

Die Mausefalle-Karte:



Wer eine Mausefalle-Karte vom Stapel zieht, legt sie offen vor sich hin. Eure Mausfigur landet dann in der Mausefalle und die Falle schnappt zu. Auch hier kommt der Würfel ins Spiel. Seid ihr wieder an der Reihe, dürft ihr dreimal würfeln. Erst wenn der Würfel die Mausefalle zeigt, ist eure Maus wieder befreit. Sie darf heraus aus der Falle und die Mausefalle-Karte wird in der linken Schachtelseite abgelegt. In der nächsten Runde wird wie gewohnt weitergespielt. Solange ihr in der Falle sitzt, dürft ihr nur würfeln. Ihr zieht erst wieder eine Karte, wenn ihr erneut im Spiel seid.

Ende des Spiels

Wenn ihr zu **zweit** spielt, hat **gewonnen**, wer zuerst 2 vollständige Geschichten hat.

Spielen **mehr als zwei**, führt euch schon eine Geschichte zum Sieg. Dabei gilt eine Geschichte nur **ohne Joker** als vollständig. Wer gewonnen hat, darf seine Geschichte erzählen.

Immer nur eine Maus darf in der Falle sitzen! Wer eine Mausefalle-Karte zieht und die Mausefalle ist bereits besetzt, hat Glück gehabt. Er steckt die Mausefalle-Karte wieder zurück in den Stapel.



-5-



Hat euch das Spiel gefallen, dann lernt auch noch die **Mausefalle** kennen. Da sind Spaß und Spannung garantiert.



40505



51405

© I. Schmitt-Menzel - WDR mediagroup GmbH

Autorin und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Art.-Nr. 75063

Spielidee: Ingeborg Ahrenkiel

Illustration, Grafik: Eva Künzel

Redaktion: Cornelia Keller

Redaktionelle Mitarbeit:

Christiane Beier

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.

Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte,

wende dich bitte an uns:

kundenservice@schmidtspiele.de.

Wir helfen dir gerne weiter.

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

www.facebook.com/SchmidtSpiele

-6-



Raus aus der Mausefalle

Für 2 – 4 fröhliche Mäuse ab 5 Jahren

Das Spiel fördert:

Konzentration, Sprache, erstes strategisches und logisches Denken

Inhalt:

64 Spielkarten (9 Maus-Geschichten mit je 5 Karten, 10 Aktionskarten, davon 5 Mausefalle-Karten, 5 Joker-Karten, 9 Farbkarten), **1 Würfel**, **4 Mausfiguren**, **Spielanleitung**

Ziel des Spiels ist es:

aus den Geschichten-Karten mindestens eine zusammengehörige Maus-Geschichte zu sammeln und dabei mit etwas Glück schnell wieder der Mausefalle zu entkommen.



-7-

Spielvorbereitung:

Seht euch die kleinen Geschichten auf den Spielkarten gemeinsam an. Die Reihenfolge der einzelnen Bilder in den Geschichten erkennt ihr an der Anzahl der Käseecken am oberen Kartenrand.

Spielt zu **zweit** mit **7** Geschichten,
zu **dritt** mit **8** Geschichten
und zu **viert** mit **9** Geschichten.

Aussortierte Geschichten mit den dazugehörigen Farbkarten nehmt ihr aus dem Spiel.

Legt dann entsprechend eurer Geschichten-Auswahl die passenden Farbkarten nebeneinander aus. Sie helfen euch mit ihrer Farbe beim Anlegen der Geschichten-Karten. Mischt die Geschichten-Karten mit den Joker-Karten.



Die **Mausefalle-Karten** sind jetzt noch nicht im Spiel. Sie werden erst nach dem Mischen und Verteilen einzeln in den Kartenstapel geschoben, aber möglichst nicht gleich unter die ersten Karten des Stapels.



Steckt die Spieleschachtel so ineinander, dass sie zur Mausefalle wird. Jeder sucht sich seine Mausfigur aus und legt sie vor sich hin.



Und los geht's:

Jeder erhält 5 Karten vom gemischten Stapel. Könnt ihr die Karten noch nicht auf der Hand halten, legt ihr sie verdeckt vor euch hin. Ihr dürft entscheiden, wer beginnt.

Wenn ihr an der Reihe seid, zieht ihr immer zuerst eine Karte vom Stapel. Danach dürft ihr eure Karten in der Reihenfolge der Geschichten an die Farbkarten anlegen. Ihr beginnt dabei mit einer **1** oder mit einer **Joker-Karte**.



In einem Zug dürft ihr alle Karten anlegen, die passen. Es muss jedoch immer **mindestens eine Karte** abgelegt werden. Könnt ihr einmal nicht ablegen, entscheidet der Würfel.

Der Würfel:

- Würfelt ihr die , dürft ihr eine weitere Karte vom Stapel nehmen und versucht sie auch gleich abzulegen. Aber Pech gehabt, wenn ihr eine Mausefalle-Karte zieht. Lest unten weiter, was dann passiert!
- Würfelt ihr eine , dürft ihr zwei weitere Karten aufnehmen und versucht sie auch gleich abzulegen. Aber auch hier euer Pech, wenn eine Mausefalle-Karte dabei ist.
- Würfelt ihr aber die  hat das für euch keine Bedeutung, wohl aber für eine Maus, die vielleicht schon in der Falle sitzt. Sie wird von euch befreit und ist damit wieder im Spiel, sobald sie an der Reihe ist.
- Falls die nachgezogene Karte nicht passt, oder ihr eine offene Mausefalle gewürfelt habt, ist euer Zug anschließend beendet.

Die Joker-Karte:



Mit der **Joker-Karte** dürft ihr fehlende Karten in den Geschichtenreihen ersetzen oder auch eine Geschichte beginnen. Wer an der Reihe ist und die passende Karte hat, darf sie gegen die Joker-Karte austauschen. Diese muss aber gleich wieder an einer anderen Stelle in den Geschichten abgelegt werden. Es dürfen nicht zwei Joker-Karten in einer Geschichtenreihe direkt hintereinander gelegt werden.