

# Aus die Maus!

von Haim Shafir

**Spieler:** 2-6

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 20 Minuten

## Spielmaterial



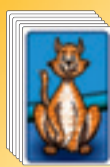
58 Käsekarten



18 Mauskarten  
mit 1 bis 3 Pfoten



14 Katzenkarten



9 Mauschips

## Spielidee

Katzen versuchen Mäuse zu fangen und Mäuse sind immer auf der Suche nach einem leckerem Stück Käse. So auch in diesem Spiel. Jeder Spieler hat einen Stapel mit Katzen-, Maus- und Käsekarten. Nacheinander legen sie eine Karte auf einen gemeinsamen Stapel in der Tischmitte. Wenn sie Glück haben, können sie mit einer Katze eine Maus fangen und erhalten dafür einen Mauschip. Sind alle Mauschips verteilt, ist das Spiel zu Ende. Wer dann die meisten Karten besitzt, gewinnt.

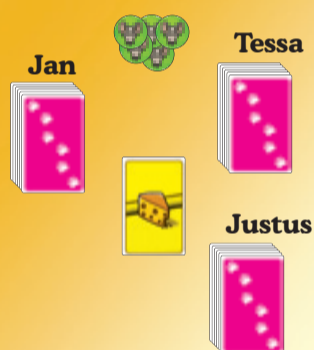
## Spielvorbereitung

Die Mauschips werden griffbereit in die Tischmitte gelegt. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an alle Spieler verteilt, bis nur noch eine Karte übrig ist. Dabei kann es passieren, dass einige Spieler eine Karte mehr erhalten als andere. Die Spieler dürfen sich ihre Karten nicht ansehen. Sie bilden vor sich auf dem Tisch einen Kartenstapel mit der Rückseite nach oben.

Die letzte, nicht verteilte Karte kommt aufgedeckt in die Tischmitte. Sie bildet den Beginn des gemeinsamen Ablagestapels. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

*Die Abbildung zeigt den Spielaufbau mit drei Spielern.*

**Achtung:** Bei 2 oder 3 Spielern wird nur mit den Karten gespielt, die eine rote Rückseite haben. Es kommen auch nur fünf Mauschips ins Spiel. Die anderen Karten und Chips bleiben in der Schachtel.



## Spielablauf


Jeder Spieler **muss**, wenn er an der Reihe ist, die oberste Karte seines Stapels aufdecken und auf den Ablagestapel in der Tischmitte legen. Je nach Karte (Katze, Maus oder Käse) passieren folgende Dinge:

**Käse:** Legt ein Spieler eine Käsekarte auf den Ablagestapel geschieht nichts. Nur der Ablagestapel wächst und der nächste Spieler ist an der Reihe.

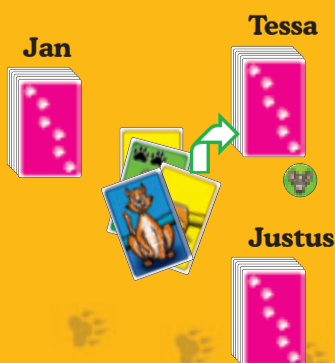
**Katze:** Legt ein Spieler eine Katzenkarte auf eine Käsekarte oder auf eine andere Katzenkarte, dann geschieht nichts. Die Karte erhöht nur den Ablagestapel. Mit einer Katzenkarte kann nur dann der Ablagestapel gewonnen werden, wenn vorher eine Mauskarte aufgedeckt wurde (siehe auch die nächsten Beispiele).


**Maus:** Legt ein Spieler eine Mauskarte auf den Ablagestapel, heißt es „Maus pass auf, die Katze kommt“! Auf jeder Mauskarte sind 1-3 Pfoten abgebildet. Dies bedeutet, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler deckt 1-3 Karten von seinem Stapel auf, legt sie nacheinander auf den Ablagestapel und versucht diese Maus zu fangen.

**Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:**

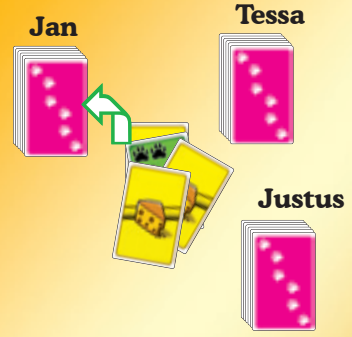
 Deckt der nachfolgende Spieler eine Katzenkarte auf und legt sie auf den Ablagestapel, dann gewinnt er alle Karten des Ablagestapels. Die gewonnenen Karten legt er mit der Rückseite nach unten unter seinen Stapel. Er erhält zusätzlich einen Mauschip, den er neben seinen Stapel ablegt.


**Beispiel 1:** Jan deckt eine Maus mit zwei Pfoten auf und legt sie auf den Ablagestapel. Seine linke Mitspielerin ist Tessa. Tessa hat nun zwei Versuche eine Katze aufzudecken. Sie legt zuerst eine Käsekarte auf den Ablagestapel. Pech gehabt! Aber als zweite Karte legt sie eine Katze auf den Ablagestapel. Glück gehabt! Sie legt die gewonnenen Karten unter ihren Stapel und erhält einen Mauschip.



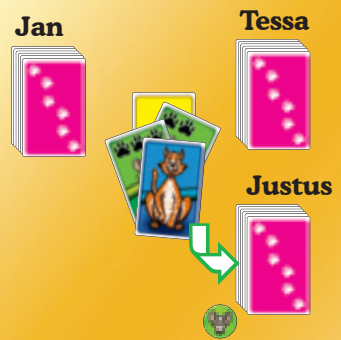
 Deckt der nachfolgende Spieler nur Käsekarten auf und legt sie auf den Ablagestapel, dann gewinnt der Spieler alle Karten des Ablagestapels, der vorher die Mauskarte gelegt hat. Die gewonnenen Karten legt er mit der Rückseite nach unten unter seinen Stapel. Aber er erhält **keinen** Mauschip.

**Beispiel 2:** Jan deckt eine Maus mit zwei Pfoten auf und legt sie auf den Ablagestapel. Tessa hat nun wieder zwei Versuche. Diesmal hat sie Pech. Beide Karten, die sie aufdeckt und auf den Ablagestapel legt, sind Käsekarten. Glück für Jan! Er darf die Karten vom Ablagestapel unter seinen Stapel legen. Aber er erhält keinen Mauschip.



 Sobald ein Spieler eine weitere Mauskarte aufdeckt und auf den Ablagestapel legt, muss er sofort aufhören, auch wenn er wegen der abgebildeten Pfoten noch 1-2 Karten aufdecken dürfte. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler hat nun die Chance die Maus zu fangen. Deckt auch er eine weitere Maus auf, ist der nachfolgende Spieler an der Reihe. Dies geht so lange, bis ein Spieler entweder eine Katze oder nur Käse aufgedeckt hat.

**Beispiel 3:** Jan deckt eine Maus mit zwei Pfoten auf und legt sie auf den Ablagestapel. Tessa hat wieder zwei Versuche. Sie deckt eine Maus mit drei Pfoten auf und legt sie auf den Ablagestapel. Damit ist ihr Zug beendet und ihr linker Mitspieler Justus hat drei Versuche die Maus zu fangen. Schon als erste Karte legt er eine Katze auf den Ablagestapel. Glück gehabt! Justus legt die gewonnenen Karten unter seinen Stapel und erhält einen Mauschip.



**Sobald ein Spieler die Karten des Ablagestapels unter seinen Stapel gelegt hat, muss er den neuen Ablagestapel mit der obersten Karte seines Stapels beginnen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.**

## Spielende

Sobald ein Spieler den 9. Mauschip erhalten hat, ist das Spiel beendet. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten in seinem Stapel hat. Haben mehrere Spieler die meisten Karten, gewinnt von diesen Spielern derjenige mit den meisten Chips. Es kann ab und zu passieren, dass ein Spieler keine Karte mehr besitzt, obwohl noch nicht alle neun Mauschips verteilt worden sind. Dann ist das Spiel ebenfalls sofort zu Ende.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR DAS SPIEL