

Käse Mäuse Chaos

von Jeff Widderich

Für 2-4 Spieler | ab 8 Jahren | Spieldauer: ca. 30-45 Minuten | Variante (ohne Farbkärtchen)

Spielende

Sobald ein Spieler 3 kleine Mäuse in seinem Versteck hat, zeigt er allen Spielern die Farbe seiner Mutter-Maus. Dann dreht er die kleinen Mäuse einzeln um, so dass die Farbe sichtbar wird. Zeigt die erste kleine Maus die Farbe seiner Mutter-Maus, dreht er die zweite kleine Maus um. Zeigt die zweite kleine Maus auch die richtige Farbe, dreht er auch die dritte kleine Maus um. Sollte jedoch eine kleine Maus mit der Farbe eines Mitspielers umgedreht werden, so ist sein Zug sofort zu Ende und der rechtmäßige Besitzer muss sich nun zu erkennen geben. (Er zeigt allen die Farbe seiner Mutter-Maus) Er erhält die Maus und stellt diese in sein Versteck. Wenn er nun dadurch seinerseits 3 kleine Mäuse in seinem Versteck hat, dreht er diese wie beschrieben einzeln um. Generell darf ein Spieler nur Mäuse umdrehen, wenn sich 3 kleine Mäuse in seinem Versteck befinden. Haben alle 3 kleinen Mäuse eines Spielers die gleiche Farbe wie die Farbe der Mutter-Maus, hat der Spieler gewonnen.



für 2 Spieler

Jeder Spieler spielt mit 2 Farben in den zwei diagonal gegenüberliegenden Verstecken. Gewonnen hat, wer zuerst in seinen zwei Verstecken alle richtigen kleinen Mäuse besitzt.



für 3 Spieler

Die vierte Farbe bleibt ganz normal im Spiel. Werden (in der Endphase) Mäuse dieser Farbe in den Verstecken aufgedeckt, stellen die Spieler diese Mäuse in das übrige Versteck. So kann es auch passieren, dass die vierte Farbe die kein Spieler besitzt, gewinnt.

-SPIELREGEL-

Spielziel

Wer als Erster alle kleinen Mäuse der eigenen Farbe in sein „Versteck“ gebracht hat, gewinnt. Und dieses Ziel kann man durchaus auch erreichen, indem man seinen Mitspielern ein paar der eigenen Mäuse in ihre Verstecke schmuggelt...

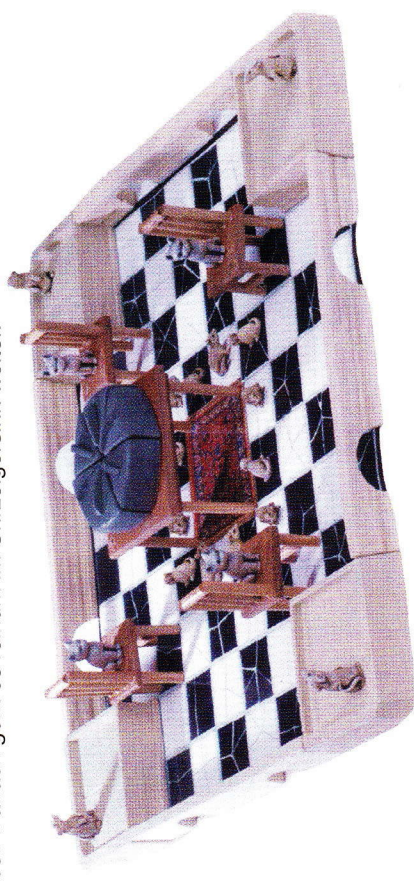
Vorbereitungen und Material (-siehe Bild unten-)

Der Spielplan wird so auf den Tisch gelegt, dass jeder vor einer Ecke sitzt. Die Wände werden als Rahmen um den Küchenboden mit den 4 Verstecken in den Ecken aufgestellt. Der Küchentisch mit den darauf befestigten Käsestücken wird auf den roten Teppich in die Mitte des Plans gestellt.

Die 6 Käsehalter werden verdeckt gemischt und über den Käsestücken auf dem Tisch platziert.

Auf der Innenseite zeigen die Käsehalter je eine Zahl zwischen 1 und 4 (1x1, 1x2, 2x3 und 2x4). Die Käsestücke sind für das Spiel ohne Bedeutung. Die 4 großen Mutter-Mäuse werden verdeckt gemischt, jeder Spieler nimmt sich eine, sieht sich die Farbe auf der Unterseite geheim an und stellt die Mutter-Maus in sein Versteck. Die 12 kleinen Mäuse (je 3 pro Farbe) werden ebenfalls verdeckt gemischt und auf die Felder rund um den Tisch gestellt. Auf der Unterseite zeigen je 1 große und 3 kleine Mäuse dieselbe Farbe. Während der Vorbereitungen muss die Farbe der Mäuse geheim bleiben.

Die 4 Stühle kommen auf die Felder, die diagonal an die Ecken der Verstecke angrenzen und auf jeden Stuhl wird eine Katze gesetzt. Der Startspieler wird ausgelost. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, **muss** die folgenden 2 Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen:



1. Käsehalter bewegen
2. Maus oder Katze bewegen

danach **darf** der Spieler auch noch einen Stuhl versetzen.

Für die Bewegung von Käsehaltern, Mäusen, Katzen und Stühlen gilt generell, dass der Spieler die gesamte Punktzahl nutzen muss und keine Punkte verfallen lassen darf.

Die Figuren dürfen nur senkrecht und waagrecht gezogen werden, dürfen aber beliebig oft die Richtung wechseln.

Käsehalter bewegen

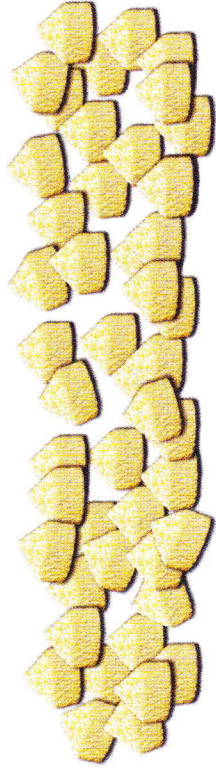
Der Spieler nimmt einen beliebigen Käsehalter und sieht auf der Innenseite nach, welche Zahl er zeigt. Befindet sich unter dem Käsehalter eine Maus, darf er geheim deren Farbe ansehen. Der Spieler sollte sich die Zahl unter dem Käsehalter gut merken, denn sie bestimmt, wie weit er Käsehalter, Mäuse, Katzen und Stühle in seinem Zug bewegen darf.

Dann bewegt er diesen Käsehalter (ohne die eventuell darunter befindliche Maus) entsprechend seiner Zahl über den Spielplan. Er darf auf freie Felder oder auf Mäuse gezogen werden.

Wenn der Käsehalter auf einem Feld mit Maus landet, wird er über die Maus gestülpt. Und der Spieler darf auch diese Maus umdrehen und deren Farbe geheim ansehen. Wenn ein Käsehalter zu Beginn vom Tisch heruntergezogen wird, startet er auf einem beliebigen Feld, das direkt an den Tisch angrenzt.

(Die Halter kehren im Spielverlauf nicht mehr auf den Tisch zurück.) Käsehalter dürfen nicht in Verstecke, durch Mauselöcher, unter Stühle oder unter den Tisch ziehen. Auch das Überspringen von Möbelstücken ist nicht erlaubt.

Sollte es nicht möglich sein, einen Käsehalter so viele Felder weit zu bewegen, wie es seine Zahl fordert, darf er nicht benutzt werden. Der Spieler muss dann einen anderen Käsehalter wählen und entsprechend seiner Zahl bewegen.



Maus oder Katze bewegen

Der Spieler muss nun eine Katze oder eine Maus seiner Wahl bewegen, und zwar so viele Felder weit, wie durch seinen Käsehalter vorgegeben.

Mäuse dürfen nur über und auf freie Felder ziehen, können durch ein Loch in der Wand den Raum verlassen und durch ein beliebiges anderes Loch wieder hineinziehen, um ihren Zug fortzusetzen. Sie dürfen unter Stühlen hindurchziehen, wenn die Verstrebungen der Stuhlbeine ihr nicht den Weg versperren (also von vorne nach hinten oder umgekehrt). Startet eine Maus ihre Bewegung unter dem Tisch, darf sie ihren Zug auf einen beliebigem an den Tisch angrenzenden Feld beginnen. Bleibt eine Maus unter einem Stuhl oder unter dem Tisch sitzen, ist sie dort vor Katzen und Käsehaltern sicher.

Die Mäuse dürfen natürlich auch in eines der Verstecke ziehen. (siehe auch Spielende) Allerdings darf eine Maus aus einem Versteck nicht mehr herausgezogen werden. Katzen dürfen über und auf freie Felder ziehen. Sie können auch über Stühle, Käsehalter und den Tisch springen. Dies zählt jeweils als ein Feld. Sie dürfen ihre Bewegung auf einem Stuhl beenden. Katzen dürfen nicht unter den Tisch oder unter Stühle ziehen. Sie dürfen ihren Zug auch nicht auf einem Käsehalter beenden. Katzen dürfen weder die Mauselöcher in der Wand, noch die Verstecke betreten. Beendet eine Katze ihre Bewegung auf einem Feld mit einer Maus, wird diese Maus auf den roten Teppich unter den Tisch gesetzt. (Die Maus entkommt der Katze und versteckt sich unter dem Tisch)

Stuhl versetzen

Der Spieler **darf** nun einen Stuhl entsprechend der Zahl des Käsehalters bewegen, allerdings nur die Stühle, auf denen zur Zeit keine Katze sitzt.

Für einen Bewegungs-Punkt kann der Stuhl auch um 90 Grad gedreht werden.

