

# Max MäuseSchreck

Ravensburger® Spiele Nr. 23 214 7

Die rasante Käsejagd  
für 2-4 Spieler von 4-8 Jahren

Autor: Heinz Meister  
Illustration: Ian Steven  
Design: Kinetic

## Inhalt:

1 Spielfeld  
1 brauner Kunststoffrahmen  
7 gelbe Holzwürfel (2 davon als Ersatz)  
4 Spielfiguren

Die frechen Mäuse haben in der Vorratskammer duftenden Käse entdeckt. Jetzt beginnt der Wettlauf um die leckersten Käsestücke!

Doch aufgepasst – immer wieder taucht Kater Max auf, sodass sogar die mutigste Maus vor Schreck ihren Käse fallen lässt. Welcher Maus gelingt es wohl als erste, sich satt zu essen und wieder in ihr Mauseloch zu gelangen?

## Ziel des Spiels

ist es, als erste Maus einmal um den Schachtelrand zu laufen und das sichere Mauseloch wieder zu erreichen.

### So wird gewertet:

Zur Auswertung nehmt ihr am besten die Holzwürfel einzeln aus der Schachtel heraus. Und zwar in dieser Reihenfolge:



#### Käse-Felder:

**Guten Appetit! Die Maus darf es sich schmecken lassen!**

Für jeden Holzwürfel, der auf einem Käse-Feld liegen bleibt, darf der Spieler, der am Zug ist, seine Maus jeweils um ein Lauffeld vorziehen.



#### Maus-Felder:

**Die Maus gibt allen anderen Mäusen einen Happen vom Käse ab.**

Für jeden Holzwürfel, der auf einem Maus-Feld liegen bleibt, dürfen alle Mitspieler ihre Maus um ein Lauffeld vorziehen. Dabei darf der Spieler als Erster ziehen, der gerade am Zug ist. Danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen Mitspieler an der Reihe.



#### Max-Felder:

**Achtung, Kater Max ist da und will die Mäuse ärgern!**

Für jeden Holzwürfel, der auf einem Max-Feld liegen bleibt, lässt eine Maus vor Schreck ihren Käse fallen und muss deshalb um ein Lauffeld zurückziehen. Der Spieler, der am Zug ist, darf festlegen, welche Maus das ist bzw. welche Mäuse das sind.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel legt ihr das Spielfeld auf den Schachtelboden. Den braunen Kunststoffrahmen legt ihr anschließend direkt darüber. Jetzt ist das Spielfeld in kleine quadratische Felder unterteilt, in denen unterschiedliche Abbildungen (Käsestücke, Mäuse und Kater Max) zu sehen sind.

Jeder sucht sich eine Spielfigur aus, die ihr auf die entsprechend farbigen Startfelder des Schachtelrandes steckt.

Diese sind mit Pfeilen gekennzeichnet, die die Laufrichtung angeben. Legt fünf gelbe Holzwürfel bereit.



## Ran an die Würfel, fertig, los!

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der frechste Spieler beginnt.

### Würfel werfen.

Der Spieler, der am Zug ist, nimmt die fünf Holzwürfel in die Hand und lässt sie von oben – ungefähr aus einer Entfernung von 15 Zentimetern – in die Schachtel fallen. Die Würfel bleiben in den verschiedenen quadratischen Feldern liegen.

Sollten gleich mehrere Holzwürfel in ein und demselben Feld oder sogar übereinander liegen bleiben, gehen sie trotzdem in die Wertung!

Holzwürfel, die neben die Schachtel fallen, werden dagegen nicht gewertet.

### Mäuse ziehen:

Gezogen wird in Pfeilrichtung auf dem Schachtelrand. Die farbigen Streifen stellen dabei die einzelnen Lauffelder dar. Auf jedem Lauffeld darf nur eine Maus sitzen. Ist also das letzte Lauffeld des Zuges besetzt, wird es übersprungen. Wenn ein Mitspieler zurückziehen muss, gilt dies ebenso.

Ist die Auswertung zu Ende und sind alle Mäuse gezogen worden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

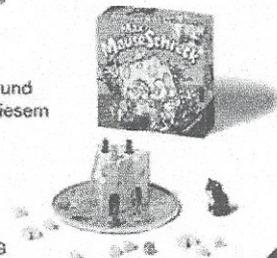
## Ende des Spiels

Gewonnen hat, wer mit seiner Maus als Erster einmal um den Schachtelrand gelaufen ist und wieder sein sicheres Mauseloch erreicht hat. Wenn zwei oder mehrere Mitspieler gleichzeitig das Ziel erreichen sollten, gibt es mehrere Gewinner.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

### Klettern · Rutschen · Käse schnappen!

Noch mehr Spaß mit Max und den Mäusen könnt ihr in diesem Spiel erleben.



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger  
231460