

Mausen

Ein ver-Bluff-endes Knobelspiel
für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Die Spieler wollen, dass ihnen möglichst viele und wertvolle Tiere zulaufen. Dazu müssen sie die Tiere aber erst einmal vom Tisch verjagen. Die Spieler treiben die Tiere auf sich zu, indem sie selbst Tierkarten ausspielen, und was folgt, ist so alt wie die Tierwelt: Hund jagt Katze, Katze jagt Maus, ...

SPIELMATERIAL

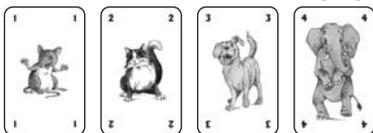
- 1 Spielanleitung
- 104 Spielkarten
 - 6 Sätze Tierkarten (je 16 Karten mit Rückseiten in den Spielerfarben)
 - 4 Tierkarten mit schwarzweißer Rückseite
 - 4 Hilfskarten (Vorder- und Rückseite identisch)

VORBEREITUNGEN

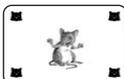
Jeder Spieler erhält einen Satz aus 16 Karten mit gleicher Rückseitenfarbe und nimmt die Karten auf die Hand. Jeder Satz enthält die gleichen Karten: Elefanten, Hunde, Katzen und Mäuse jeweils mit den Werten 1 bis 4.



Die vier Tierkarten mit der schwarzweißen Rückseite (Maus 1, Katze 2, Hund 3, Elefant 4) werden aufgedeckt als Startkarten in die Mitte des Tisches gelegt.



Die vier Hilfskarten werden bereitgelegt.



Hinweis: Die Hilfskarten sind nur als Hilfestellung für die ersten Partien gedacht. Dann sind alle Spieler mit der Auswertung so gut vertraut, dass man auf diese Karten verzichten kann.

SPIELZIEL

Bei Spielende gewinnt der Spieler, dem die wertvollsten Tiere zuge laufen sind.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde spielen alle Spieler **gleichzeitig** eine Karte aus. Anschließend wird ermittelt, welches Tier welches andere Tier verjagt und welchem Spieler die verjagten Tiere zulaufen. Die Spieler nehmen die ihnen zuge laufenen Tiere an sich und legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Danach beginnt die nächste Runde.

Wir empfehlen, die Regel in der ersten Runde während des Spiels noch einmal Schritt für Schritt mitzulesen.

KARTEN AUSSUCHEN UND AUFDECKEN

Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Haben alle Spieler eine Karte gewählt, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Die Karten bleiben aber noch vor den jeweiligen Spielern liegen.

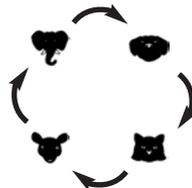
VERJAGEN

Nun wird festgestellt, welches Tier welche anderen Tiere verjagt.

1. DAS TIER ENTSCHEIDET

Jede Tierart verjagt immer nur die unmittelbar nächste Art. Dafür gilt diese Reihenfolge:

Der Elefant verjagt **alle** Hunde, der Hund verjagt **alle** Katzen, die Katze verjagt **alle** Mäuse und die Maus verjagt **alle** Elefanten.



Der Spieler, der mit seinem Tier andere Tiere verjagt, erhält nun die Hilfskarte mit dem Bild der Tierart, die ihm zulauft.

Hinweis: In der Ecke der Hilfskarte ist das Symbol des Tiers zu erkennen, das der Spieler gerade ausgelegt hat. Hat er beispielsweise mit seinem Hund Katzen verjagt, erhält er die Hilfskarte mit der Katze als Abbildung und den Hundesymbolen in den Ecken.

Tiere, die nicht verjagt wurden, legt man offen in die Tischmitte. Diese Karten gehören in der nächsten Runde keinem mehr und können deshalb auch keine anderen Tiere mehr verjagen. Sie können jedoch selbst verjagt werden.

Hinweis: Alle anderen Karten und die Hilfskarten bleiben noch vor den Spielern liegen.

Achtung: Es kommt vor, dass mehrere Tiere der selben Art ausgespielt werden, um andere Tiere zu verjagen. Trotzdem darf immer **nur 1 Tier** dieser Art die anderen verjagen. In diesem Fall muss nun bestimmt werden, welches Tier die anderen verjagt:

2. DIE STÄRKE ENTSCHEIDET

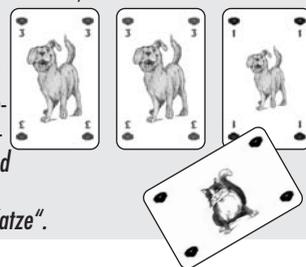
Wurden mehrere Tiere von der gleichen Art gespielt, verjagt von ihnen das Tier mit dem **höchsten Wert** die Tiere der anderen Art.

Gibt es kein Tier, das eindeutig das stärkste ist, weil mehrere Spieler die gleiche Karte mit dem höchsten Wert gespielt haben, verjagt keines von ihnen Tiere. Statt dessen kommt nun das Tier dieser Art mit dem **nächstniedrigeren Wert** zum Zug und verjagt die Tiere der anderen Art.

Gibt es kein Tier mit dem nächstniedrigeren Wert, werden die Tiere auch nicht verjagt, und die Karten kommen in die Tischmitte.

Beispiel: Gespielt wurden Hund 3, Hund 3 und Hund 1.

Hund 3 ist der stärkste Hund. Aber da zwei Spieler Hund 3 gespielt haben, verjagt der Spieler mit dem nächstniedrigeren Hund, also Hund 1 alle Katzen und erhält die Hilfskarte „Katze“.



ZULAUFEN

Nachdem festgestellt wurde, welche Tiere andere Tiere verjagen, laufen die verjagten Tiere nun den Spielern zu.

Jeder Spieler, der eine der Hilfskarten vor sich liegen hat, erhält jetzt **alle** Karten mit dem Tier der darauf abgebildeten Art: Sie laufen ihm zu. Die Spieler legen die so gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab. Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Hinweis: Zur besseren Übersicht sollte man bei der Auswertung die Reihenfolge Elefant–Hund–Katze–Maus einhalten.

Anschließend geben die Spieler die Hilfskarten zurück. Die Karten werden für die nächste Runde wieder bereitgelegt.

Alle verjagten Tiere der selben Art laufen also immer nur **einem Spieler** zu. Das ist der Spieler, der sie mit seiner gerade ausgespielten Tierkarte verjagt hat.

Am Ende der Regel findet sich ein ausführliches Beispiel für eine komplette Runde mit Auswertung.

DER TISCH IST LEER?

Es kann vorkommen, dass in einer Runde einmal alle Tiere verjagt werden und der Tisch leer ist. Dann wählt jeder Spieler eine Tierkarte aus seiner Hand als neue Startkarte aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Hat jeder Spieler eine Karte in die Mitte gelegt, werden die Karten aufgedeckt.

Diesmal verjagen sich die Tiere ausnahmsweise nicht. Die Karten bleiben alle als neue Startkarten in der Mitte liegen, und die nächste Runde beginnt.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn die Spieler alle ihre Handkarten ausgespielt haben.

Karten die jetzt noch in der Mitte liegen gehören niemand und werden aus dem Spiel genommen.

Nun zählt jeder Spieler die **Werte** der Karten zusammen, die er gewonnen hat. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der höchsten Summe der Werte seiner Mäusekarten.



Wichtige Hinweise:

- Das gegenseitige Verjagen der Tiere findet gleichzeitig statt. Daher ist es sehr wohl möglich, dass das eigene ausgespielte Tier einem anderen Spieler zuläuft und gleichzeitig andere Tiere verjagt, die dann einem selbst zulaufen.
- Dem Spieler laufen alle von ihm verjagten Tiere zu, unabhängig davon, ob sie in dieser Runde von anderen Spielern ausgespielt wurden oder schon zuvor auf dem Tisch lagen.
- Der Spieler, dem Tiere zulaufen, nimmt nur die gewonnenen Karten an sich. Das können immer nur Karten von einer anderen Tierart sein, als das Tier, das er ausgespielt hat.
- Ausgespielte Tiere werden nicht wieder auf die Hand genommen. Sie laufen entweder einem anderen Spieler zu und landen auf dessen Gewinnstapel oder sie kommen in die Tischmitte, wenn sie nicht verjagt wurden.

Beispiel für eine Spielrunde:

In der Mitte liegen Elefant 3 und 4, Hund 3, 2 x Katze 2:



Gespielt wurden Elefant 1, Hund 2, Katze 3 und 4, 2 x Maus 3:



Ein Spieler hat einen Elefant gespielt: Er bekommt die Hilfskarte mit dem Hund.

Ein Spieler hat einen Hund gespielt: Er bekommt die Hilfskarte „Katze“.

Zwei Spieler haben eine Katze gespielt. Katze 4 ist die höchste Katze, deshalb bekommt der Spieler, der sie gelegt hat, die Hilfskarte „Maus“.

Es wurden zwei Mäuse gespielt. Da sie aber beide gleich stark sind, kann keine von ihnen die Elefanten verjagen und die Hilfskarte mit dem Elefanten bleibt auf der Seite liegen.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Hund“ erhält nun die beiden Hundekarten.

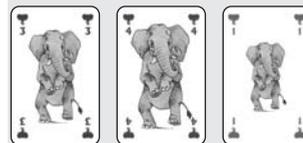
Der Spieler mit der Hilfskarte „Katze“ erhält die vier Katzenkarten.

Der Spieler mit der Hilfskarte „Maus“ erhält nun die beiden Mäusekarten.

Der Elefant 1 kommt zu den übrigen Karten in die Mitte.

Für die neue Runde verbleiben auf dem Tisch:

Elefant 1, Elefant 3 und Elefant 4.



Die Spieler geben die Hilfskarten zurück, und die nächste Runde kann beginnen.

Der Autor: Detlef Wendt
Entwicklung: Grünspan-Spiele
Illustration: Alexander Jung

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien
Distribution in der Schweiz: Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil