

## Du hast keine Mäuschen mehr?

Hast du alle Mäuschen verloren oder sind diese schon im Schlaraffenland oder bei ihren Mäusefreunden, darfst du trotzdem weiter würfeln, bis kein Mäuschen der anderen Spieler mehr auf dem Weg ist. Würfelst du das Katzensymbol, ziehe die Katze vorwärts. Würfelst du Zahlen, verfallen diese.

## Schlaraffenland

Die Mäuschen, die es bis ins Schlaraffenland geschafft haben, bekommen einen ganzen **Käselaiab**.



## Spielende

Sind alle Mäuschen bei den Mäusefreunden eingekehrt oder im Schlaraffenland angekommen? Dann ist das Spiel zu Ende und ihr dürft eure Käsestückchen zählen.

Es gewinnt derjenige von euch, der insgesamt die meisten Käsestückchen ergattern konnte. Zählt nun, wie viele einzelne kleine Käsestückchen ihr gesammelt habt. Der ganze Käselaiab steht für 6 einzelne Käsestückchen. Die Stücke aus den verschiedenen Wohnungen stehen entsprechend ihrer Größe für 1, 2, 3 oder 4 einzelne Käsestückchen.



## Der Autor: Manfred Ludwig

Manfred Ludwig wurde 1936 in München geboren. Er studierte an der Universität in München und arbeitete ab 1964 als Gymnasiallehrer für Französisch und Sport in Regensburg.

Zum Spieleerfinden kam er vor allem durch seine Kinder. Heute ist er pensioniert, stolzer Großvater von sechs Enkeln, verreist gern und entwickelt auch weiterhin Spiele. Für ihn sollte ein gutes Kinderspiel Möglichkeiten bieten, um taktisch vorgehen zu können.



Autor: Manfred Ludwig • Illustration: Anne Pätzke

Realisation und Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur • Grafikdesign der aktuellen Ausgabe: Daniel Müller

Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2019, 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](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele

# Viva Maus!



## Geschichte

Alle kleinen Mäuse sind ganz aufgeregt, wenn sie an das Schlaraffenland denken. Dort gibt es so viele leckere Käsestückchen! Die Mäuse können es kaum erwarten, dort hinzukommen und machen sich auf den Weg. Aber es gibt ein Problem: Die hungrige Katze hat von dem Plan der Mäuse Wind bekommen und macht sich ebenfalls auf den Weg! Schaffen es die Mäuse, der Katze zu entkommen und das Schlaraffenland zu erreichen?

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Katze
- 18 Mäuse in 4 Farben (5 blaue, 5 rote, 4 grüne, 4 gelbe)
- 20 Käsestücke (4 je Größe: 1er, 2er, 3er, 4er Käse und ganzer Käselaiab)
- 1 Würfel

**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](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team



## Vorbereitung



1. Legt den Spielplan und den Würfel in die Tischmitte.
2. Wählt euch jeder eine Mäusefamilie einer Farbe aus und setzt sie auf die Mäusewohnung in der Mitte des Spielplans. Spielt ihr zu zweit, bekommt jeder 5 Mäuse. Spielt ihr zu dritt oder viert, dann bekommt jeder nur 4 Mäuschen.
3. Verteilt alle 1er, 2er, 3er und 4er Käsestücke je nach Größe auf die Wohnungen der Mäusefreunde in den Ecken. Die runden Käselaike legt ihr auf das Schlaraffenland.
4. Setzt die Katze auf das Katzensymbol mit der „2“, wenn ihr zu zweit spielt. Im Spiel zu dritt oder viert startet die Katze auf dem Katzensymbol mit der „3“ oder „4“.



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

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele leckere Käsestückchen zu sammeln.

## Spielverlauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer am liebsten Käse isst, beginnt und würfelt.

### Der Würfel zeigt eine Zahl?

Dann darf eines deiner Mäuschen die Wohnung verlassen. Ziehe ein beliebiges deiner Mäuschen um die gewürfelte Augenzahl in Richtung des roten Pfeils vorwärts. Pro Zug darfst du immer nur eine Maus bewegen.

**Kleiner Tipp:** Versuche möglichst viele Mäuschen aus der Wohnung ins Spiel zu bringen. Denn wenn die Katze nach einer Runde am Ausgang der Mäusewohnung vorbeikommt, scheiden alle Mäuse aus, die sich dann noch darin befinden.

Es dürfen **nie mehr als 4 Mäuschen auf einem Feld** stehen. Würde eine deiner Mäuse auf einem Feld landen, auf dem schon 4 andere Mäuse stehen, dann setze deine Maus auf dem vorherigen Feld ab, falls dieses noch Platz bietet. Der überzählige Punkt verfällt.



### Der Würfel zeigt die Katze?

Dann ziehe erst eines deiner Mäuschen um 1 Feld vorwärts und setze danach die Katze ebenfalls um 1 Feld nach vorn. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Die Mäuse laufen **eine Runde** bis zum Schlaraffenland. Die Katze beginnt ihren Weg ein Stück weiter vorn und läuft dafür **zwei Runden**.

In der ersten Runde rückt sie auf der inneren Bahn immer 1 Feld nach vorn, wenn sie gewürfelt wird. In der zweiten Runde wechselt sie auf die Außenbahn (markiert durch einen Pfeil) und rückt immer 2 Felder vor.

### Hilfe, die Katze kommt!

Nähert sich die Katze einem deiner Mäuschen, dann ziehe schnell mit dieser Maus weiter. Denn sobald die hungrige Katze eine Maus überholt oder auf ihrem Feld landet, kommt die Maus aus dem Spiel. Dies gilt auch für alle anderen Mäuse, die auf dem Feld stehen.

**Tipp:** Die Mäuschen sollten deshalb auch zu Beginn immer hinter der Katze bleiben und sie nicht überholen.



### Fliehe zu deinen Mäusefreunden

Natürlich kannst du dein Mäuschen auch vor der Katze in Sicherheit bringen. Dazu muss es rechtzeitig die Wohnung eines Mäusefreundes erreichen. Diese befinden sich in den Ecken des Spielplans und können nur über eines der beiden **Felder mit Käsepfel** betreten werden. Die Wohnung zählt hierbei auch als ein Feld, d. h. du musst zumindest eine ausreichende Punktzahl würfeln (überzählige Punkte verfallen). Der Zug in die Wohnung ist nur im Uhrzeigersinn möglich. Sobald du mit deinem Mäuschen an den Zugängen zur Wohnung vorbeigelaufen bist, kannst du nicht mehr umkehren, um zum Mäusefreund zu gelangen.



Für dein Mäuschen endet das Spiel hier.

Nach der ganzen Aufregung bekommt es von seinem Mäusefreund **ein Stück Käse geschenkt**.

**Je näher** die Wohnung am Schlaraffenland liegt, **umso größer ist das Käsestück**. Sind schon alle Käsestücke bei einem Mäusefreund an Mäuse verteilt, gibt es hier keinen Käse mehr. Bei einem Mäusefreund haben unbegrenzt viele Mäuse verschiedener Farben Platz.

