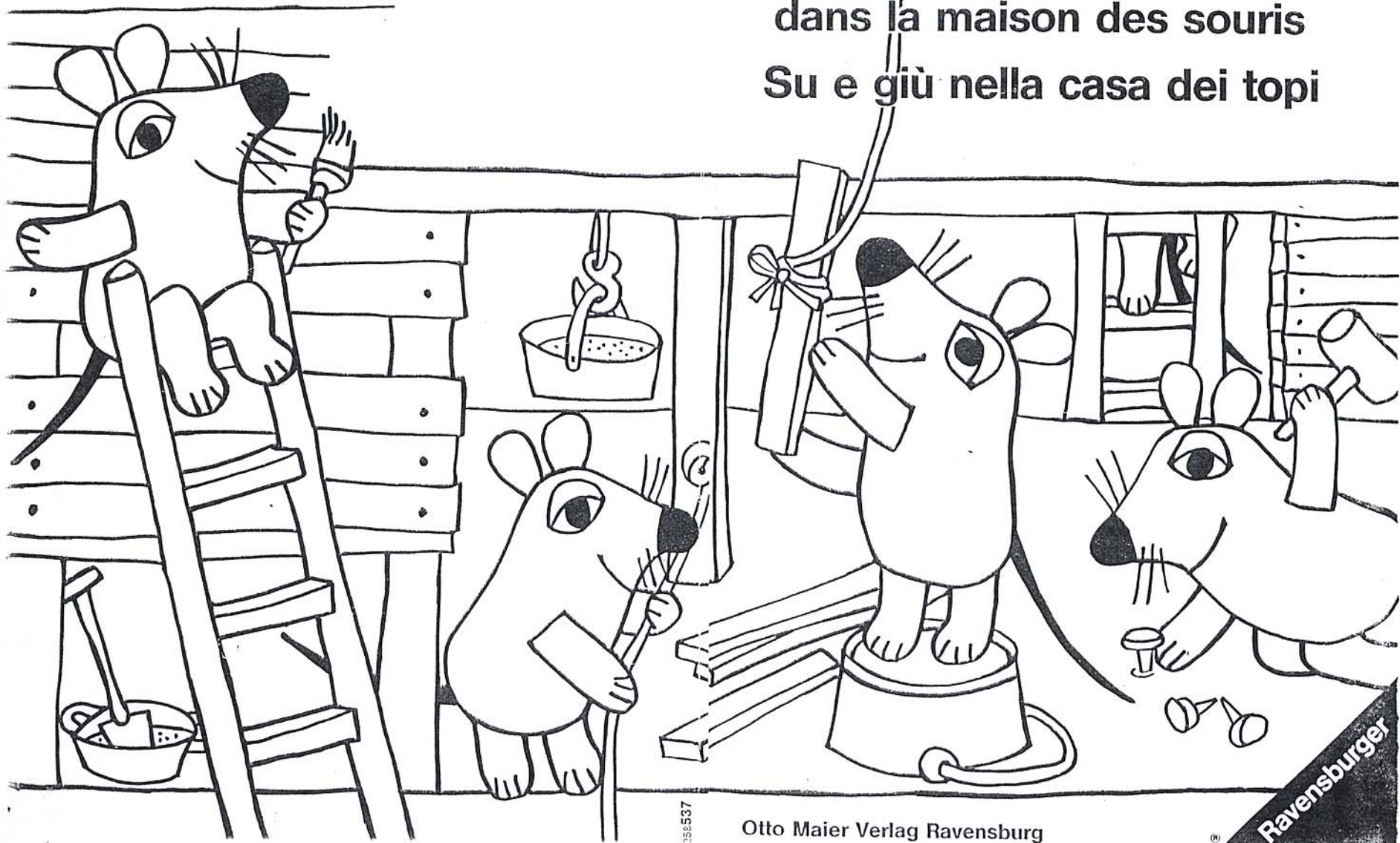


Auf und ab im Haus der Mäuse

De haut en bas
dans la maison des souris

Su e giù nella casa dei topi



356537

Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger



Auf und ab im Haus der Mäuse

Ravensburger Spiele® Nr. 00 152 1

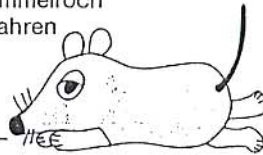
Grafik: Isolde Schmitt-Menzel/Heinrich Semmelroch

Ein Würfelspiel für 2–6 Spieler von 5–10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

6 Mäusefiguren mit Aufstellfüßchen

1 Würfel



Ziel des Spiels

Auf und ab geht es bei diesem Spiel. Wem gelingt es zuerst im Haus der Mäuse alle Hindernisse zu überwinden und das Zielfeld zu erreichen?

Vorbereitung

Die Mausfiguren müssen vor der Spielpartie in die Aufstellfüßchen gesteckt werden. Jeder Spieler wählt sich eine beliebige Mausfigur.

Spielregel

Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorgerückt. Das Feld mit der Nummer 1 ist das erste Lauffeld. Der Spielplan zeigt blaue und grüne Felder. Gerät man beim Spielen auf eines von beiden, heißt es aufgepaßt, denn hier geschieht etwas:

Aufwärts geht es von allen **blauen** Feldern. **Abwärts** geht es von allen **grünen** Feldern. Wohin man von den blauen und grünen Feldern aus geschickt wird, ist aus dem Spielplan ersichtlich und auch am Ende der Spielregel erklärt. Wer eine Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln.

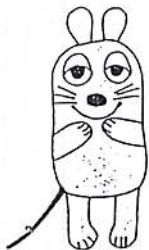
Es wird nicht hinausgeworfen. Trifft eine Figur auf ein besetztes Feld, so dürfen zwei dort stehen bleiben. Trifft eine dritte Mäusefigur auf ein Feld, auf dem bereits zwei stehen, so wird diese Figur auf das davorliegende Feld gesetzt.

Ende des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als erster mit direktem Wurf das Zielfeld 130 erreicht hat.

Blaue Felder

3 Eine Maus muß neue Nägel bringen und steigt die Leiter



hinauf: gehe hinauf auf Feld 42.

9 Die hilfsbereite Maus bringt auf der Leiter Nägel hinauf: rücke vor bis auf Feld 48.

26 Die Maus bringt ihren arbeitenden Kollegen zur Stärkung etwas zu trinken: weiter bis Feld 55.

47 Eine Maus reicht Dachlatten hinauf: ziehe auf Feld 74.

85 Die Maus nimmt den Hammer und steigt die Leiter hinauf, um oben am Dach die Dachlatten anzunageln: rücke vor auf Feld 96.

93 Das Dach muß mit Stroh gedeckt werden. Die Maus wird am Seil gesichert und bringt ein Strohbandel: rücke vor auf Feld 114.

117 Die Taube fängt im Flug das Futterkörnchen, das die Maus ihr zugeworfen hat: schnell weiter auf Feld 124.

Grüne Felder

14 Die Maus muß die Leiter hinabsteigen, um einen Faulpelz zu holen, der ihr beim Balken tragen helfen soll: zurück auf Feld 7.

17 Beim Umrühren der Farbe, fällt der Maus der Pinsel aus der Hand: gehe hinunter zu Feld 4.

45 Der Eimer, der am Seil hing, ist hinuntergefallen: gehe zurück auf Feld 5.

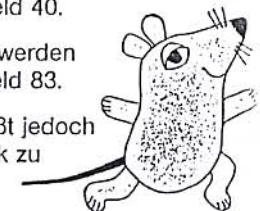
64 Beim Anstreichen der Fensterrahmen geht der Maus die Farbe aus. Sie muß einen neuen Eimer mit Farbe holen. An dem Seil läßt sie den Eimer hinunter bis Feld 24.

90 Neben der Maus fällt ein Strohbandel vom Aufzug hinunter. Sie erschreckt sich, stolpert und rutscht an der Dachrinne hinunter: schnell zurück auf Feld 30.

99 Die Maus muß frisches Stroh holen. Sie wählt einen kurzen Weg und rutscht am Baum hinunter: gehe zurück auf Feld 40.

105 Damit die Dachlatten in die richtige Länge gesägt werden können, muß die Maus die Säge bringen: hinunter zu Feld 83.

129 Eine Maus zieht einen Strohballen hoch, dabei reißt jedoch die Schnur und der Ballen fällt aufs Dach zurück: zurück zu Feld 89.





Auf und ab im Haus der Mäuse

Ravensburger Spiele® Nr. 00 152 1

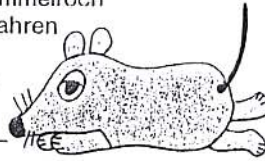
Grafik: Isolde Schmitt-Menzel/Heinrich Semmelroch

Ein Würfelspiel für 2–6 Spieler von 5–10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

6 Mäusefiguren mit Aufstellfüßchen

1 Würfel



Ziel des Spiels

Auf und ab geht es bei diesem Spiel. Wem gelingt es zuerst im Haus der Mäuse alle Hindernisse zu überwinden und das Zielfeld zu erreichen?

Vorbereitung

Die Mausfiguren müssen vor der Spielpartie in die Aufstellfüßchen gesteckt werden. Jeder Spieler wählt sich eine beliebige Mausfigur.

Spielregel

Der Spieler, der die höchste Augenzahl gewürfelt hat, beginnt. Es wird reihum gewürfelt und entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorgerückt. Das Feld mit der Nummer 1 ist das erste Lauffeld. Der Spielplan zeigt blaue und grüne Felder. Gerät man beim Spielen auf eines von beiden, heißt es aufgepaßt, denn hier geschieht etwas:

Aufwärts geht es von allen **blauen** Feldern. **Abwärts** geht es von allen **grünen** Feldern. Wohin man von den blauen und grünen Feldern aus geschickt wird, ist aus dem Spielplan ersichtlich und auch am Ende der Spielregel erklärt. Wer eine Sechs würfelt, darf noch einmal würfeln.

Es wird nicht hinausgeworfen. Trifft eine Figur auf ein besetztes Feld, so dürfen zwei dort stehen bleiben. Trifft eine dritte Mäusefigur auf ein Feld, auf dem bereits zwei stehen, so wird diese Figur auf das davorliegende Feld gesetzt.

Ende des Spiels

Gewonnen hat der Spieler, der als erster mit direktem Wurf das Zielfeld 130 erreicht hat.

Blaue Felder

3 Eine Maus muß neue Nägel bringen und steigt die Leiter

hinauf: gehe hinauf auf Feld 42.

9 Die hilfsbereite Maus bringt auf der Leiter Nägel hinauf: rücke vor bis auf Feld 48.

26 Die Maus bringt ihren arbeitenden Kollegen zur Stärkung etwas zu trinken: weiter bis Feld 55.

47 Eine Maus reicht Dachlatten hinauf: ziehe auf Feld 74.

85 Die Maus nimmt den Hammer und steigt die Leiter hinauf, um oben am Dach die Dachlatten anzunageln: rücke vor auf Feld 96.

93 Das Dach muß mit Stroh gedeckt werden. Die Maus wird am Seil gesichert und bringt ein Strohbandel: rücke vor auf Feld 114.

117 Die Taube fängt im Flug das Futterkörnchen, das die Maus ihr zugeworfen hat: schnell weiter auf Feld 124.

Grüne Felder

14 Die Maus muß die Leiter hinabsteigen, um einen Faulpelz zu holen, der ihr beim Balken tragen helfen soll: zurück auf Feld 7.

17 Beim Umrühren der Farbe, fällt der Maus der Pinsel aus der Hand: gehe hinunter zu Feld 4.

45 Der Eimer, der am Seil hing, ist hinuntergefallen: gehe zurück auf Feld 5.

64 Beim Anstreichen der Fensterrahmen geht der Maus die Farbe aus. Sie muß einen neuen Eimer mit Farbe holen. An dem Seil läßt sie den Eimer hinunter bis Feld 24.

90 Neben der Maus fällt ein Strohbandel vom Aufzug hinunter. Sie erschreckt sich, stolpert und rutscht an der Dachrinne hinunter: schnell zurück auf Feld 30.

99 Die Maus muß frisches Stroh holen. Sie wählt einen kurzen Weg und rutscht am Baum hinunter: gehe zurück auf Feld 40.

105 Damit die Dachlatten in die richtige Länge gesägt werden können, muß die Maus die Säge bringen: hinunter zu Feld 83.

129 Eine Maus zieht einen Strohballen hoch, dabei reißt jedoch die Schnur und der Ballen fällt aufs Dach zurück: zurück zu Feld 89.

