



15-20 Min.



2-4



7+

# MÄUSEZOCKEN

DER WÜRFELSPAß FÜR FRECHE KATZEN



Würfeln und Mäuse sammeln, aber nicht zuviel riskieren, sonst sind die Mäuse wieder weg

**Spielinfo:** 2 bis 4 Spieler, 15 Minuten.

**Spielmaterial:** 30 Mäuse (je 6 mit), 2 Würfel (5 Mäusefarben und Joker).

## SPIELREGELN

Alle Mäuse kommen in die Mitte. Ein Spieler beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt.

Wer an die Reihe kommt, wirft beide Würfel. Joker können dabei für jede Mäusefarbe stehen.

**Verschiedene:** Zeigen die Würfel zwei verschiedenen Farben, darf der Spieler je einen Mäuse der beiden Farben aus der Mitte zu sich rücken. Der Spieler kann auch entscheiden, nur einen Mäuse zu nehmen – einen muss er allerdings nehmen.

**Gleiche:** Zeigen die Würfel zwei gleiche Farben, darf der Spieler zwei der entsprechenden Mäuse zu sich rücken, entweder aus der Mitte oder von anderen Spielern. Der Spieler kann auch entscheiden, nur einen Mäuse zu nehmen – einen muss er allerdings nehmen.

Sind die Mäuse einiger Farben in der Mitte nicht mehr vorhanden, können Mäuse dieser Farben nicht mehr aus der Mitte genommen werden. Kann der Spieler nach dem Würfeln gar keinen Mäuse zu sich rücken, verliert er seinen Zug – siehe unten. Nun entscheidet der Spieler, ob er weiterwürfelt oder aufhört:

**Weiterwürfeln:** Der Spieler würfelt beide Würfel erneut und verfährt wie oben beschrieben. Allerdings dürfen nur Mäuse jener Farben, die noch nicht zu sich

gerückt wurden, genommen werden. Danach entscheidet der Spieler wieder, ob er weiterwürfelt oder aufhört:

Weil man keine Mäuse der Farben nehmen darf, die man bereits zu sich gerückt hat, wird das Weiterwürfeln immer riskanter. Kann der Spieler nach dem Würfeln gar keinen Mäuse zu sich rücken, verliert er seinen Zug und muss alle Mäuse, die er zu sich gerückt hat, in die Mitte stellen.

**Aufhören:** Wenn der Spieler aufhört, nimmt er alle Mäuse, die er zu sich gerückt hat, in seinen Besitz. Diese Mäuse sind sicher: sie können nicht mehr verloren werden, allerdings können sie von anderen Spielern nach dem Würfeln von „Gleichen“ genommen werden.

Wer bereits Mäuse in seinem Besitz hat, muss die Mäuse, die er während seines Zugs zu sich rückt, getrennt halten. Geht der Zug verloren, müssen die Mäuse wieder in die Mitte zurückgestellt werden. Neue Mäuse werden erst in Besitz genommen, wenn der Zug beendet ist.

## **SPIELEND UND SIEGER**

Das Spiel endet, wenn nach dem Zug eines Spielers weniger als fünf Mäuse in der Mitte sind.

Dann zählen die Spieler die Werte ihrer Mäuse zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Pattsituationen gewinnt der Spieler, der mehr Mäusefiguren besitzt.

Vorschlag: Es werden so viele Spiele gespielt, wie es Spieler gibt. Jeder fängt einmal an. Nach jedem Spiel werden die Ergebnisse notiert. Wer am Ende die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt.

## **SPIELVARIANTEN**

Für Kinder: Wird mit jüngeren Kindern gespielt, zählt jede Mäusefigur am Ende nur 1 Punkt.

Risiko: Wenn ein Spieler mindestens einen Mäuse von jeder der fünf Farben zu sich rückt, nimmt er diese Mäuse sofort in seinen Besitz – sie sind nun sicher – und würfelt dann weiter.