

Maus- getrixt

Ravensburger® Spiele 22 150 9

Autor: Karin Hetling · Illustration: Rabbix VFX

Design: DE Ravensburger, Peter Becker, KniffDesign (Spielanleitung) · Fotos: Becker Studios

Redaktion: Alexandra Cordes

Wer rettet die kostbaren Farbwurzeln vor den frechen Mäusen?

Ein Spiel im und über dem Erdreich

für 1–3 Ziegspieler und 1 Mausspieler ab 5 Jahren

Spieldauer: 15–20 Minuten

Die cleveren Ziegen haben in ihrem Garten seltene Farbwurzeln angepflanzt, die im ganzen Land begehrt sind. Alles kann damit in wunderbaren Tönen gefärbt werden. Aber die frechen Mäuse durchwühlen das Wurzelbeet und fressen die kostbaren Farbwurzeln einfach ab. Die Ziegen nehmen die Verfolgung mit lautem Geblöke auf: Wo knabbern die Mäuse denn jetzt schon wieder? Die raffinierten Gauner sind blitzschnell und sorgen mit ihrem Gewühle für Verwirrung. Das ist ja zum Verzweifeln! Immer mehr Farbwurzeln verschwinden aus dem Beet.

Doch die Ziegen sind nicht so leicht auszutricksen und bleiben den Mäusen auf den Fersen. Mit etwas Würfelglück, starken Nerven und gutem Gedächtnis retten sie immer mehr Farbwurzeln. Schnell wird es eng für die Mäuse und die Spannung steigt. Gewinnen die frechen Mäuse oder schaffen es die cleveren Ziegen, die drei Mäuse zu erwischen?



Ravensburger

Inhalt

- 21 Wurzelbüschel mit Magnet
- 18 Farbwurzeln mit Magnet
- 3 Mäuse (in blau, pink und gelb) mit Magnet
- 1 3D-Wurzelgarten mit Pflanzlöchern
- 6 Wiesen-Abstandshalter
- 21 Erdplättchen zum Abdecken der Pflanzlöcher
- 1 Würfel



Wurzelbüschel

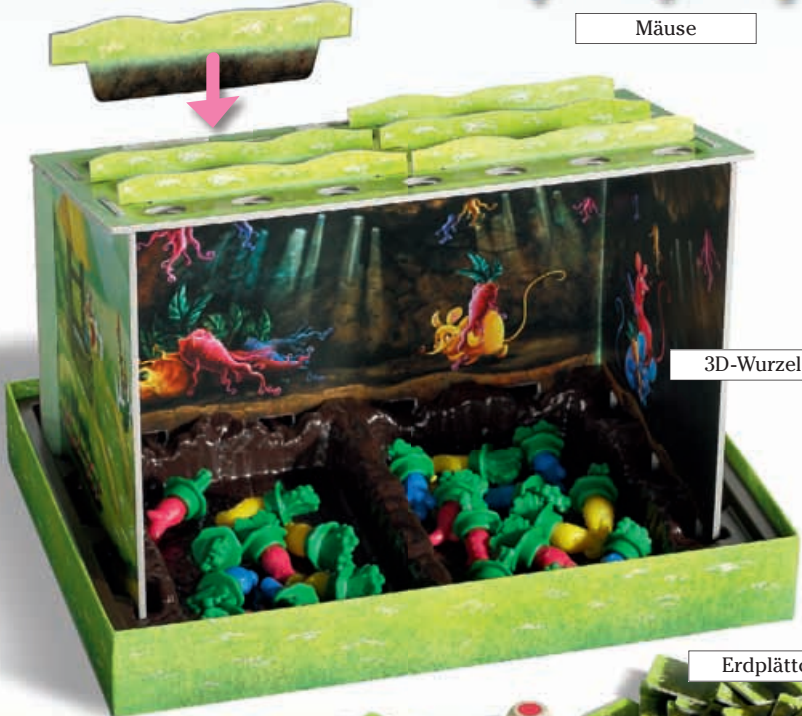


Wurzeln



Mäuse

Wiesen-Abstandshalter



3D-Wurzelgarten

Erdplättchen



Würfel

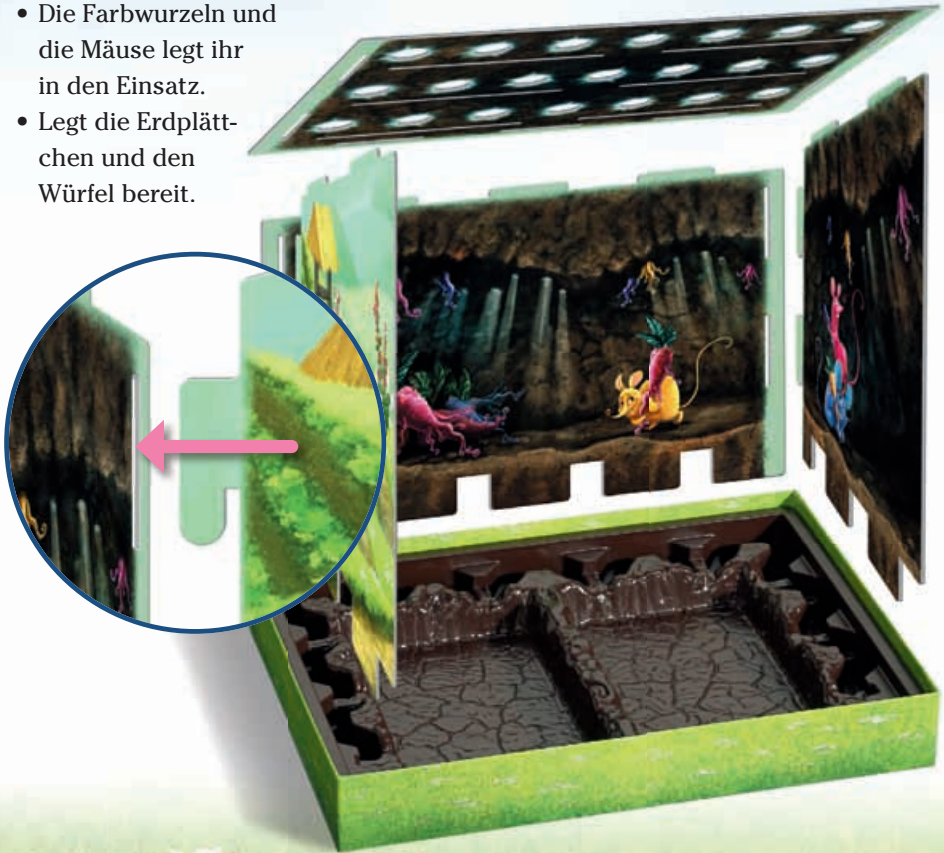


Vor dem ersten Spiel

Löst die Erdplättchen, die Wiesen-Abstandshalter und die vier Teile für den Wurzelgarten vorsichtig aus der Stanztafel.

Spielvorbereitung

- Steckt die Rückwand in den Schachteleinsatz.
- Nehmt die Seitenteile und steckt sie jeweils in die Rückwand.
- Das Oberteil des Wurzelgartens legt ihr auf.
- Die Wurzelbüschel steckt ihr in die Pflanzlöcher.
- Die Wiesen-Abstandshalter steckt ihr in die Schlitze.
- Die Farbwurzeln und die Mäuse legt ihr in den Einsatz.
- Legt die Erdplättchen und den Würfel bereit.



Spielziel

Ein Spieler ist der Mausspieler. Er versucht mit seinen Mäusen unter der Erde die Farbwurzeln abzufressen und seine drei Mäuse vor den Ziegen zu schützen. Die anderen Spieler sind die Ziegenspieler. Gemeinsam versuchen sie, die drei Mäuse zu fangen und möglichst viele Farbwurzeln vor ihnen zu retten.

Die Ziegenspieler gewinnen, wenn sie die 3 Mäuse fangen, bevor diese alles abgefressen haben oder wenn es ihnen gelingt, 9 Farbwurzeln zu sammeln.

Der Mausspieler gewinnt, wenn keine Farbwurzel mehr in der Erde ist und noch mindestens 1 Maus im Beet geblieben ist.



Wie wird gespielt?

Spielerrolle festlegen

Wer möchte in dieser Runde der Mausspieler sein? Dieser Spieler darf sich an die offene Seite des Wurzelgartens setzen. Er spielt unter der Erde. Die anderen Spieler setzen sich auf die andere Seite des Wurzelgartens. Sie spielen über der Erde und können nicht sehen, was unter der Erde vor sich geht. Jetzt hängt der Mausspieler die Farbwurzeln und die drei Mäuse von unten an die Wurzelbüschel. Durch die Magnete bleiben sie hängen.



Würfeln

Es würfeln nur die Ziegenspieler. Sie spielen gemeinsam. Der kleinste Spieler beginnt und würfelt. Danach geht es reihum weiter. Die Farbe auf dem Würfel zeigt euch, was passiert:



Blau:

Du darfst eine Blauwurzel ernten oder die Blaumaus fangen.



Pink:

Du darfst eine Pinkwurzel ernten oder die Pinkmaus fangen.



Gelb:

Du darfst eine Gelbwurzel ernten oder die Gelbmaus fangen.



Kleeblatt:

Du darfst eine beliebige Wurzel ernten oder eine beliebige Maus fangen.

Beispiel: Siehst du auf dem Würfel **Blau**, versuchst du vorsichtig eine Blauwurzel von oben aus dem Erdreich zu ziehen. Wenn es tatsächlich eine Blauwurzel ist, darfst du sie mit dem Wurzelbüschel behalten. Eine Pinkwurzel oder eine Gelbwurzel steckst du wieder zurück. Hast du die blaue Maus erwischt? Dann darfst du sie behalten und ihr habt die erste Maus gefangen. Hängt eine andere Maus am Wurzelbüschel, steckst du sie wieder zurück ins Beet. Merkt euch alle gut, wo sie sich versteckt! Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Zeigt der Würfel eine **Maus**, ist der Mausspieler an der Reihe.

Der Ziegenspieler, der gewürfelt hat, darf diesmal leider nicht ernten.

Der Mausspieler zieht heimlich **eine** beliebige Farbwurzel und legt sie vor sich ab. Dazu zieht er von unten leicht an einer Wurzel, bis sich die Magnetverbindung löst.

Wichtig: Vorher kann der Mausspieler noch ein bisschen bluffen und Verwirrung stiften. Er darf mit seinen Fingern vorsichtig ein paar Wurzeln antippen.

Über der Erde sieht man dann nämlich, dass sich hier und da etwas bewegt – aber wo knabbert die Maus denn jetzt wirklich? Das leere Wurzelbüschel bleibt im Pflanzloch.

Achtung: Der Mausspieler darf natürlich **keine Mäus** entfernen! Die Mäuse dürfen nur durch die Ziegenspieler gefangen werden. Entfernt der Mausspieler eine Maus, hilft er den Ziegenspielern zu gewinnen!



Die letzte Maus im Spiel

Sobald nur noch eine Maus im Spiel ist, **darf** der Mausspieler diese Maus versetzen. Das kann er immer dann, wenn er eine Farbwurzel erntet. Er setzt die Maus an den gerade frei gewordenen Platz und darf dabei natürlich auch wieder ein bisschen bluffen.

Pflanzlöcher abdecken

Offene Pflanzlöcher werden wieder ordentlich zugebuddelt. Dazu legt der Mausspieler ein Erdplättchen über das offene Loch.

Dann ist der nächste Ziegenspieler an der Reihe und würfelt. Falls dieser beim Ernten nur ein leeres Wurzelbüschel zieht, hat er Pech. Er steckt es zurück und gibt den Würfel weiter.

Wichtig: Für die Ziegenspieler ist es hilfreich, sich zu merken, an welchen Wurzelbüscheln nichts mehr hängt. Und prägt euch die Positionen der Farbwurzeln und Mäuse ein, falls diese bei einem Spielzug nicht sofort entfernt wurden.

Spielende

Der Mausspieler gewinnt, wenn keine Farbwurzeln mehr im Wurzelgarten sind. Er dreht in diesem Fall den leeren Wurzelgarten um, so dass alle Spieler hineinschauen können.

Die Ziegenspieler gewinnen, wenn sie alle drei Mäuse gefangen haben oder wenn sie 9 Farbwurzeln sammeln konnten (auch, wenn dann keine Farbwurzeln mehr im Wurzelgarten sind).

In der nächsten Runde darf ein anderer Spieler die Rolle des Mausspielers übernehmen.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

