



MÄUSE TRIO



Das spannende
„Guckloch-Spiel“
mit Katz und Maus

Ravensburger



Das spannende „Guckloch-Spiel“
für 2 - 6 Spieler von 5 - 99 Jahren.
Ravensburger Spiele® Nr. 22 161 5
Autor: MDesign
Illustration: Claudia ten Hagen,
Walter Pepperle, Gerhard Schmid
Design: Ravensburger



Inhalt:

- 1 Käseecke
- 24 Guckloch-Karten
- 16 Gewinnchips

Wanted!

Mäusetrio gesucht!

Schnell wird Karte auf Karte in die Käseecke gelegt. Und wer blinzelt durch die Gucklöcher? Katze oder Maus? Plötzlich ist es soweit: Drei Mäuse liegen oben. Hurra! Geschafft! Das Mäusetrio ist perfekt!

Bevor es losgeht, ein paar Vorbereitungen

Die 24 Guckloch-Karten und die Gewinnchips werden vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Die Gucklöcher der Karten werden dabei ebenfalls herausgebrochen. Die Käseecke legt ihr in die Mitte des Tisches. Jetzt kann es losgehen!

Ziel des Spiels

ist es, als erster Spieler alle Karten in der Käseecke abzulegen. Der Gewinner einer Runde erhält einen Käse-Gewinnchip. Wer als erster drei Spielrunden gewonnen hat, ist Gesamtsieger!



Spielregel

Die Guckloch-Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Falls 5 Mitspieler beteiligt sind, bleiben 4 Karten übrig, die beiseite gelegt werden. Jeder Spieler legt seine Karten in einem Stapel vor sich ab oder hält sie als Stapel in der Hand. Die Gewinnchips bleiben in der Spieleschachtel.



Der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt die oberste Karte seines Stapels und legt sie in die Käsecke.



Nun legt reihum jeder Spieler jeweils seine oberste Karte darauf ab. Während die Karten in der Käsecke aufeinandergelegt werden, verändert sich das Bild ständig. Mal sind eine Katze und zwei Mäuse zu sehen, dann wieder nur zwei Mäuse. Unzählige Kombinationen sind möglich.



Gesucht wird das Mäusetrio! Legt ein Spieler seine Karte ab und drei (oder mehr) Mäuse sind sichtbar, hat er Glück. In diesem Fall darf er noch eine Karte obenauf legen. Ein Spieler darf in einem Zug jedoch höchstens drei Karten aufeinander ablegen.



Doch – oh Schreck! – sind drei (oder mehr) Katzen zu sehen, hat der Spieler leider Pech! Er muss den ganzen Kartenstapel aus der Käsecke nehmen und unter seinen eigenen Stapel legen. Zum Trost darf er seine oberste Karte wieder als Anfangskarte in die Käsecke legen.



Ausnahme: Hat der Spieler seine letzte Karte abgelegt und es sind drei (oder mehr) Katzen zu sehen, muss er den Stapel nicht mehr aufnehmen, sondern hat in diesem Fall die Runde gewonnen. So wird reihum gespielt.

Das Glück wechselt, mal darf man eine Karte mehr ablegen, mal muss man den ganzen Stapel zu sich nehmen.





Hier zwei Beispiele:



Super! Das Mäusetrio! Der Spieler, der die letzte Karte abgelegt hat, darf noch eine Karte in die Käsecke legen!



Oh Schreck! Drei Katzen, das verheißt nichts Gutes. Der Spieler muss alle Karten, die in der Käsecke liegen, zu sich nehmen.



Ende des Spiels

Eine Spielrunde ist zu Ende, sobald ein Spieler seine letzte Karte abgelegt hat. Dieser Spieler ist Rundensieger und erhält einen Gewinnchip. Dann geht es gleich weiter, es werden mehrere Runden gespielt. Der Spieler, der zuerst drei Chips ergattert hat, ist Gesamtsieger.



Variante für Profis

Während in der oben beschriebenen Spielregel das Glück den Ausschlag gibt, kann hier der Cleverste gewinnen. Es gilt die Spielregel wie oben beschrieben, allerdings darf der Spieler nun aussuchen, welche Karte er ablegen möchte.

Er schaut sich seine Karten an und überlegt, mit welcher Karte er sein Ziel, das Mäusetrio, erreichen kann. Da die Karten beidseitig bedruckt sind, ergeben sich viele Auswahlmöglichkeiten.

Doch aufgepasst: Ausprobieren gilt nicht! Ist eine Karte ausgewählt, muss sie auch in der Käsecke liegenbleiben. Auch hier heißt es wieder: Mäusetrio gesucht!

© 1997/2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

