



# Fluttermäuse

Ravensburger® Spiele Nr. 23 185 0

Das flatter-freche Sammelspiel für 2-4 Kinder von 4-8 Jahren

Autor: Thilo Hutzler  
Illustration: Felix Scheinberger



**Inhalt:** 1 Flattermaus-Mama aus Moosgummi  
33 Karten mit Flattermäusen, Spinnennetzen und Höhlen

Die frechen Flattermäuse sind schrecklich neugierig! Ständig entwischen sie, um die Welt bei Tag kennen zu lernen. Doch hier ist es ganz schön gefährlich: Wie leicht könnten sie sich in einem Spinnennetz verfangen! Die Flattermaus-Mama hat viel zu tun, um die kleinen Ausreißer wieder in ihre sichere Höhle zu bringen.

## Ziel des Spiels

ist es, als Erster vier Flattermäuse einzufangen.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel drückt ihr die **Flattermaus-Mama** vorsichtig aus der Stanztafel. Mischt alle **Karten** gut und verteilt sie mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch.

## So wird gespielt

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, nimmst du die Flattermaus-Mama und lässt sie auf die Karten fliegen, indem du sie mit einer Hand wirfst. Bleibt die Flattermaus auf einer Karte liegen, darfst du diese aufdecken. Falls sie auf mehreren Karten liegen bleibt, nimmst du einfach eine davon. Solltest du keine der Karten treffen, hast du leider Pech gehabt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das bedeuten die Karten:



**Flattermaus:** Du hast mit der Flattermaus-Mama eine kleine Flattermaus erwisch und darfst sie vor dir ablegen.



**Höhle:** Eine Höhle legst du in jedem Fall vor dir ab. Falls du bereits eine Flattermaus-Karte besitzt, legst du die Höhlenkarte darunter. In der Höhle ist die Flattermaus nämlich vor den Spinnennetzen geschützt.



**Spinnennetz:** Achtung! Eine deiner Flattermäuse hat sich in einem Spinnennetz verfangen! Falls du eine Flattermaus besitzt, die nicht durch eine Höhle geschützt ist, legst du diese wieder verdeckt in die Tischmitte.

**Tipp:** Der nächste Spieler kann nun durch geschicktes Werfen der Flattermaus-Mama versuchen, diese Karte zu treffen.

Wenn du keine oder eine geschützte Flattermaus besitzt, passiert nichts. Die Spinnennetz-Karte nimmst du in jedem Fall aus dem Spiel und legst sie in die Schachtel zurück.

## Ende des Spiels:

Der Spieler, der zuerst **vier Flattermäuse** gesammelt hat, gewinnt die Spielrunde.

Doch hoppla – schon wieder sind die frechen Ausreißer entwischt. Auf geht's zur nächsten Flattermaus-Jagd!

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

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



www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg



23/216