



"Oje, der blöde Kater Kasimir! Schnell, Leute, schnappt euch noch ein Stück Käse, und dann nichts wie zurück ins Mauseloch! Und laßt euch bloß nicht erwischen, denn sonst war alles für die Katz!"

Doch der Weg von der Speisekammer zum Mauseloch ist lang. Und gespickt mit Fallen - leeren Katzenfutter-Dosen -, die der gar nicht blöde Kater

Kasimir überall aufgestellt hat.

Und da jeder versucht, die Mäuse der Mitspieler in die Fallen hineinplumpsen zu lassen, wird gerangelt und blockiert, was das Zeug hält.

Bis zum Schluß bleibt die Spannung groß: Wer bringt die meisten Mäuse in Sicherheit - und für wen war alles für die Katz?

SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielplan
- 16 Mäuse in 4 Farben
- 1 "Käsewürfel"

SPIELVORBEREITUNG

- **Vor dem allerersten Spiel** müßt ihr zunächst einmal die Katzenfutter-Dosen "öffnen", also die ausgestanzten Plättchen aus dem Spielplan herausdrücken.
- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- **Jeder von euch erhält** die 4 Mäuse einer Farbe und stellt sie - aufeinander - auf das gleichfarbige Startfeld in der Speisekammer.



SPIELVERLAUF

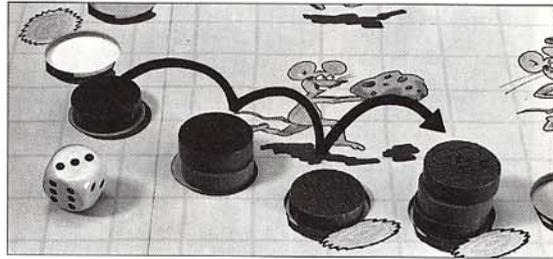
- **Wer mag Käse am liebsten?** Der darf anfangen. Anschließend geht es reihum so weiter wie die Uhr läuft.
- **Wenn du an der Reihe bist**, würfelst du und bewegst eine deiner Mäuse entsprechend vorwärts. Jedes gelbe Feld und jede Falle zählt einen Würfelpunkt. Das erste Feld ist das mit dem Pfeil am Ausgang der Speisekammer. Das Kleeblatt auf dem Würfel ist ein Joker und bedeutet, daß du in diesem Fall eins bis fünf Felder weit - ganz nach deiner Wahl - ziehen kannst.



1-5 Felder nach Wahl



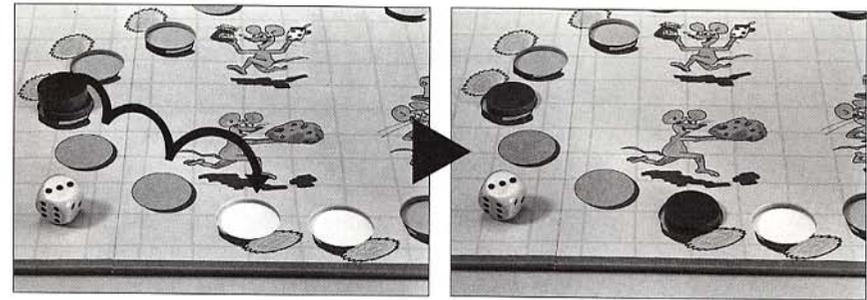
- **Ist das Feld besetzt**, auf dem deine Maus landet, setzt du sie einfach auf die andere darauf. Die nächste Maus, deren Zug dort endet, wird auch wieder obenauf gesetzt usw. So entstehen richtige "Mäusetürme" aus beliebig vielen Mäusen.



- **Nur die oberste Maus** eines solchen Turms darf von ihrem Besitzer weiterbewegt werden; alle Mäuse darunter sind blockiert und können so lange nicht gezogen werden, bis sie selbst zuoberst liegen.

Es kann passieren, daß alle deine Mäuse blockiert sind. In diesem Fall mußt du so lange aussetzen, bis wieder wenigstens eine Maus von dir "frei" wird und gezogen werden kann.

- **Du mußt ziehen!** Wenn wenigstens eine deiner Mäuse "frei" ist, mußt du sie bewegen - selbst wenn sie dadurch in eine Falle tappt.
- **Oje, eine Falle!** Über leere Dosen hinweg kannst du jederzeit und ohne Gefahr ziehen. Wenn du aber mit einer Maus genau darin landest, drehst du die Maus anschließend um, so daß man die Prägung nicht mehr sieht. Diese Maus ist für den Rest des Spieles gefangen und kann nicht mehr bewegt werden. Sind alle vier Mäuse von dir in Fallen gefangen, scheidest du ganz aus dem Spiel aus.



- **Eine besetzte Falle ist ungefährlich.** Wenn in einer Falle schon eine Maus gefangen ist, ist damit die Dose voll. Andere Mäuse, die auf diesem Feld landen, setzen sich einfach obenauf und ziehen später normal weiter. In einer Falle wird also immer nur eine Maus gefangen.
- **Hurra, das Mauseloch!** Wenn du eine Maus ins Mauseloch ziehst, ist sie in Sicherheit. Dazu brauchst du keine genaue Augenzahl, überzählige Punkte verfallen.



- **Es gewinnt**, wer schließlich - wenn keine Mäuse mehr unterwegs sind - die meisten Mäuse ins Mauseloch bringen konnte. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der als erster mit einer Maus im Mauseloch war.

NOCH EIN PAAR "MAUSSCHLAUE" TIPS:

- ▶ **Achte darauf**, daß du immer möglichst viele eigene Mäuse bewegen kannst, damit du nicht in eine Falle ziehen mußt.
- ▶ **Versuche**, die Mäuse der Mitspieler - bis auf eine! - zu blockieren, denn diese müssen dann früher oder später in eine Falle gezogen werden.
- ▶ **Ärgere dich nicht**, wenn alle deine Mäuse blockiert sind und du aussetzen mußt. Das ist gar nicht schlecht, denn eine blockierte Maus kann in keine Falle tapen - aber die Mäuse von den anderen Spielern, die ziehen müssen, sehr wohl!
- ▶ **Je später** du dich mit deinen Mäusen zum Mausloch aufmachst, desto ungefährlicher ist die Strecke, denn dann sind schon einige Fallen besetzt, wenn du sie erreichst.

