



Catch the Mouse



Spielanleitung

Was passiert denn da? Die Mäuse fressen den ganzen Käse! Aber zum Glück geht unser grauer Kater Blitz auf Mäusejagd. Er ist sicher viel schneller als die Mäuse ... Fang die Maus ist ein spannendes Geschicklichkeitsspiel für Jung und Alt.

Inhalt

- 1 Spielbrett mit Käse (Pappkarton)
- 4 farbige Mäuse
- 1 Katzenpfote
- 1 Würfel

Vorbereitung

Alle Teile des Spiels werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Der Würfel muss vor dem Spiel zusammengesetzt werden. Falte den Pappwürfel in die richtige Form und lege ihn in die Kunststoffteile des Würfels. Dann drückst du die beiden Teile vorsichtig fest zusammen.

Der Käseteller wird in die Tischmitte gelegt. Die Spieler entscheiden, wer von ihnen als Erster Kater Blitz spielt. Nicht meckern und miauen, jeder ist einmal an der Reihe! Der Spieler, der Blitz sein darf, nimmt die Katzenpfote und den Würfel. Die anderen Spieler wählen je eine Maus und stellen sie so auf den Käseteller, dass alle Mäuse unter die Pfote von Blitz passen.

Die restlichen Pappteile werden nicht benötigt und können mit anderen Papier- und Kartonabfällen zwecks Recycling entsorgt werden.

Wie wird Fang die Maus gespielt?

Zu Beginn muss Blitz seine Pfote mindestens 20 cm über den Mäusen halten (für ein jüngeres „Kätzchen“ darf der Abstand etwas geringer sein). Der Kater würfelt; dabei ist wichtig, dass alle Spieler den Würfel gut sehen können. Wenn der Kater die Kater-Abbildung würfelt, darf er blitzschnell zuschlagen und versuchen, mit seiner Pfote die Mäuse zu fangen. Die anderen Spieler müssen ihre Maus schnell wegziehen. Für jede Maus, die er fängt, bekommt der Kater einen Punkt.

Würfelt der Kater die Maus-Abbildung, passiert nichts, und alle Mäuse müssen sitzen bleiben. Wenn der Kater die Maus-Abbildung gewürfelt hat, darf er die Mäuse ärgern, indem er so tut, als würde seine Pfote zuschlagen. Wenn dann doch einige Mäuse wegrennen, bekommt Blitz für jede weggelaufene Maus einen Punkt.

Wichtig: Wenn der Kater die Maus-Abbildung gewürfelt hat, darf er die Mäuse nicht mit seiner Pfote berühren oder fangen. Tut er das doch, wird dem Kater für jede berührte oder gefangene Maus ein Punkt abgezogen.

Auf diese Weise werden fünf Runden gespielt und jeweils die Punkte notiert. Dann tauscht der Kater seine Pfote gegen die Maus des Spielers, der links von ihm sitzt, und es werden erneut fünf Runden gespielt. So wird weitergespielt, bis alle Spieler einmal in die Rolle des Katers geschlüpft sind.

Wer gewinnt?

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!



19729

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam
The Netherlands

© 2019 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

