

Spielvorbereitung

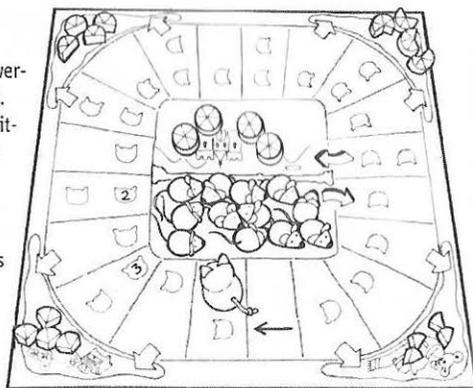
Der **Spielplan** und der **Würfel** werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Die **Mäuse** werden unter den Mitspielern verteilt: bei **zwei** Spielern erhält jeder Spieler 5 Mäuschen einer Farbe, bei **drei und vier** Spielern erhält jeder Spieler nur 4 Mäuschen. Vor Beginn des Spiels werden diese Mäuschen auf das Startfeld im Zentrum des Spielplans gesetzt.

Die **Katze** wird auf das Katzensymbol der Rundbahn gesetzt, das die „2“, die „3“ oder die „4“ trägt (je nach Anzahl der am Spiel beteiligten Spieler).

Schaut Euch vor Beginn einmal an, welchen Weg die Katze nehmen wird. Auf den einzelnen Feldern des Parcours sind Katzensymbole zu sehen, auf denen sich diese bewegt. Die Katze wird während des Spiels von Symbol zu Symbol gerückt. Gegen Ende des Spiels darf die Katze sogar Riesenschritte machen und jeweils ein Feld überspringen.

Die **Käsestückchen** werden je nach Größe auf die 4 Mäuse-Wohnungen in den Ecken des Spielplans verteilt. (Siehe Abbildung der Käsestückchen in diesen Wohnungen!) In jeder Wohnung befinden sich danach also 4 Stückchen eines Käselais, wobei in der ersten Wohnung nach dem Start die kleinsten Stückchen liegen, in der zweiten Wohnung jene, die aus zwei Käsestückchen bestehen, in der



dritten Wohnung, die aus 3 Stückchen (= halbe Käselaike) bestehen und in der vierten Wohnung sogar schon riesige Stücke, die aus 4 Käsestückchen bestehen.

Das Zielfeld wird mit den 4 ganzen Käselaike bestückt, die 6 Stücke zählen.

Spielverlauf

Der Spieler, der Käse am liebsten mag, beginnt zu würfeln. Zeigt der Würfel eine **Zahl**, so darf der Spieler ein beliebiges seiner Mäuschen um die gewürfelte Augenzahl auf der Rundbahn im Uhrzeigersinn vorwärts bewegen. Er darf diese Punktzahl allerdings nur für 1 einziges Mäuschen verwenden und sie nicht etwa auf mehrere Mäuschen aufteilen.

Auf einem Feld der Rundbahn haben maximal vier Mäuschen Platz. Möchte ein Spieler unbedingt mit einem Mäuschen ziehen, das dann auf ein schon „volles“

Feld käme, so muss er sein Mäuschen ein Feld davor absetzen, falls dieses noch Platz bietet und einen Punkt verfallen lassen.

Zeigt der Würfel die Seite mit **Katzensymbol und Zahl**, rückt als erstes ein Mäuschen um ein Feld vorwärts. Erst danach wird die Katze im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan um ein Feld voran bewegt.

Nachdem eine Maus und/oder die Katze gerückt wurde, ist der nächste Spieler am Zug.

Die Katze passiert das Startfeld obwohl noch Mäuse darin sind...

Mäuschen, die sich noch im Startfeld befinden, wenn die Katze das Feld am Ausgang des Startfeldes bereits passiert hat, sind automatisch schon ausgeschieden. Sie haben keine Möglichkeit mehr, an der Expedition ins Schlaraffenland teilzunehmen.

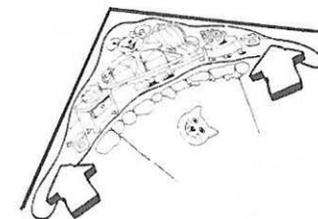
Eine Maus könnte die Katze überholen...

In der Anfangsphase des Spiels besteht manchmal die Möglichkeit, dass ein Mäuschen die Katze von hinten überholt. Das ist allerdings gar nicht ratsam. Es empfiehlt sich in diesem Fall eher, mit einem weiter hinten liegenden Mäuschen zu ziehen.

Die Mäuse fliehen...

Natürlich haben die Mäuschen die Möglichkeit, sich vor der Katze zu retten, wenn sie ihnen gefährlich nahe gekom-

men ist. Sie müssen dann nur rechtzeitig zu Ihren Freunden oder Verwandten in die Mausewohnungen in den Ecken des Spielplans flüchten, in denen zum Trost auch schon Käsestückchen bereitliegen.



Allerdings können sie nur an solchen Feldern den Weg verlassen, die einen direkten Zugang zu diesen Mausewohnungen besitzen. Jede Wohnung verfügt über zwei solche Eingänge, die jeweils durch einen Pfeil gekennzeichnet sind. Die Flucht in eine Wohnung ist nur dann möglich, wenn der Würfel eine zumindest ausreichende Punktzahl aufweist, um den Weg an dieser Stelle zu verlassen. Dabei zählt der Schritt vom Feld in eine Wohnung ebenso einen Punkt, wie der Schritt von einem Feld zum anderen.

Der Zug in die Wohnungen ist nur im Uhrzeigersinn möglich. Sobald man ein Feld mit dem Zugang zu einer Wohnung passiert hat, kann man nicht mehr umkehren, um in die Wohnung zu gelangen.

In einer Wohnung haben natürlich mehrere Mäuschen auch unterschiedlicher Farbe Platz.

Diese Mäuschen dürfen – je nach Entfernung vom Ziel – verschieden große

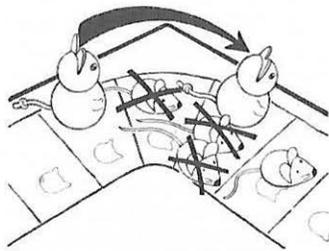
Käsestückchen für sich in Anspruch nehmen, wobei die Käsestückchen, je weiter man Richtung Schlaraffenland kommt, immer üppiger werden.

Ein Mäuschen, das in eine Wohnung flüchtet, muss dort bis zum Ende des Spiels bleiben. Dafür erhält der Spieler ein Käsestückchen. Sind die Käsestückchen in einer Wohnung bereits verteilt, geht die nun ankommende Maus leider leer aus.

Mäuschen, die bis ins Schlaraffenland vordringen, erhalten für Ihre Durchhaltevermögen je einen ganzen Käselaiab, der aus jeweils 6 Käsestückchen besteht.

Die Katze holt die Mäuse ein ...

Kommt die Katze im Verlauf des Spiels auf einem Feld zu stehen, auf dem sich eines oder auch mehrere Mäuschen be-



finden, so wird dieses oder eben auch mehrere aus dem Spiel genommen.

Das gleiche Schicksal erleiden auch die Mäuschen, die von der Katze überholt werden.

Die auf diese Weise aus dem Spiel genommenen Mäuschen haben natürlich

leider keine Möglichkeit mehr, ins Schlaraffenland oder in eine der Wohnungen zu gelangen und gehen somit leer aus.

Ein Spieler hat keine Mäuschen mehr ...

Wenn ein Spieler alle seine Mäuschen verloren hat oder sich diese schon im Schlaraffenland oder in den Wohnungen befinden, so darf er dennoch weiter mitwürfeln. Würfelt er dabei Zahlen, so zählen diese nicht; würfelt er aber das Katzensymbol, so darf er die Katze weiterbewegen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mäuschen entweder im Schlaraffenland angelangt sind oder wenigstens in eine der 4 Wohnungen flüchten konnten, wenn sich also keine Mäuschen mehr auf der Rundbahn befinden.

Nun wird festgestellt, wer am erfolgreichsten auf der Expedition ins Schlaraffenland war. Dies ist der Mitspieler, der insgesamt die meisten Käsestückchen ergattern konnte.

Jeder Spieler zählt deshalb nach Spielende, wie viele einzelne kleine Käsestückchen er vorweisen kann, wobei natürlich der ganze Käselaiab für 6 Käsestückchen steht und die Stücke aus den verschiedenen Wohnungen entsprechend ihrer Größe für 1, 2, 3 oder 4 einzelne Käsestückchen stehen.

Viel Spaß bei der rasanten Jagd!

Viva Topo!

Die abenteuerliche Expedition ins Schlaraffenland.

Ein taktisches Familienspiel rund um den Käse für 2–4 Kinder ab vier Jahre

Spielart: Familienspiel
Spieler: 2–4 Spieler ab 4 Jahre
Inhalt: 1 Spielplan aus Karton, 1 Katze, 20 Mäuse in vier Farben, 20 Käsestücke in fünf verschiedenen Größen, 1 Würfel, Spielanleitung
Autor: Manfred Ludwig
Illustration: Barbara Kinzbach

Geschichte

So eine Mäusefamilie hat es ja nun auch nicht gerade leicht im täglichen Leben und wünscht sich nichts lieber, als einmal so richtig wie im Schlaraffenland zu leben.

Deshalb machen sich die Mäusefamilien zu einer Expedition in dieses märchenhafte Land auf. Gebratene Tauben, die einem in den Mund fliegen und Würste, die auf den Bäumen wachsen sind für Mäuse natürlich nicht besonders verlockend und deshalb sieht das Schlaraffenland für Mäuse auch ganz anders aus als jenes für Menschen. Das Schlaraffenland der Mäuse besteht aus Unmengen von leckeren Käsestückchen. Schon auf dem Weg dorthin gibt es immer wieder Plätze, an denen es Käse gibt und je näher man dem „gelobten Land“ kommt, umso mehr gibt es davon.

Einen Haken hat die Expedition allerdings auch für die Mäuse, denn eine hungrige Katze hat von der Expedition der Mäuse erfahren und sich zur Verfolgung der Mäuse aufgemacht.

Glücklich darf sich die Familie schätzen, von der die meisten ihrer Mitglieder bis ins Schlaraffenland vordringen oder diesem wenigstens möglichst nahe kommen.

Sieger des Spiels ist der Spieler, dessen Mäusefamilie insgesamt die meisten Käsestückchen sammeln konnte.

Viva Topo!

Aus-
gezeichnetes
Spiel!
Prämiert mit spiel gut

spiel gut
vom Arbeitsausschuss
Kinderspiel - spielerisch
ausgezeichnet
recommended



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · D-83531 Edling
Telefon: (08071) 1006-0
Telefax: (08071) 1006-40
www.selecta-spielzeug.de

© 2002 Selecta Spielzeug AG

Selecta



Selecta



Viva Topo!

