

MÜSLISPIEL

SPIELANLEITUNG FÜR 2 BIS 6 SPIELER/-INNEN

Ziel des Spiels

Ziel des Spielenden ist es, die Maus in Sicherheit zu bringen, bevor sie von der Katze gefangen wird. Das Ziel der Katze dagegen ist, die Maus blitzschnell mit dem Becher zu fangen.

Vorbereitung

Die Spielenden entscheiden, wer in der ersten Runde die Rolle der Katze übernimmt. Die Katze erhält den Becher und den Farbwürfel. Die Spielenden suchen sich jeweils eine Maus aus. Anschliessend werden die Mäuse in gleicher Entfernung von allen Spielenden kreisförmig nebeneinander in die Mitte des Tisches gestellt, wobei die Mäuseschwänze nach aussen zeigen.

Spielregel

Während die Katze in der einen Hand den Becher zum Mäusefangen bereit hält, würfelt sie mit der anderen. Ihre Aufgabe ist es, entsprechend der gewürfelten Farbe die gleichfarbige Maus zu fangen. Die Spielenden versuchen gleichzeitig ihre Maus am Schwanz zurückzuziehen, um sie vor der Katze zu retten.

Wichtig ist, dass in den Spielrunden jeweils nur die Maus bewegt werden darf, deren Farbe der Würfel anzeigt.

Bewegt ein Spieler seine Maus, obwohl der Würfel eine andere Farbe zeigt, so wird er/sie zur Katze der nächsten Spielrunde. Sollten sich mehrere Mäuse zur falschen Zeit bewegen, bestimmt die Katze, wer ihre Rolle übernehmen muss.

Wird die Maus gefangen, so hat die Katze die Spielrunde gewonnen. Sie bekommt die gefangene Maus und wird in der nächsten Spielrunde eine mitspielende Maus. Den Farbwürfel und den Katzenbecher übergibt sie der neuen Katze.

Gelingt es jedoch der Maus, sich rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, hat sie die Spielrunde gewonnen und die Katze behält auch für die nächste Spielrunde den Würfel und den Becher.

Beispiel

Die Katze würfelt Blau und stülpt so schnell wie möglich den Becher über die Mäuse, um die blaue Maus zu fangen. Ist die blaue Maus jedoch entwischt, so war sie schneller als die Katze und bleibt auch in der nächsten Runde die blaue Maus. Die Katze versucht erneut ihr Glück.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn der/die gleiche Spielende zum dritten Mal Katze wird. Er/sie ist dann Verlierer/-in des Spiels.

Info

Originale Spielanleitung von Ravensburger: Mäusejagd. Otto Maier Verlag Ravensburg 1990

Wird das Spiel zu zweit gespielt, müssen sich die Spielenden zwei Mäuse aussuchen.