

Spielende

Sobald nur noch drei Chips auf dem Plan liegen, endet das Spiel sofort.

Die Spieler decken jetzt ihre verdeckt liegenden Chips auf und zählen die Punkte **aller** Chips:

- Käse-Chips zählen 3 Punkte
 - Wurst-Chips zählen 2 Punkte
 - Katzen-Chips zählen 1 Punkt
 - Beim Krempel bekommt nur derjenige, der den meisten Krempel ergattert hat, 6 Punkte.
- Bei Gleichstand bekommen alle Spieler mit gleichviel Krempel 6 Punkte.

Die Spieler zählen die Punkte auf ihren gewonnenen Chips zusammen. Der mit dem höchsten Ergebnis ist der Gewinner.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Chips. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt, wer mehr Krempel auf seinen Chips hat.

Der Autor: Peter Neugebauer

Illustration: Martin Meier / Schulz & Hackner

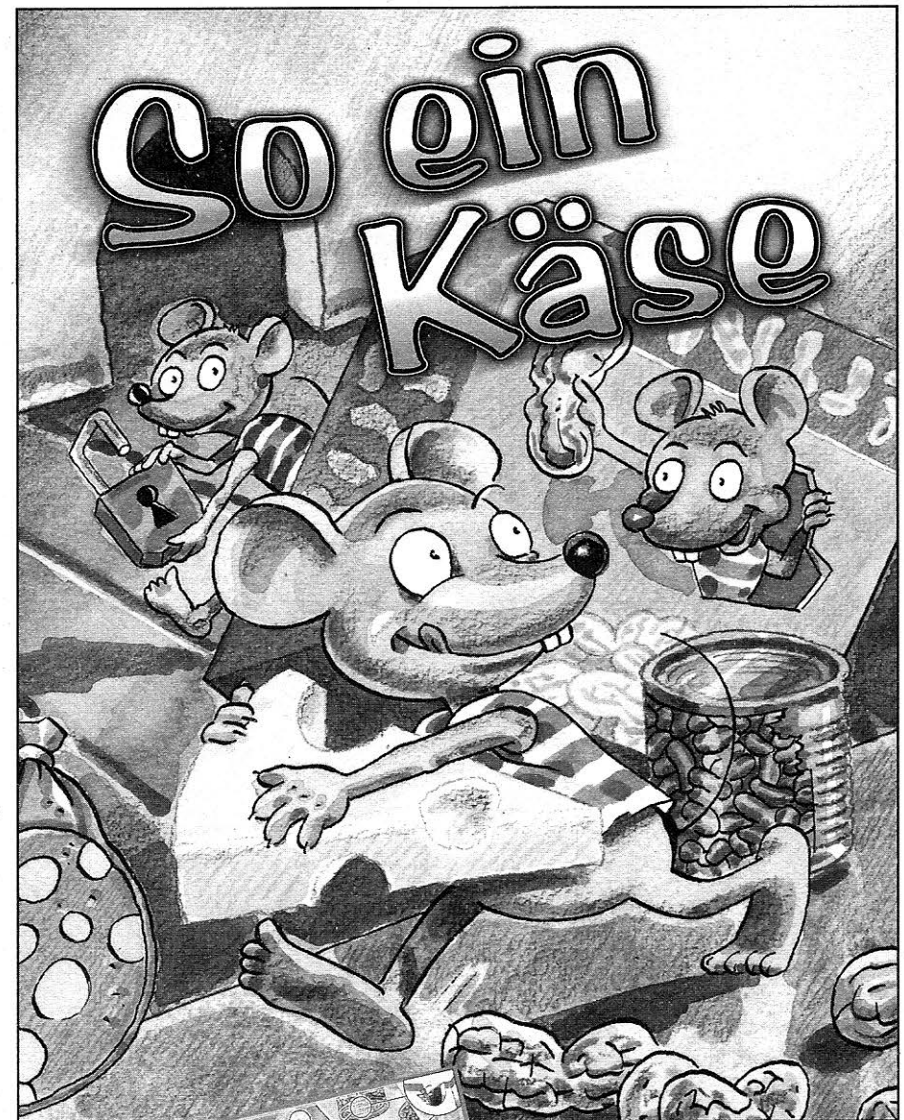
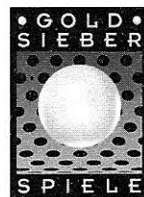
GOLDSIEBER SPIELE, Waldstraße 38, D-90763 Fürth

© 2003 Noris Spiele

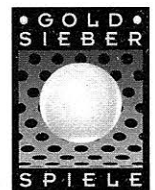
Alle Rechte vorbehalten

Made in Germany

www.goldsieber.de



für 2-4 Spieler
ab 5 Jahren



Spielidee

Auf dem Dachboden geht es munter zu, sobald die kleinen Mäuschen anfangen, auf ihrer Suche nach Essbarem jeden Winkel zu durchstöbern. Dabei sind sie vor allem scharf auf duftenden Käse und leckere Wurst.

Aber es gibt nicht nur Leckereien zu sammeln: die vorwitzigen Mäuschen interessieren sich auch für Krempel. Mitgenommen wird alles, was sich findet. Schließlich weiß man nie, wozu es noch gut ist. Da kann es schon mal vorkommen, dass eine Maus einer anderen etwas wegnimmt, was diese gesammelt hat. Also immer gut aufpassen.

Apropos aufpassen: hinter mancher Ecke lauert die Katze! Da hilft nur noch die rasche Flucht in die Mäuselöcher:

Doch kaum ist die Katze aus den Augen, kommen die Mäuse wieder heraus und weiter geht es mit Suchen und Sammeln. Am Ende wird die Beute gezählt. Klar, dass die Maus gewinnt, die das Wertvollste gesammelt hat.

Spielmaterial

1 Spielplan

4 Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielanleitung



40 Überraschungs-Chips:

9x Käse

11x Wurst

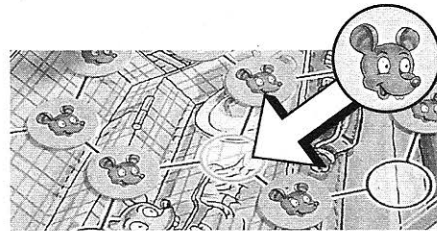
15x Krempel

5x Katzen



Spielvorbereitung

Die 40 Chips werden verdeckt (Mauskopf sichtbar) gemischt und auf die gelb umrandeten Felder des Planes verteilt.



Startfeld
(mit Käse)




Jeder Spieler wählt eine Figur und stellt sie auf das **Startfeld**.

(Auch wenn dieses Feld größer ist, als die anderen Spielfelder, wird es während des Spiels als normales Lauffeld benutzt, auf dem dann nur eine Figur stehen darf).

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es reihum weiter.

Spielverlauf

Der erste Spieler würfelt.

 : der Spieler setzt seine Figur entsprechend eins, zwei, drei oder vier Felder weit.



Er darf über leere oder mit Chips belegte Felder ziehen oder dort landen. Es darf jedoch **nicht** über oder auf Felder gezogen werden, auf denen eine gegnerische Figur steht. Liegt auf dem Zielfeld ein Chip, nimmt der Spieler ihn an sich und legt ihn **offen** vor sich ab.



: Der Spieler nimmt einen Chip eines Mitspielers, der noch offen vor ihm liegt, und legt ihn verdeckt auf ein leeres Feld des Plans **oder** er würfelt erneut.



: Der Spieler dreht einen eigenen, offen liegenden Chip verdeckt und sichert ihn so vor -Angriffen **oder** er würfelt erneut.

Erneutes Würfeln ist bei den Symbolen  und  immer möglich, also auch mehrmals hintereinander.

Auf einigen Überraschungs-Chips taucht eine **Katze** auf.



Diese Katzen-Chips werden ebenfalls eingesammelt, erlauben aber noch eine zusätzliche Aktion: der Spieler setzt alle Figuren, auch die eigene, in ein Mauseloch (Eckfeld).

Tipp: Dabei lassen sich durch

überlegte Verteilung der eigenen Spielfigur sowie der der Konkurrenten in die Mäuselöcher Spielvorteile erzielen. Schließlich starten von da alle Mäuse in die nächste Runde.

