

# Mauseschlau & Bärenstark

## Deutschland entdecken

Ravensburger® Spiele Nr. **22 218 6**

**Autorin:** Ingeborg Ahrenkiel

**Redaktionelle Mitarbeit:** Cornelia Keller, Imke Kretzmann, Martina Bieringer, Torsten Reinecke, Angelika Au, Kristian Peetz

**Illustration:** Imke Kretzmann

**Design:** Torsten Reinecke und Martina Bieringer

### **Inhalte:**

- 1 großer Spielplan (beidseitig bedruckt)
- 110 Wissens- und Aktionskarten
- 16 Wappen (Landeswappen der 16 Bundesländer)
- 26 runde Aktions-Chips
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel

Mauseschlau und Bärenstark nehmen euch mit auf ihre Reise durch Deutschland. Dabei lernt ihr die 16 Bundesländer und ihre Landeshauptstädte kennen, aber auch ihre Wappen, Sehenswürdigkeiten und Spezialitäten. Und neben all dem Wissenswerten gibt es viel zu entdecken und zu lachen.

Wählt zwischen **2 unterschiedlichen Spielen** aus:

Beim „**bärenstarken Reisespiel**“ (ab 5 Jahren) geht's mit Würfelglück quer durch Deutschland. Dabei werden Landeswappen gesammelt.

Bei der „**mauseschlauen Wissenstour**“ (ab 7 Jahren) ist euer Wissen rund um Deutschland gefragt!

# Bärenstarkes Reisespiel

Für 2–4 Spieler ab 5 Jahren

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Bei diesem Würfel- und Sammelspiel geht's quer durch Deutschland zu den Landeshauptstädten – mal gemütlich Feld für Feld, aber auch mit dem Flugzeug oder mit dem Zug! Wer als Erster eine Landeshauptstadt erreicht, gewinnt das jeweilige Landeswappen.

**Ziel des Spiels** ist es, mit Würfelglück und etwas taktischem Geschick die meisten Wappen einzusammeln.

**Für dieses Spiel braucht ihr** den grün umrandeten Spielplan, Spielfiguren, Würfel, die 16 Wappen und 26 Aktions-Chips.

## Vorbereitung

Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus. Legt die 16 Wappen auf die vorgegebenen Felder auf dem Spielplan. Mischt die 26 Aktions-Chips und verteilt sie verdeckt auf die Aktionsfelder mit den Fragezeichen.



Jeder Spieler wählt seine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld.

## Die Reise beginnt

Der jüngste Spieler fängt an. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in beliebiger Richtung auf den Spielfeldern voran. Bei einer 6 wird nicht nochmals gewürfelt. Besetzte Felder werden übersprungen, es wird nicht rausgeworfen.

Euer Ziel ist es, die Landeshauptstädte (gelbe Felder mit rotem Rand) mit genauer Augenzahl zu erreichen. Habt ihr als Erster eine Landeshauptstadt erreicht, dürft ihr das entsprechende Landeswappen vom Spielplan nehmen. Pech – wenn ein anderer schon vor euch da war! Habt ihr ein Wappen ergattert, endet euer Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Die Landeshauptstädte könnt ihr auch direkt mit dem Zug erreichen, sie alle haben einen Bahnhof.



Einige davon haben sogar einen Flughafen und ihr könnt sie auch mit dem Flugzeug erreichen. Für die Reise mit dem Zug oder dem Flugzeug braucht ihr jedoch ein Ticket. Tickets ergattert ihr unterwegs beim Sammeln der Aktions-Chips.



Einen **Aktions-Chip** erhaltet ihr, wenn ihr mit eurer Spielfigur direkt auf einem Aktions-Feld mit Chip landet. Dann dürft ihr diesen vom Spielplan nehmen und gespannt sein, was euch erwartet:



Du bist gut in Fahrt: Würfle und ziehe gleich noch einmal!



Du brauchst dringend eine Pause:  
In der nächsten Runde setzt du einmal aus!



Du hast ein Wappen gewonnen: Nimm dir eines vom Spielplan!



Du hast ein Zugticket gewonnen: Wenn du einen Bahnhof mit genauer Augenzahl erreichst, darfst du es jederzeit einlösen und zu einem der **nächst gelegenen Bahnhöfe** weiterreisen, dabei aber keinen Bahnhof überspringen.

**Beispiel:** Von Stuttgart könnt ihr mit dem Zug nach München, nach Saarbrücken oder nach Mainz reisen.



Du hast ein Flugticket gewonnen: Wenn du einen Flughafen mit genauer Augenzahl erreichst, darfst du es jederzeit einlösen und zu einem **beliebigen** Flughafen fliegen.

**Aufgepasst:** Ist ein Bahnhof- oder Flughafenfeld von einer anderen Spielfigur besetzt, müsst ihr in eine andere Richtung ziehen.

Sobald ihr die Aktions-Chips eingelöst habt, sind sie aus dem Spiel und ihr legt sie beiseite.

**Das Spiel endet**, wenn ihr alle Wappen auf dem Spielplan eingesammelt habt.

**Gewonnen** hat, wer bei Spielende die meisten Wappen besitzt. Die Anzahl der Wappen entscheidet die Reihenfolge der Sieger.

## **Mauseschlaue Wissenstour**

Für **2–4** Spieler ab **7** Jahren

**Spieldauer:** ca. 30 Minuten

Mit mauseschlauen Fragen und bärenstarken Aktionen lernt ihr Deutschland spielerisch kennen. So könnt ihr mit Wissen, Glück und Geschick am Ende die meisten Punkte sammeln!

**Ziel des Spiels** ist es, in einer Spielrunde möglichst viele Karten und Landeswappen zu ergattern.

**Für dieses Spiel braucht ihr** den gelb umrandeten Spielplan, Spielfiguren und Würfel, die 16 Wappen und 110 Wissens- und Aktionskarten.

### **Vorbereitung**

Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus. Legt die 16 Landeswappen auf die vorgegebenen Felder unten auf den Spielplan. Die Wissens- und Aktionskarten mischt ihr gut durch und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Jeder Spieler wählt seine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld. Einigt euch zu Beginn des Spiels, ob ihr eine oder zwei Runden spielen wollt.

## Und so wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist würfelt und zieht mit seiner Spielfigur in Pfeilrichtung auf den Spielfeldern voran. Bei einer 6 wird nicht nochmals gewürfelt. Besetzte Felder werden übersprungen, es wird nicht rausgeworfen.

Endet euer Würfelzug auf einem **orangefarbenen Feld**, so zieht einer der Mitspieler eine Karte vom Stapel und liest die Aufgabe vor. Könnt ihr die mauseschlaue Frage richtig beantworten oder gelingt euch die bärenstarke Aktion? Super - die Karte gehört euch! Wenn nicht, wird die Karte zurück unter den Stapel gelegt. In jedem Fall ist euer Spielzug damit beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Endet euer Würfelzug auf einem **weißen Feld**, dürft ihr leider keine Karte ziehen und der nächste Spieler setzt das Spiel fort.

Auf jeder Spielkarte findet ihr ein kleines Wappen. Es zeigt euch, zu welchem Bundesland die Frage gehört. Sobald ihr zwei Karten von einem Bundesland gesammelt habt, gewinnt ihr das Wappen dieses Bundeslandes zu euren Karten dazu und dürft es vom Spielplan nehmen.



Ein Wappen, das bereits einer der Mitspieler gewonnen hat, könnt ihr ihm wegschnappen, wenn ihr mehr Karten vom selben Bundesland gesammelt habt als er.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler nach einer bzw. zwei Runden sein Startfeld erreicht hat.

**Gewonnen** hat der Spieler mit den meisten Punkten: Jede Karte zählt 1 Punkt, Wappen zählen 2 Punkte.

Bei der Illustration der beiden Spielpläne haben wir die kindgerechte Gestaltung vor die Maßstabstreue gestellt.

© Lizenzagentur Ahrenkiel, Hamburg.  
Mehr über Mauseschlau&Bärenstark findet ihr unter  
[www.mauseschlau-baerenstark.de](http://www.mauseschlau-baerenstark.de)



### **Wissen, Lachen, Sachen machen**

Wissens- und Aktionsspiel  
Für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.



### **Wissen & Lachen**

Würfelspiel mit Fragen  
rund um unsere Erde!  
Für 2-4 Spieler ab  
6 Jahren.



### **Fit und Clever**

Bewegungsdomino  
Für 2-6 Spieler von  
3-8 Jahren.



### **Mini-Bilderspaß**

Liebevolle Geschichten mit  
Mauseschlau und Bärenstark  
ab 3 Jahren.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

221502

**Ravensburger**