

## **Spielregeln „Max Mäuseschreck“ 1082**

Ziel:

Alle Spieler versuchen, fünf Käsestücke einzusammeln.

Am Anfang wird das Spielgerät in der Tischmitte aufgestellt. Jeder wählt eine Maus und stellt diese oben auf den Käse. Die Käsestücke kommen neben den Spielplan. Auch der Kater wird neben ein beliebiges Spielfeld gestellt. Zum Abschluss der Vorbereitungen darf jeder seine Maus durch den Käse rutschen lassen, um so sein Ausgangsfeld zu ermitteln.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er zunächst und setzt anschließend seine Spielfigur im Uhrzeigersinn. Landet man auf einem Käsefeld, darf man 1 bzw. 2 Käsestücke nehmen und offen vor sich ablegen. Bei einem Verlustfeld muss ein Käsestück wieder in den Vorrat zurück, weil die eigene Maus es unterwegs verloren hat.

Wenn man das Symbol mit dem Kater erreicht, dann darf der aktive Spieler diesen neben ein beliebiges Feld stellen. Alle auf dem Feld befindlichen Figuren müssen vor Schreck einen Käse abgeben.

Sollte man auf einem Feld mit einer Leiter ankommen, muss die Maus diese nehmen und springt in den Käse. Das neue Feld, auf dem sie landet, wird anschließend ausgeführt.

Wenn der aktive Spieler seine Maus bewegt hat, zieht danach der Kater um ein Feld im Uhrzeigersinn. Sieht er auf dem neuen Feld eine Maus, muss diese ein Käsestück in den Vorrat legen.

Spielende:

Sobald ein Spieler fünf Käse-Ecken hat, ist die Partie beendet.