

Max Mäuseschreck

**Die rasante Käse-Jagd
für 2-4 Spieler* ab 4 Jahren**

Ravensburger® Spiele Nr. 24 562 8

Lizenz: ©2003, 2021 Seven Towns Ltd.

Illustration: Markus Erdt · Design: Nina Schmider, KniffDesign (Spielanleitung)

Foto: Becker Studios

Redaktion: Stefanie Fimpel / Jean-Baptiste Ramassamy



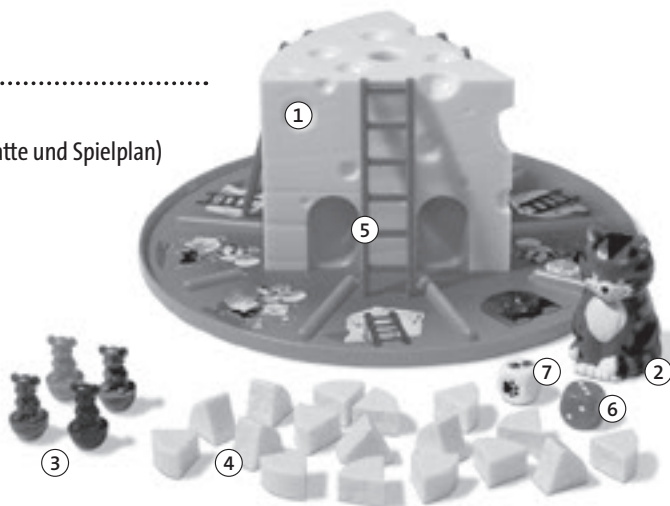
Was für ein Fest für die vier frechen Mäuse! Fröhlich tummeln sie sich auf dem riesigen Stück Käse und lassen es sich so richtig schmecken. Sie klettern die Leiter hinauf und rutschen durch die Löcher wieder herunter. Wo landet welche Maus und wer schnappt sich bei diesem Wettlauf wie viele Käse-Ecken?

Doch Vorsicht, Kater Max schleicht um die Ecken herum. Wer nicht aufpasst und sich erschrecken lässt, ist seine Käse-Beute schnell wieder los. Und manchmal ist Max sogar so dreist, eine Maus festzuhalten, bis er von einem ihrer Mäuse-Freunde weggelockt wird.

Welche Maus ist besonders flink und gewinnt diese fröhliche Käse-Jagd?

Inhalt

- ① 1 Spielgerät
(Käse mit Grundplatte und Spielplan)
- ② 1 Kater Max
- ③ 4 Mäuse
- ④ 17 Käse-Ecken
- ⑤ 3 Leitern
- ⑥ 1 Augen-Würfel
- ⑦ 1 Pfoten-Würfel



*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Spielvorbereitung

- Stellt das Spielgerät in die Tischmitte.
- Steckt die Leitern in die Öffnungen oben am Käse, sodass sie einrasten.
- Den Kater stellt ihr auf ein beliebiges der drei Leiter-Felder auf dem Spielplan.
- Legt die Käse-Ecken und die beiden Würfel bereit.

Im Spiel zu viert entscheidet sich jeder Spieler für eine Maus, mit der er spielen will, und stellt diese in eine der vier Vertiefungen oben am Käse.

Im Spiel zu zwei oder dritt legt ihr eine Maus, bzw. zwei Mäuse zurück in die Schachtel.



Ziel des Spiels

Mit seiner Maus der Erste zu sein, der fünf Käse-Ecken sammelt.

Bevor die Käse-Jagd beginnt, lasst ihr nun eure Mäuse nacheinander durch das Loch oben auf dem Käse fallen. Das Feld, auf dem eure Maus landet, ist ihr Startfeld. Es wird noch kein Käse gesammelt.

Und los geht's

Gespielt und gezogen wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Würfeln:

Bist du am Zug, würfelst du gleichzeitig mit dem Augen- und dem Pfoten-Würfel. Der **Augen-Würfel** bestimmt die Laufstrecke deiner Maus, der **Pfoten-Würfel** die des Katers.

Ziehen:

Zuerst ziehst du deine Maus gemäß der Augenzahl und führst **sofort** eine der auf der nächsten Seite beschriebenen Aktionen aus.

Danach wird Kater Max entsprechend der Anzahl an Pfoten gezogen. Zeigt der Würfel eine leere Seite, bleibt Max einfach stehen.



Aktion ausführen:

1. Deine Maus zieht auf eines der folgenden Aktionsfelder:



Maus mit einer Käse-Ecke:

Nimm eine Käse-Ecke aus dem Vorrat.



Maus mit zwei Käse-Ecken:

Nimm zwei Käse-Ecken aus dem Vorrat.



Mauseloch:

Triffst deine Maus hier auf den Kater, ist sie vor ihm sicher. Du musst weder eine Käse-Ecke abgeben noch kann deine

Maus blockiert werden, wie in den beiden Beispielen unten beschrieben.



Leiter-Feld:

Klettere mit deiner Maus über die Leiter hinauf auf den Käse. Lasse deine Maus jetzt durch das Käse-Loch nach unten rutschen und führe dann sofort die Aktion desjenigen

Feldes aus, auf dem deine Maus landet.

Deine Maus zieht oder rutscht auf ein Feld, auf dem Kater Max bereits sitzt:

Zum Glück hat Max deine Maus noch nicht entdeckt. Trotzdem erschreckt sie sich so sehr, dass sie eine Käse-Ecke fallen lässt. Lege diese zurück in den Vorrat, sofern du eine hast. **Wichtig!** Das Abgeben der Käse-Ecke **ersetzt** die Aktion des darunterliegenden Feldes. Ausnahme: das sichere Mauseloch.

2. Kater Max zieht auf ein Feld, auf dem bereits eine Maus sitzt:

Du stellst Max so über die Maus, dass sie im Kater verschwindet. Aber keine Sorge, die Maus wird nicht gefressen. Max will nur spielen und deine Maus ein klein wenig ärgern. Solange der Kater über der Maus sitzt, ist diese blockiert. Ausnahme: das sichere Mauseloch. Hier stellst du Max neben der Maus ab. Sollte die blockierte Maus als nächste am Zug sein, kann sie diesen nicht ausführen und setzt aus. Sobald aber ein anderer Spieler eine, zwei oder drei Pfoten würfelt, zieht der Kater um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter und die Maus ist wieder frei. Sollten auf dem Feld zwei oder sogar drei Mäuse sitzen, entscheidest du dich für **eine** Maus, über die du den Kater stellst.

Zug beenden:

Jetzt ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Ende des Spiels

Wer als Erster fünf Käse-Ecken gesammelt hat, gewinnt.



Für ältere Kinder

Gespielt wird wie in der Grundvariante beschrieben. Die Kinder entscheiden lediglich, in welcher Reihenfolge sie ziehen wollen: zuerst die Maus und dann den Kater oder lieber zuerst den Kater und dann die Maus?

Spielvariante: Für jüngere Mäuse ab 3 Jahren

Legt beide Würfel zur Seite. Sie werden für diese Spielvariante nicht gebraucht. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie in eine der Vertiefungen oben auf dem Käse. Max startet auf einem beliebigen Leiter-Feld. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Los geht's:

Du startest deinen Zug, indem du deine Maus durch das Loch oben auf dem Käse hinunter auf das Spielfeld rutschen lässt.

Deine Maus landet

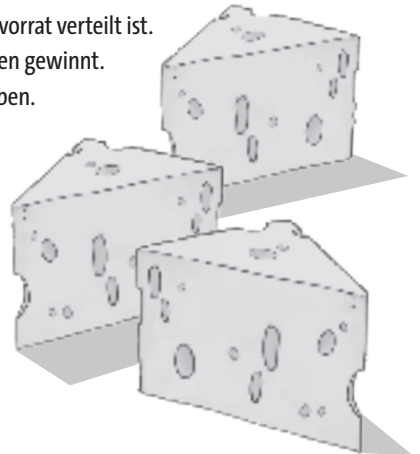
- auf einem Feld mit einer Käse-Ecke: Nimm dir eine Käse-Ecke aus dem Vorrat.
- auf einem Feld mit zwei Käse-Ecken: Nimm dir zwei Käse-Ecken aus dem Vorrat.
- auf dem Mausloch: Leider gehst du leer aus. Dafür bist du hier sicher vor dem Kater.
- auf einem Feld, auf dem der Kater bereits sitzt: Gib eine Käse-Ecke in den Vorrat ab, sofern du schon eine hast.

Jetzt ziehst du den Kater

im Uhrzeigersinn um **ein** Feld weiter. Trifft Max dabei auf eine (oder auch mehrere) der Mäuse, lässt die betroffene Maus sofort vor Schreck eine Käse-Ecke fallen. Der Käse kommt zurück in den Vorrat. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Ende des Spiels:

Gespielt wird, bis der gesamte Käsevorrat verteilt ist.
Die Maus mit den meisten Käse-Ecken gewinnt.
Es kann auch mehrere Gewinner geben.



Spielvariante: Alle Mäuse gegen Max

Bereitet das Spiel vor, wie im Grundspiel beschrieben.

- Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus.
- Legt drei Käse-Ecken auf jedes Feld des Spielplans, auf dem eine Maus abgebildet ist.
- Legt zwei Käse-Ecken auf das Feld mit dem Mauselloch.
- Zum Start stellt ihr Kater Max auf eines der drei Leiter-Felder.

Ziel des Spiels:

Mehr Käse-Ecken als Kater Max zu sammeln und gemeinsam zu gewinnen.

Gespielt wird, bis **alle Käse-Ecken** vom Spielplan genommen wurden. Dann wird gezählt, wer mehr Käse-Ecken im Vorrat hat. Kater Max oder das Team der Mäuse?

Bevor es nun losgeht, lasst ihr die Mäuse nacheinander auf ihre Startfelder rutschen. Es wird noch kein Käse gesammelt.

Und los geht's:

Die Spieler treten **gemeinsam** gegen Kater Max an. Sie sind nacheinander am Zug. Gespielt und gezogen wird Uhrzeigersinn. Wie im Grundspiel werden beide Würfel gleichzeitig geworfen. Gezogen wird immer zuerst die Maus, dann der Kater.

Du bist am Zug und deine **Maus** zieht auf eines der folgenden Aktionsfelder:



Nimm **eine Käse-Ecke vom Spielplan** und lege sie zum Vorrat der Mäuse. Ist das Feld bereits leerräumt, habt ihr leider Pech und könnt nichts nehmen.



Nimm **zwei Käse-Ecken** und lege sie zum Vorrat der Mäuse. Gibt es nur noch ein Stück Käse, nimmst du dieses. Ist das Feld bereits leerräumt, habt ihr leider Pech und könnt nichts nehmen.



Glück gehabt, der freche Kater sieht dich nicht und deine Maus ist in Sicherheit. Du nimmst dir ein Stück Käse vom

Feld und legst es zu eurem Vorrat. Gibt es dort keines mehr, geht ihr leider leer aus.

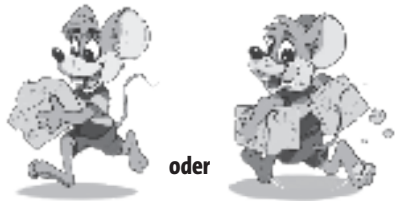


Klettere mit deiner Maus über die Leiter hinauf auf den Käse. Lasse deine Maus durch das Loch oben am Käse nach unten rutschen

und führe dann sofort die Aktion desjenigen Feldes aus, auf dem deine Maus gelandet ist.

Zieht oder rutscht deine Maus auf ein Feld, auf dem Kater Max bereits sitzt, lässt deine Maus ihre Käse-Ecke – wenn sie eine hat – vor Schreck fallen und du legst sie zu **Max' Vorrat**. Dies ersetzt die Aktion des darunterliegenden Feldes. Ausnahme: das sichere Mauseloch.

Kater Max zieht auf eines der folgenden Aktionsfelder:



Max darf sich **eine (!)** Käse-Ecke nehmen und in seinen Vorrat legen. Wenn es keinen Käse mehr gibt, geht Max leer aus.
Damit ihr mit den beiden Vorräten nicht durcheinanderkommt, könnt ihr vereinbaren, die Stücke für Max in oder auf den Schachteldeckel zu legen.



Sollten sich auf dem Mauseloch-Feld gerade Mäuse tummeln, sind sie hier vor Max sicher. Jedoch darf sich Max eine Käse-Ecke in seinen Vorrat legen, falls es noch welche gibt.

Zieht Max auf ein Feld, **auf dem bereits eine Maus sitzt**, setzt du den Kater über die Maus und blockierst sie. Bei mehreren Mäusen entscheidest du dich für eine. **Wichtig:** Ihr verliert keine Käse-Ecke!

Ende des Spiels

.....

Das Spiel endet, sobald alle Käse-Ecken vom Spielfeld genommen wurden. Jetzt wird gezählt: Wer hat mehr Käse-Ecken gesammelt? Max oder die Mäuse? Wer mehr hat, gewinnt!



Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

© 2003/2021
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com