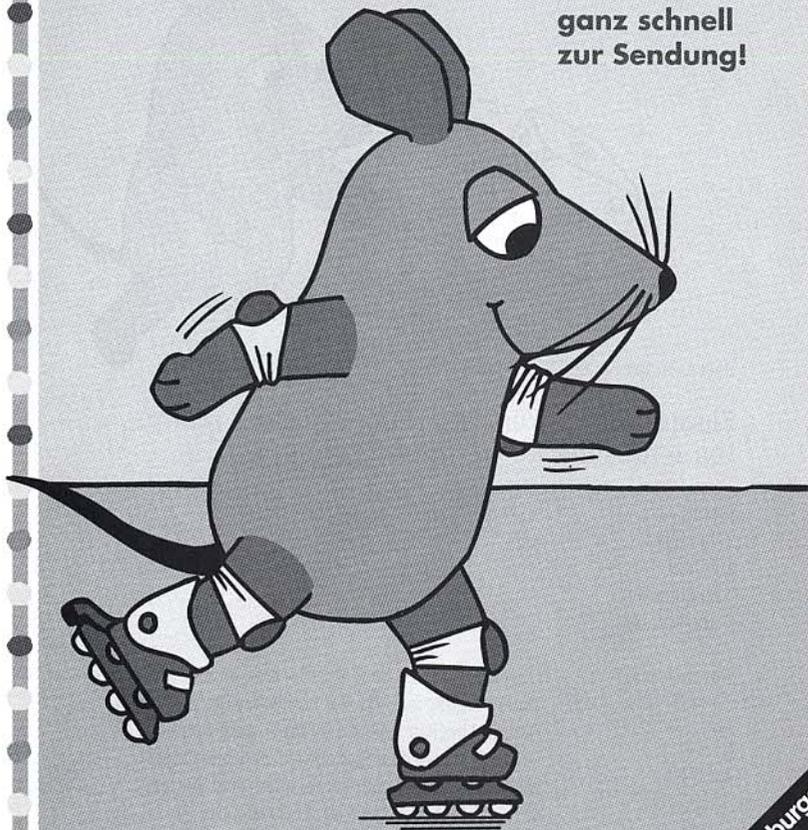


Hier kommt die Maus

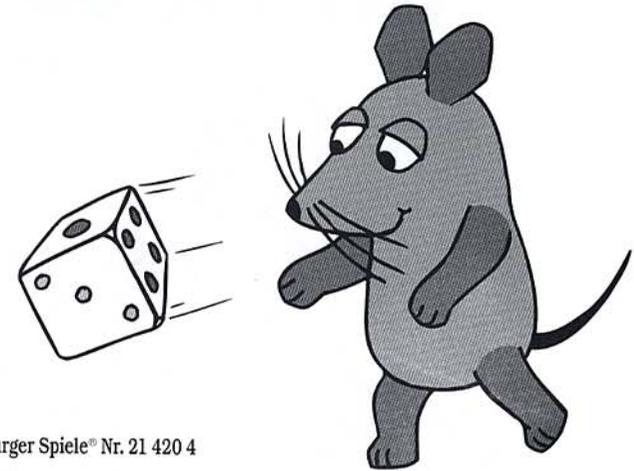
... und will
ganz schnell
zur Sendung!



®

Ravensburger

Hier kommt die Maus



Ravensburger Spiele® Nr. 21 420 4

Ein spannendes Würfelspiel für 2-6 Kinder
von 4-10 Jahren.

Inhalt:
1 Spielplan
1 Würfel
6 Spielfiguren
6 Aufstellfüße

Spielidee

Gleich beginnt die Sendung. Doch wo ist die Maus? Die Aufregung ist groß. Wir entdecken die Maus im Bett und begleiten sie auf ihrem Weg zur Sendung. Mal düst sie auf dem Skateboard, mal rutscht sie wieder runter. Mal rollt sie vorwärts, mal klettert sie zurück. Der Würfel rollt. 11.29 Uhr. Die Spannung steigt. Endlich ... geschafft ... Der Spieler, der als Erster das Zielfeld erreicht, ist Gewinner. Applaus: Hier kommt die Maus.

Spielvorbereitung Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Spielfiguren aus dem Karton und steckt sie in die Aufstellfüße. Jeder von euch wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld; das ist das große Feld unten links, auf dem die Maus noch schläft. Ein Startspieler wird ausgelost - und los geht's.

Spielverlauf Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und bewegst deine Maus gemäß den Würfelaugen auf den runden Spielfeldern voran. Schnurstracks geht's in Richtung Fernseher, wo die Ente und der Elefant bereits warten. Auf einem Spielfeld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen.

Roter und grüner Pfeil



Landet die Maus auf einem Feld, auf dem ein grüner und ein roter Pfeil abgebildet ist, dann darfst du sogleich noch einmal würfeln. Hast du nun grüne Würfelaugen gewürfelt, so darfst du deine Maus erneut entsprechend vorwärts ziehen. Hast du rote Würfelaugen gewürfelt, so muß deine Maus entsprechend rückwärts ziehen.

Landet sie dabei erneut auf einem solchen Pfeilfeld, darfst du erneut würfeln und entsprechend ziehen.

Pfeilfeld nach unten



Landet deine Maus auf dem Pfeilfeld mit der Rutsche oder dem Fallschirm, dann macht sie einen kleinen Umweg und rutscht sogleich auf das große ovale Spielfeld darunter.

Ende des Spiels

11.29 Uhr. Gleich beginnt die Sendung. Elefant und Ente warten bereits. Das Zielfeld muß mit genauem Wurf erreicht werden. Wurden zu viele Augen gewürfelt, bleibt die Maus stehen und versucht ihr Glück in der nächsten Runde erneut. Sobald die Maus das Zielfeld erreicht hat, endet das Spiel. Der Spieler dieser Maus ist Sieger.



© I. Schmitt-Menzel / Friedrich Streich / WWF
Die Sendung mit der Maus © WDR
Lizenz: BAVARIA SONOR, 82031 Geiselgasteig

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg



2200993