

Spielende

Die Katze hat die Speisekammer noch nicht erreicht, wir haben aber bereits alle Nahrungsmittel aus der Speisekammer in mein Vorratslager gebracht? Genial, wir haben es tatsächlich geschafft! Dank eurer mäusestarken Hilfe haben wir es gemeinsam der fiesen schwarzen Katze gezeigt und dieses Mal gewonnen. Kann ich beim nächsten Besuch meiner Verwandtschaft wieder auf eure Unterstützung zählen?

Die Katze hat die Speisekammer erreicht? Na, beim nächsten Mal klappt das bestimmt noch besser! Aber Dank eurer Hilfe habe ich bereits einige Vorräte für mich und meine Mäuseverwandtschaft sammeln können.

Sobald ihr meint, dass diese Aufgabe zu leicht für euch ist, dreht den Spielplan um. Stellt dann die Katze auf die 2 weißen Tatzen auf der braunen Küchenablage. Ihr müsst mir dann helfen, größere Nahrungsmittel (2-5 „Stückchen“) in Sicherheit zu bringen. Das ist viel schwieriger!

Aber glaubt mir, gemeinsam schaffen wir auch das bestimmt!

Für eine bessere Einschätzung eurer Leistung könnt ihr folgende Bewertungskriterien zugrunde legen:

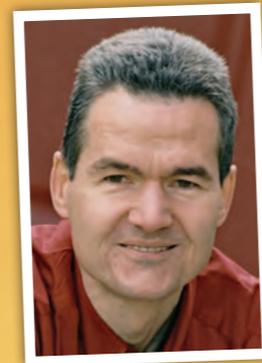
Falls ihr alle Nahrungsmittel abtransportiert habt, dann ist euer Sieg umso beeindruckender, je mehr Felder die Katze bis zur Speisekammer noch vor sich hat (die Speisekammer zählt als letztes Feld mit):

- 6 oder mehr Felder: Unglaublich! Bestätigt diese Leistung direkt in einer weiteren Partie, dann dürft ihr euch „Legendäre Mäuse“ nennen!
- 5 oder 4 Felder: Ausgezeichnet! Ihr habt es der fiesen Katze so richtig gezeigt.
- 3 oder 2 Felder: Gut gemacht – ihr wart eine große Hilfe für Charly.
- 1 Feld: Puh, das war knapp, aber ihr habt es gerade noch geschafft.

Falls die Katze die Speisekammer betreten hat, bevor ihr alle Nahrungsmittel abtransportieren konntet, ist eure Niederlage weniger niederschmetternd, je weniger Stückchen ihr zurücklassen musstet:

- 1 Stückchen: Ihr habt es fast geschafft, ihr dürft sehr zufrieden mit euch sein.
- 2 oder 3 Stückchen: Charlys Vorratslager konntet ihr zwar nicht komplett füllen, aber es wird auch niemand aus seiner Verwandtschaft hungern müssen.
- 4 oder 5 Stückchen: Da musstet ihr doch Manches in der Speisekammer liegen lassen, das geht bestimmt noch besser.
- 6 oder mehr Stückchen: Das Vorratslager von Charly ist noch ziemlich leer – auf in eine weitere Partie, um zu zeigen, dass ihr es besser könnt!

Kurzanleitung



Der Autor: Reiner Knizia

Reiner Knizia wurde 1957 geboren. Er ist Doktor der Mathematik und hat bereits zahlreiche Spiele veröffentlicht. Reiner Knizia erfindet Spiele schon so lange er denken kann. Es ist seine große Leidenschaft. Neben seiner Tätigkeit als Spieleerfinder reist er gerne und ist stets offen für Anregungen zu neuen Spielideen.

Ein gelungenes Spiel macht für ihn aus, wenn sich alle als Gewinner fühlen, weil das gemeinsame Spielen für sie interessant und spannend war.

Autor: Reiner Knizia • Illustration: Andreas Resch • Grafikdesign der aktuellen Ausgabe: Daniel Müller
Realisation: Klaus Ottmaier • Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine Beiträge zur Entwicklung von Mmm!.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2015 Dr. Reiner Knizia.

© 2015, 2023 Pegasus Spiele GmbH. V2.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Ich brauche Hilfe!

Hey, ich heiße Charly und bin eine Hausmaus. Meine Frau Lotte und ich bekommen in den nächsten Tagen Besuch von unserer großen Verwandtschaft. Damit niemand hungern muss, lege ich schon jetzt Vorräte für uns an. Aber ich kann das nicht alleine schaffen! Könnt ihr mir helfen, die Nahrungsmittel aus der Speisekammer der Familie Maier (so heißt die Menschenfamilie, bei der ich Unterschlupf gefunden habe) in mein Vorratslager zu transportieren? Ach ja, was ich noch vergessen habe: Wir müssen schnell sein, sonst verjagt uns diese fiese schwarze Katze der Familie und dann habe ich nicht genug Vorräte für den großen Besuch! Wollt ihr wissen, wie ich aussehe? Schaut nach oben oder vorne auf die Schachtel – da seht ihr mich mit den Würfeln jonglieren ...

Also, ich hoffe, ihr helft mir!



Spielmaterial

- 3 Holzwürfel mit jeweils 6 verschiedenen Motiven, jeweils 1x: Brot, Fisch, Gurke, Käse, Karotte und 1 rotes X
- 1 doppelseitiger Spielplan
- 56 Mäusechips (inkl. 7 Ersatzchips)
- 1 Holzkatze



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Vorbereitung



1. Nehmt den Spielplan und klappt ihn auf. In der linken unteren Ecke seht ihr den Kopf der fiesen schwarzen Katze. Direkt rechts daneben sind 1 oder 2 weiße Taten. Für das erste Spiel legt die Seite mit 1 Tate in die Tischmitte.
2. Stellt die Holzfigur der fiesen schwarzen Katze auf diese weiße Täte.
3. Legt alle runden Chips (ihr seht drauf mein Gesicht) neben dem Spielplan bereit.
4. Der Mutigste von euch nimmt die 3 Würfel in die Hand – du darfst das Spiel beginnen.



Ziel des Spiels ist es, dass ihr gemeinsam alle Nahrungsmittel aus der Speisekammer transportiert, bevor die fiese schwarze Katze diese erreicht.

In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

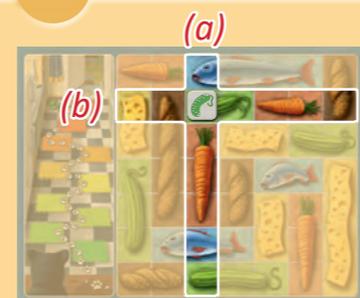
Los geht's!

Um die Nahrungsmittel aus der Speisekammer transportieren zu können, braucht ihr die Würfel. Wer von euch die Würfel in der Hand hält, wirft sie alle auf einmal auf den Tisch.

Was könnt ihr auf den Würfeln sehen?

Auf 5 Seiten des Würfels ist 1 Nahrungsmittel abgebildet – Brot, Fisch, Gurke, Käse oder Karotte, 1 Seite zeigt ein X.

Diese 5 Nahrungsmittelsorten seht ihr auch auf dem Spielplan. Jedes einzelne Nahrungsmittel besteht aus 2-4 „Stückchen“ – das sind die quadratischen Felder auf dem Spielplan. Wenn ihr ein Nahrungsmittel würfelt, ist das gut, denn so bereitet ihr den Abtransport dieses Nahrungsmittels in meine Vorratskammer vor. Legt dafür den Würfel auf ein beliebiges freies Feld dieses Nahrungsmittels auf dem Spielplan.



Liegt der erste Würfel wie in der Abbildung gezeigt, müssen die beiden weiteren Würfel entweder in der Spalte (a) oder alternativ in Reihe (b) platziert werden.

Variante für ein anspruchsvolleres Spiel

Anstatt jeden Würfel auf ein beliebiges passendes Feld legen zu dürfen, müsst ihr nun nach dem ersten Würfel folgende einschränkende Regel zusätzlich berücksichtigen: Alle Würfel müssen immer in ein und **derselben Zeile** oder **Spalte** platziert werden (sie müssen auf einer Linie liegen).



Was bedeutet aber das rote X?

Es besagt nichts Gutes, denn diesen Würfel dürft ihr nicht auf ein Nahrungsmittel legen. Legt ihn beiseite.

Wichtig: Einer von euch würfelt, aber ihr entscheidet immer alle gemeinsam. Sprecht miteinander darüber, auf welches Nahrungsmittelfeld ihr den oder die Würfel legen wollt.

Nach dem ersten Wurf müsst ihr **mindestens 1 Würfel** auf ein entsprechendes Feld eines Nahrungsmittels legen. Ihr dürft aber auch sofort 2 oder alle 3 Würfel legen. Habt ihr alle 3 Würfel auf Nahrungsmittel gelegt, macht direkt bei Punkt B) *Nahrungsmittelstückchen abtransportieren* weiter.

Wenn ihr nicht alle 3 Würfel auf Nahrungsmittel legen wollt oder könnt (weil das rote X sichtbar ist oder ihr alle Stückchen sämtlicher Nahrungsmittel dieser Sorte bereits komplett abtransportiert habt), dürft ihr euch aussuchen, was ihr machen wollt:

A) Erneut Würfeln

Nach dem ersten Wurf dürft ihr die Würfel, die ihr noch nicht auf ein Nahrungsmittel gelegt habt, noch einmal werfen. Jetzt müsst ihr wieder mindestens 1 Würfel auf ein Nahrungsmittel legen. Falls ihr 2 Würfel werft, dürft ihr auch nur 1 Würfel legen und den letzten Würfel ein letztes Mal werfen. Die Würfel, die ihr schon auf den Spielplan gelegt habt, dürft ihr aber nicht mehr bewegen!



So läuft die Katze durch die Küche zur Speisekammer.

Aber aufgepasst: Es kann passieren, dass ihr bei einem Würfelwurf (auch bereits beim 1. Wurf) **keinen Würfel** auf ein Nahrungsmittelfeld legen könnt. Dann dürft ihr in diesem Zug **keine Stückchen der Nahrungsmittel** abtransportieren und müsst alle Würfel, die ihr in diesem Zug auf dem Spielplan abgelegt habt, zurücknehmen.

Zusätzlich müsst ihr **die Katze um 1 Feld weiter Richtung Speisekammer ziehen**. Folgt dazu den weißen Taten von Feld zu Feld. Anschließend ist der reihum nächste Spieler am Zug, der sich die Würfel nimmt.

B) Nahrungsmittelstückchen abtransportieren:

Habt ihr alle 3 Würfel auf Nahrungsmitteln platziert oder wollt ihr keinen weiteren Würfelwurf riskieren, transportiert die Nahrungsmittelstückchen ab. Tauscht dafür nacheinander die auf die Nahrungsmittel gelegten Würfel gegen einen meiner Chips aus. Der Chip zeigt an, dass ihr dieses Stückchen abtransportiert habt und deshalb auf dieses Feld keinen Würfel mehr legen dürft.



Wenn ihr am Ende eines Zuges mindestens bei 1 Nahrungsmittel das letzte Feld mit einem Mäusechip belegt, bewegt sich die Katze nicht weiter.

Müsst ihr die Katze bewegen? Deckt ihr mit einem Chip das letzte Feld von mindestens 1 Nahrungsmittel ab, bewegt sich die Katze nicht. Transportiert ihr in diesem Zug von keinem Nahrungsmittel das letzte Stückchen ab, müsst ihr nun die Katze um 1 Feld weiter in Richtung der Speisekammer bewegen.

Gib schließlich deinem linken Nachbarn die Würfel, er darf sie nun werfen.