

Maus falsch
weggezogen?
Katze wechselt

Geschafft?
Katze wechselt

Fangfarbe =
Maus nicht im Spiel?

Mäuse sitzenbleiben
Maus weggezogen?
Neue Katze

Hat ein Spieler jedoch dummerweise seine Maus weggezogen, obwohl es nicht die gesuchte Farbe war? Er wird sogleich der neue Katzenspieler. Haben mehrere Spieler ihre Mäuse weggezogen? Dann sucht sich der Katzenspieler einen von ihnen aus.

- **Hat der Katzenspieler die Maus der gewürfelten Farbe gefangen?** Dieser Mausspieler erhält den Holzbecher und den Farbwürfel. Er ist nun der neue Katzenspieler.
- **Hat der Katzenspieler noch andere Mäuse gefangen?** Ihnen geschieht nichts – sie bleiben für die nächste Runde sitzen. Wer seine Maus weggezogen hat, obwohl seine Farbe nicht gewürfelt wurde, hat ausnahmsweise Glück gehabt: Ihm geschieht nichts.

Zeigt der Würfel die Farbe einer Maus, die nicht in der Mitte sitzt? Dann gilt:

Alle Mäuse müssen ruhig sitzenbleiben.
Zieht ein Spieler jedoch seine Maus weg, so wird er sogleich der neue Katzenspieler. Haben mehrere Spieler ihre Mäuse weggezogen? Dann sucht sich der Katzenspieler einen von ihnen aus.

Spielende

Das Spiel endet, wenn Katze und Mäuse zu müde geworden sind, um sich weiterhin zu jagen.

Variante für ältere Kinder

Nun wird mit dem Augenzwürfel gespielt. Die Fangzahl wird jeweils durch Würfeln bestimmt. Jeder Maus wird eine Zahl zu geordnet. Zeigt der Würfel die Fangzahl, so versucht der Katzenspieler, blitzschnell den Becher über die in der Mitte sitzende Maus zu stülpen. Der Mausspieler versucht die eigene Maus am Schwänzchen wegzuziehen.

Mäuse fangen

Katze: Becher und Würfel bereitlegen

Habermas-Spiel Nr. 2400

Hasch mich!

Ein blitzschnelles Fangspiel für 2 - 7 Kinder von 4 bis 99 Jahren.

Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Mäuse sitzen eng beisammen und piepsen fröhlich um die Wette. Doch schon kommt die gefährliche Katze herbei geschlichen...



Spielinhalt

- 6 Holzmäuse an Schnüren
- 1 Holzbecher
- 1 Farbwürfel
- 1 Augenzwürfel
- 1 Spielanleitung

Spiel 1: Mäuse-Picknick

Spielziel

Die Katze versucht, so viele Mäuse wie möglich zu fangen. Die Mäuse ihrerseits versuchen, sich nicht erwischen zu lassen.

Spielvorbereitung

Der älteste Spieler ist der erste Katzenspieler: Er nimmt sich den Holzbecher und den Farbwürfel.

- Jeder Spieler sucht sich eine Maus aus.
- Spielen 7 Spieler, so bekommt der Katzenspieler keine Maus.

Mäuse in Mitte

Alle außer dem Katzenspieler setzen ihre Mäuse in die Mitte des Tisches so eng zusammen, dass ihre kleinen Nasen sich berühren.
Die eigene Maus wird am Schwanzende festgehalten.

Der Augwürfel und überzählige Mäuse bleiben in der Schachtel.

Nun muss die Fangfarbe festgelegt werden:

- Spielen 6 oder weniger Spieler, so ist die Mausfarbe des Katzenspielers die Fangfarbe.
- Spielen 7 Spieler, so würfelt der Katzenspieler einmal und legt so die Fangfarbe fest.

Spielablauf

Katze: würfeln

Der Katzenspieler würfelt mit dem Würfel im Holzbecher, stülpt den Becher dann auf den Tisch und hebt ihn so an, dass alle die gewürfelte Farbe sehen können.

*Würfel = Fangfarbe?
Versuchen,
Mäuse zu erwischen*

Zeigt der Würfel die Fangfarbe,

... so versucht der Katzenspieler, blitzschnell den Becher über die in der Mitte sitzenden Mäuse zu stülpen.
... so versuchen die Mausspieler, die eigene Maus am Schwänzchen wegzuziehen.

*Keine Maus
gefangen?
Katze bleibt*

• **Hat der Katzenspieler keine Maus gefangen?**

Er nimmt den Holzbecher wieder, legt den Würfel hinein und würfelt erneut. Die Mausspieler platzieren die Mäuse wieder eng beieinander.

*Maus gefangen?
Neue Katze,
neue Fangfarbe
bestimmen*

• **Hat der Katzenspieler eine Maus gefangen?**

Dieser Mausspieler erhält den Holzbecher und den Farbwürfel. Er ist nun der neue Katzenspieler.
Alle Mausspieler platzieren die Mäuse wieder eng beieinander.

Achtung: Nun verändert sich automatisch die Fangfarbe! Wichtig: Spielen 7 Spieler, so gibt der neue Katzenspieler seine Maus an den vorherigen Katzenspieler ab. Dann würfelt er einmal, um die neue Fangfarbe zu bestimmen.

• **Hat der Katzenspieler sogar mehrere Mäuse gefangen?**

Dann darf er entscheiden, welcher dieser Mausspieler der nächste Katzenspieler sein soll.

Zeigt der Würfel eine andere Farbe,

... so müssen die Mäuse ruhig in der Mitte sitzen bleiben.
Der Katzenspieler würfelt erneut.

*Würfel = nicht
Fangfarbe?
Katze würfelt erneut*

*Maus weggezogen?
Neue Katze*

Achtung: Wer seine Maus dennoch wegzieht, wird sogleich der neue Katzenspieler.

Spielende

Das Spiel endet, wenn Katze und Mäuse zu müde sind, um sich weiterhin zu jagen. Die Hauptsache ist, dass es allen Spaß gemacht hat!

Variante für ältere Kinder

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und vereinbart, wie viele Runden gespielt werden soll. Jeder Spieler darf fünfmal hintereinander Katzenspieler sein. Für jede gefangene Maus notiert er einen Punkt. Wer hat am Ende die höchste Punktzahl?

Spiel 2: Maus pass auf!

Spielziel

Der Katzenspieler muss nun die Maus erwischen, deren Farbe er gewürfelt hat.

Spielvorbereitung

Wie bei Spielidee 1. Nun wird jedoch keine Fangfarbe festgelegt.

Spielablauf

Der Beginn ist wie bei Spielidee 1. Die Aufgaben und somit die Auswertung verändern sich jedoch.

Zeigt der Würfel die Farbe einer in der Mitte sitzenden Maus? Dann gilt:

- Hat der Katzenspieler die Maus der gewürfelten Farbe nicht gefangen?
Er nimmt den Holzbecher wieder, legt den Würfel hinein und würfelt erneut.

*Katze = Maus
der gewürfelten
Farbe fangen*

*Nicht geschafft?
Katze bleibt*