

Spielende

Gewonnen hat die Maus, die als erste mit genauer Augenzahl den Käse erreicht oder die Abkürzung (grüner Pfeil) durch das letzte Mauseloch, die Mauseküche, nimmt.

Die anderen Mäuse können natürlich noch zu Ende spielen, um die nachfolgenden Sieger zu ermitteln.

Viel Spaß beim Spielen wünscht euch euer Bookmark Verlag!



Ein spannendes Würfelspiel
für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

Autor / Konzeption: Ingeborg Ahrenkiel
Illustration: Imke Kretzmann

© Bookmark Verlag
Adolf-Kolping-Str. 3 · 53340 Meckenheim
Germany
info@bookmark-service.de



Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten
nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen
verschluckbarer Kleinteile.

227075

Inhalt:

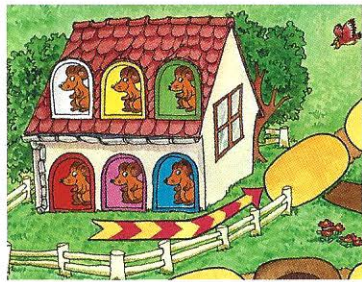
- 6 Mäuse mit Aufstellfüßchen
- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Wer schafft es, zuerst zum Käse zu kommen? Wer rutscht dabei ins Mauseloch oder sitzt in der Mausefalle fest?

Der Würfel entscheidet, welchen Weg die kleinen Mäuse gehen und wer zuerst am Ziel ist.



Vorbereitung

Sucht euch eure Mausfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld. Die Startfelder sind die Fenster des Hauses.

Der jüngste Spieler beginnt. Gewürfelt wird dann reihum im Uhrzeigersinn.

So wird gespielt

Zieht eure Spielfiguren entsprechend der gewürfelten Augenzahl voran, die Fenster des Hauses zählen nicht mit. Treffen zwei Mäuse auf einem Spielfeld zusammen, so darf rausgeworfen werden.

Die Mauselöcher

Landet eine Maus auf dem dunkelbraunen Spielfeld, so rutscht sie direkt in das Mauseloch hinein und darf dort die anderen Mäuse besuchen. Jetzt wird gleich noch mal gewürfelt, denn der Würfel entscheidet: Mit etwas Glück gelangt die Maus schneller zum Ziel! Wer aber Pech hat, macht einen kleinen Umweg. Im Mauseloch darf nicht herausgeworfen werden.



So kommt ihr aus den Mauselöchern wieder heraus

Eine 1 bedeutet: 

Pech gehabt ... eine Runde im Mauseloch aussetzen!

Eine 2, 4 oder 5 bedeutet:   

Oh nein, es geht zurück! Ihr müsst den Weg mit dem **roten Pfeil** nehmen. Dieser Umweg führt euch aus dem Mauseloch nach oben auf eines der gelben Lauffelder. Wenn ihr das nächste Mal wieder an der Reihe seid, zieht ihr von hieraus weiter.

Aufgepasst: Führt euch der rote Pfeil in ein weiteres Mauseloch, wird gleich noch mal gewürfelt und die Augenzahl entscheidet erneut über euren Weg.



Eine 3 bedeutet: 

Ihr dürft aus dem Mauseloch wieder auf das braune Einstiegsloch hochkrabbeln. Wartet dort, bis ihr das nächste Mal mit dem Würfeln an der Reihe seid, und zieht dann weiter.



Eine 6 bedeutet: 

Ihr dürft die Abkürzung nehmen, den Weg mit dem **grünen Pfeil**, der aus dem Mauseloch auf eines der gelben Lauffelder herausführt. Wenn ihr das nächste Mal wieder an der Reihe seid, zieht ihr von hieraus weiter.



Vorsicht: Mausefalle!



Wer kurz vor dem Ziel in die Mausefalle gerät, muss zweimal aussetzen! Seid ihr schließlich wieder an der Reihe entscheidet der Würfel, ob ihr aussetzen (Würfelzahl 1), einen Umweg (Würfelzahl 2, 4 und 5), aus dem Loch herauskrabbeln (Würfelzahl 3) oder die Abkürzung nehmen dürft (Augenzahl 6).