

Spielregeln „Viva Topo“ (1084)

Ziel:

Die Spieler versuchen mit ihren Mäusen möglichst viel Käse zu sammeln und sich nicht von der Katze erwischen zu lassen.

Am Anfang wählt jeder eine Spielfarbe und stellt seine vier bzw. fünf Mäuse auf das Startfeld. Der Käse wird entsprechend den Vorgaben auf die verschiedenen Höhlen und das Ziel verteilt. Schließlich stellt man die Katze auf das Startfeld, welches je nach Spielerzahl variiert.

Zunächst würfelt ein Spieler in seinem Zug. Ist eine Ziffer zu sehen, darf er anschließend eine Maus im Uhrzeigersinn entsprechend viele Felder voranziehen. Auf einem Feld des Rundkurses können bis zu vier Mäuse gleichzeitig sein, d.h. ggf. muss eine Maus vorher ihre Bewegung beenden.

Wird das Katzensymbol geworfen, bleiben die Mäuse stehen und die Katze zieht im Uhrzeigersinn zum nächsten Katzensymbol. Alle Mäuse, die sie unterwegs und auf dem Feld trifft, sind aus dem Spiel und kommen in die Schachtel.

Um sich vor der Katze zu retten, können die Spieler bei ihrer Bewegung in einer der Höhlen Unterschlupf suchen. Der Spieler bekommt dann ein Käsestück, was sich in der Höhle befindet und stellt es vor sich ab. Die Maus kann nun nicht mehr gezogen werden.

Wenn die Katze am Startfeld vorbeiläuft, werden alle noch beim Start befindlichen Figuren gefangen und sind aus dem Spiel. Wenn eine Maus das Ziel erreicht, erhält die Figur einen ganzen Käse.

Auch wenn ein Spieler alle Mäuse verloren oder in Sicherheit gebracht hat, würfelt er weiterhin. Allerdings haben die Ziffern nun keine Bedeutung für ihn und er kann allenfalls die Katze vorwärts bewegen.

Spielende:

Sobald sich keine Mäuse mehr auf dem Rundkurs befinden, endet die Partie. Es gewinnt derjenige, der die meisten Käseportionen sammeln konnte.