möglichkeit, automatisch in ein Mauseloch zu "fallen". Und auch hier gilt: Fällt eine Maus in ein Mauseloch, in dem sich bereits eine Maus versteckt, muss diese aus dem Versteck heraus und wird auf die Käsescheibe gesetzt. Das gilt auch, wenn man nicht an der Reihe ist!



Spieler Rot hat eine 3 gewürfelt und zieht mit einer Maus in ein offenes Mauseloch

Spieler Rot hat eine 3 gewürfelt und zieht mit einer Maus in ein offenes Mauseloch, das bereits von einer Maus besetzt ist, so dürft ihr die andere Maus aus dem Versteck herausholen und sie auf ein beliebiges freies Lauffeld der Käsescheibe setzen. In unserem Beispiel hat Maus dafür ins Mauseloch. In unserem Beispiel hat Spieler Rot eine 1 gewürfelt. Jetzt darf er die eigene Maus aus dem Mauseloch holen und seine eigene Maus ins Mauseloch ziehen.

Die gelbe Maus ist schlau und zieht in ein Käseloch.

