

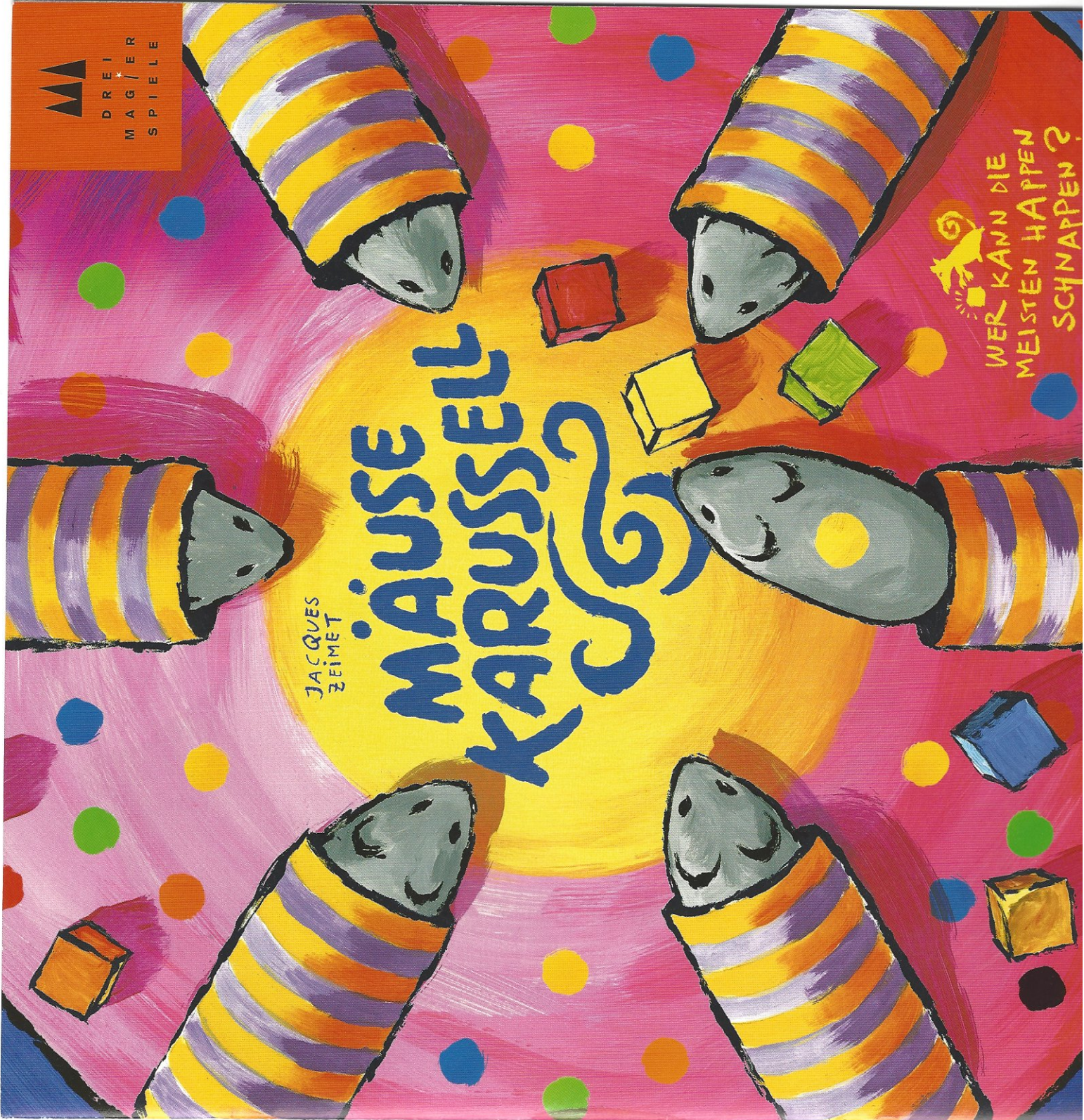


DREI
MAGIER
SPIELE

JACQUES
ZEIMET

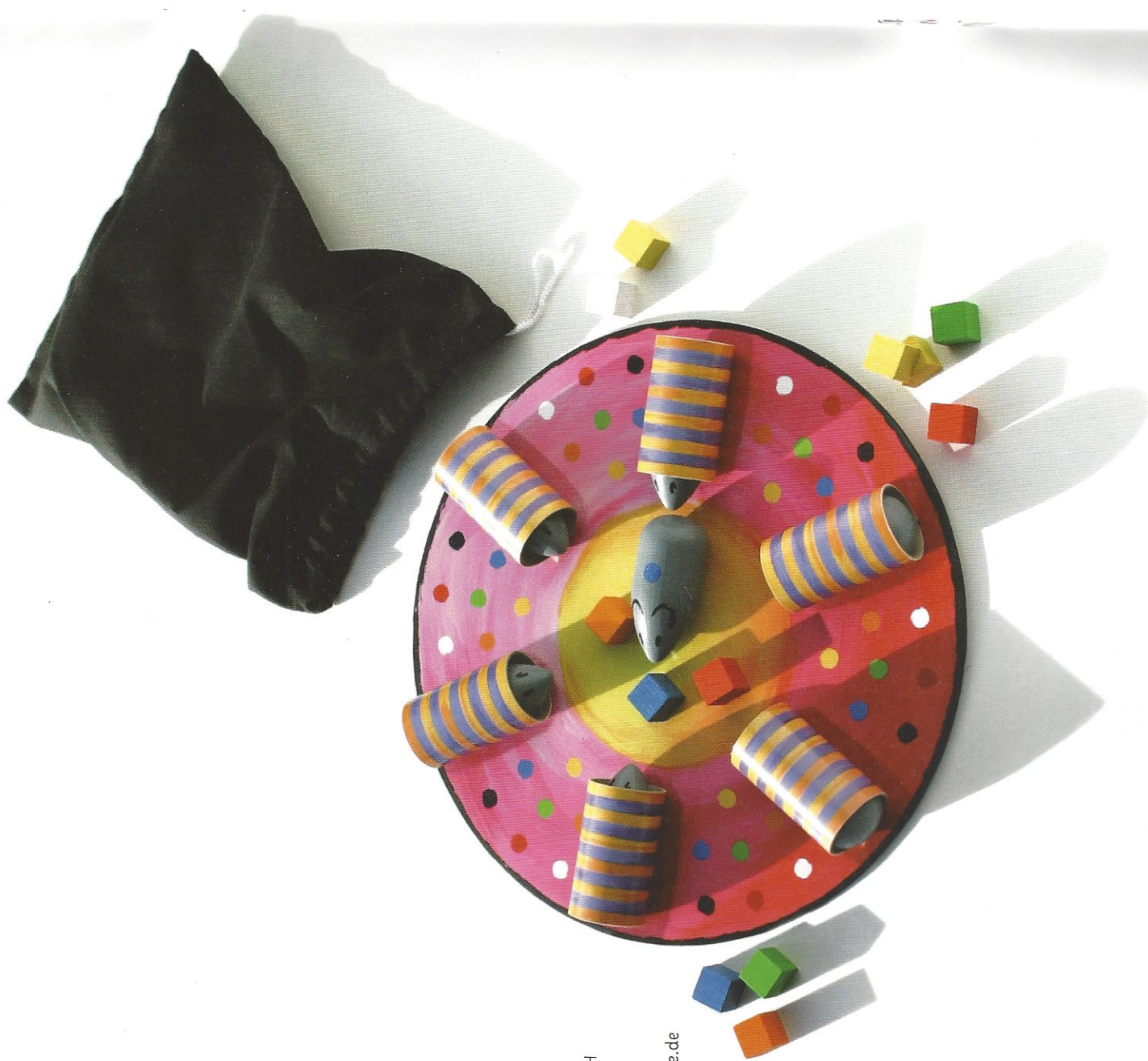
MÄUSE KARUSSELL

WER KANN DIE
MEISTEN HAPPEN
SCHNAPPEN?



MO...
CARO...
WHO CAN
THE MOST

GR...



Verlag:
DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
www.dreimagier.de
verlag@dreimagierspiele.de
Art.-Nr. 601/1-920



Vertrieb:

SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
info@schmidtspiele.de
Art.-Nr. 40838



MÄUSE KARUSSEL

WER KANN
DIE MEISTEN HÄPPEN
SCHNAPPEN?



**MOUSE
CAROUSEL**
WHO CAN SNAP UP
THE MOST MORSELS?

GB (USA)
6+7

D
4+5

**LE MANÈGE
DES SOURIS**
QUI S'EMPARERA
DU PLUS DE FROMAGES?

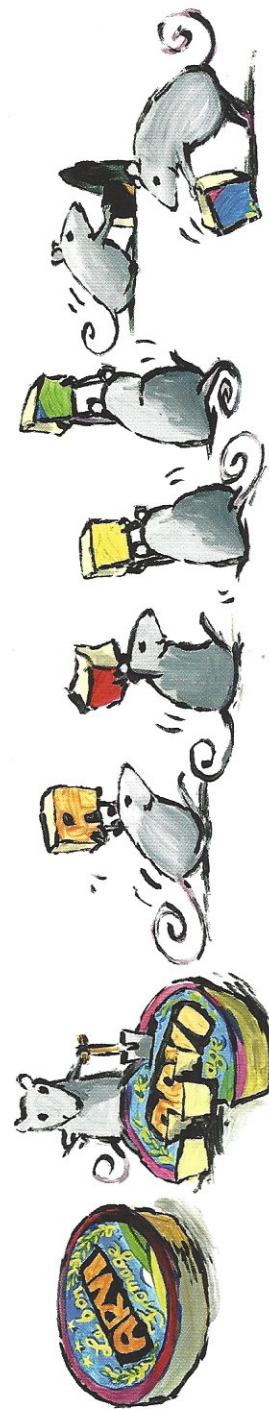
F
8+9

**MUIZEN-
CARROUSEL**
WIE SLAGT ER IN
DE MEESTE HAPJES
TE VERORBEREN?

NL
10+11

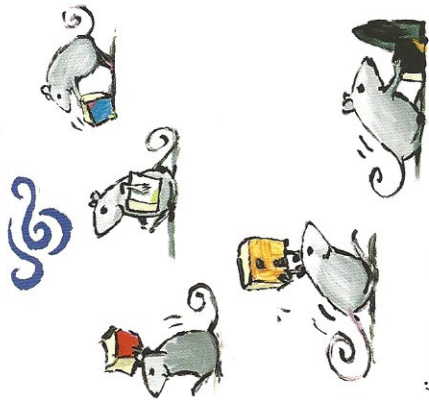
**GIOSTRA
DEI TOPOLINI**
CHI RIUSCIRA
A PRENDERE PIÙ BOCCONI?

I
12+13



MÄUSE KARUSSELL

WER KANN
DIE MEISTEN HAPPEN
SCHNAPPEN?



Spieler/innen: 2-6

Alter: ab 4 Jahren

Spieldauer: 15 Minuten

Autor: Jacques Zeimet

Illustrationen: Rolf Vogt

Grafik: Johann Rüttinger,
Lena Kappler

Redaktion: Kathi Kappler

© 2007: DREI MAGIER SPIELE GmbH

Mühlenstraße 10,

D-91486 Uehlfeld

Inhalt:

- 1 rundes Mäusekarussell mit 6 Gängen
- 7 Holzmäuse
- 14 farbige Klebepunkte (inkl. Ersatz)
- 24 Käsehappen
(7 x 3 farbige, 3 goldene Würfel)
- 1 Säckchen
- Anleitung

Spielidee:

Auf der Suche nach leckerem Käse lauern sechs kleine Mäuse in engen Löchern. Aber immer nur eine Maus schafft es bis zum Futterplatz. Triffst sie dort auf ihren Lieblingskäse, darf sie ihn auffressen.

Spielvorbereitung:

Allen sieben Mäusen wird ein farbiger Punkt auf die Markierung am Rücken ge-
klebt.

Sechs Mäuse werden von außen in die dunklen Gänge geschoben, so dass ihre Schnäuzchen zum Futterplatz schauen.

Die siebte Maus ist frei und wartet neben dem Spielfeld. Das Karussell wird gedreht, damit die Positionen der Tiere vorerst noch geheim bleiben. Zuletzt werden die 24 Käsewürfel im Säckchen versteckt.

Spielziel:

Wer am Ende die meisten Käsehappen gesammelt hat, gewinnt!

Spielverlauf:

Das jüngste Kind nimmt – mit geschlossenen Augen – drei Käsewürfel aus dem Säckchen und legt sie in die Mitte des Karussells. Dann schiebt es die »freie« Maus von außen in eine beliebige Röhre und schiebt so eine der versteckten Mäuse zum Futterplatz. Jetzt ist die Farbe auf dem Rücken der neuen »freien« Maus sichtbar:

1. Findet diese Maus einen Käsehappen in ihrer Farbe, darf sie ihn »fressen«, d.h. das Kind legt den entsprechenden Würfel vor sich ab und spielt gleich weiter.
2. Trifft die Maus auf mehrere Käsestückchen in ihrer »Lieblingsfarbe«, bekommt das Kind natürlich alle!
3. Findet die Maus jedoch keinen passenden Käse, ist dieser Spielzug beendet und das nächste Kind versucht sein Glück. (Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.)

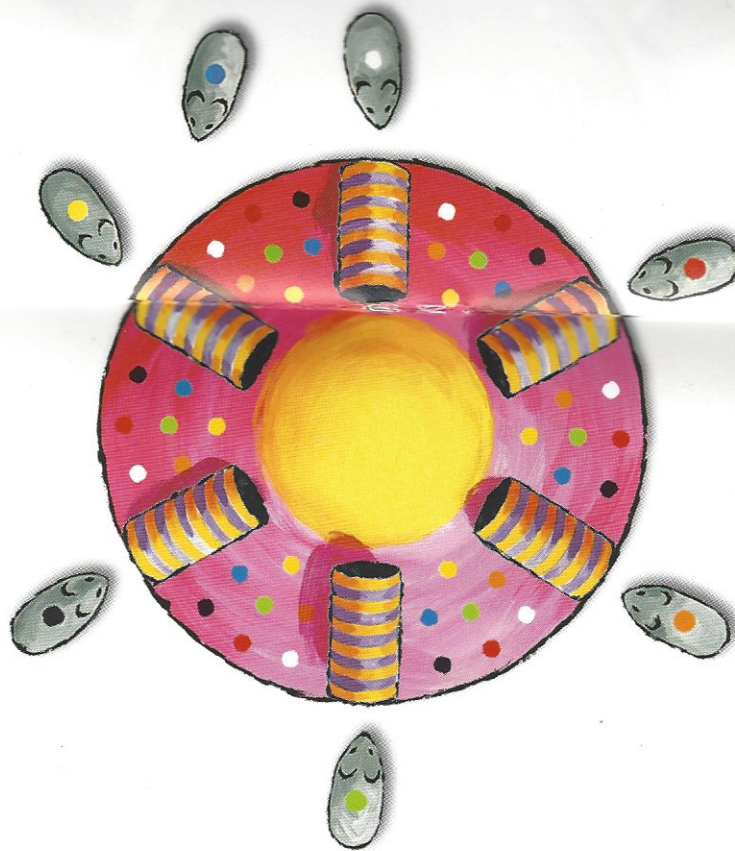
4. Frist die Maus den Futterplatz leer, zieht das Kind, das (immer noch) an der Reihe ist, drei neue Käsewürfel aus dem Säckchen, legt sie in die Mitte und spielt weiter.

5. Wer einen Goldkäse zieht, legt diesen nicht einfach in die Mitte, sondern auf einen anderen farbigen Käse seiner Wahl. Da es keine Goldmaus gibt, kann dieser Goldkäse nur gleichzeitig mit dem darunter liegenden Happen gefressen werden!

6. Achtung: Die »freie« Maus wartet immer neben dem Spielfeld und darf nie sofort neu ausgelegte Käsestückchen fressen!

Ende des Spiels und Sieger:

Das Spiel endet, wenn das ganze Futter »aufgefressen« ist. **Wer jetzt die meisten Käsewürfel gehamstert hat, gewinnt das Spiel und wird Mäusekönig(in)!**



...st die Maus den Futterplatz leer, zieht
ind, das (immer noch) an der Reihe ist,
neue Käsewürfel aus dem Säckchen,
...ie in die Mitte und spielt weiter.

...r einen Goldkäse zieht, legt diesen nicht
ch in die Mitte, sondern auf einen an-
n farbigen Käse seiner Wahl. Da es keine
maus gibt, kann dieser Goldkäse nur
:hzeitig mit dem darunter liegenden
ben gefressen werden!

htung: Die »freie« Maus wartet immer
n dem Spielfeld und darf nie sofort
ausgelegte Käsestückchen fressen!

le des Spiels und Sieger:

piel endet, wenn das ganze Futter
gefressen« ist. **Wer jetzt die meisten
würfel gehamstert hat, gewinnt
Spiel und wird Mäusekönig(in)!**

Variante für ältere Kinder:

Wie beim Grundspiel werden drei Käsewürfel
in die Mitte gelegt. Bei dieser Variante geht
es jedoch um »alles oder nichts«, d.h.: Nur
wem es gelingt, den Futterplatz in einem Zug
ganz leer zu »fressen«, bekommt alle drei
Würfel als Belohnung. Ansonsten (d.h. bei
einem Fehlversuch) werden diese wieder in
die Mitte zurückgelegt und der Spielzug ist
beendet. Jetzt darf der nächste Spieler sein
Glück versuchen.

Nach jedem gelungenen Spielzug füllt der
Spieler zuerst die Mitte mit drei neuen Käse-
happen auf. Danach erst entscheidet er, ob
er weiterspielen möchte; oder lieber passt,
dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Goldkäse:

Gezogene Goldkäsewürfel werden hier
einfach in die Mitte gelegt und können auch
einzeln gefressen werden. Durch lautes
Ansagen gibt der Spieler dem (oder den)
goldenen Käsewürfel(n) eine der sieben
Farben, **bevor** er die freie Maus in einen
Gang schiebt.

Die gewählte Farbe gilt solange, bis alle
drei Käsewürfel gefressen sind.
Jeder goldene zählt in der Endabrechnung
doppelt!

Ende des Spiels und Sieger:

Das Spiel endet, wenn alle Futterstückchen
verteilt sind.

Wertung:

Jeder farbige Käse zählt 1 Punkt,
jeder Goldkäse zählt 2 Punkte.

**Wer die meisten Punkte hat, gewinnt
das Spiel!**





MADE IN GERMANY

DREI MAGIER SPIELE GMBH
D-91486 UEHLFELD
MÜHLENSTRASSE 10
www.dreimagier.de